

Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match : 22164431



Club recevant : Bailly Noisy Sfc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres S/Seine Us 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match : 22164439



Club recevant : Bailly Noisy Sfc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Sartrouville F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

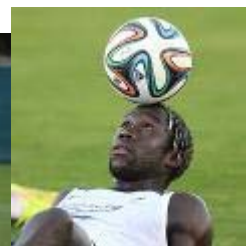
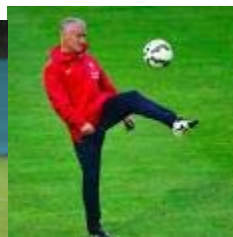
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

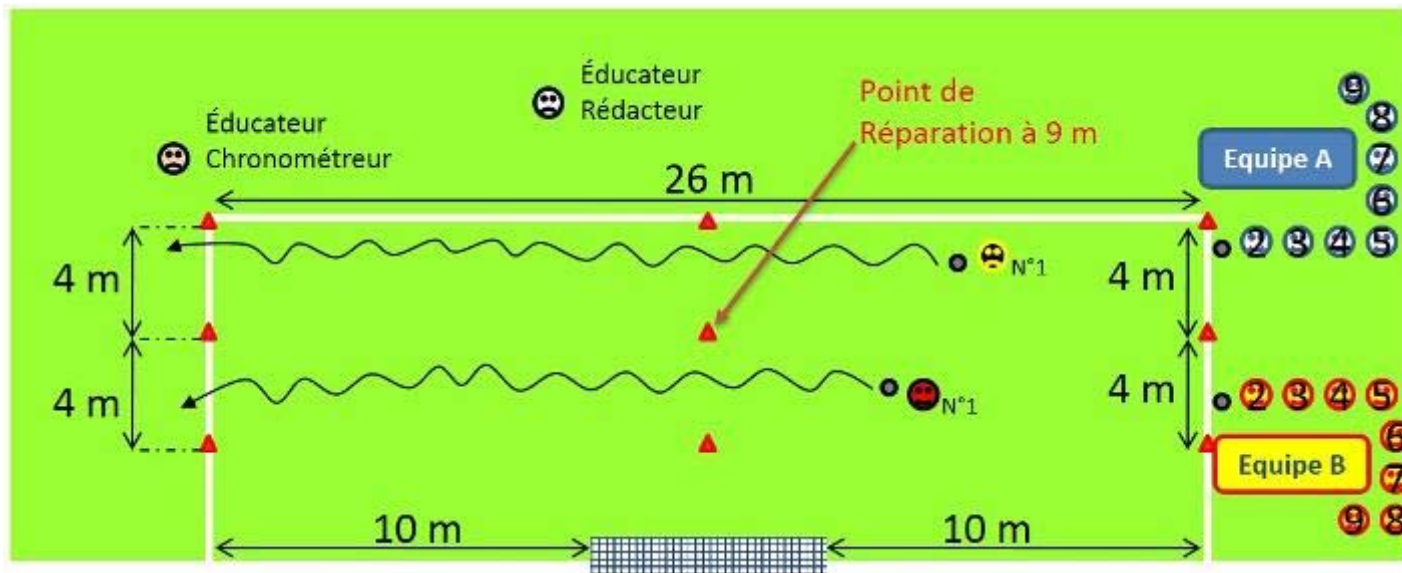


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match : 22164448



Club recevant : Bailly Noisy Sfc 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Plaisirois F.O. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

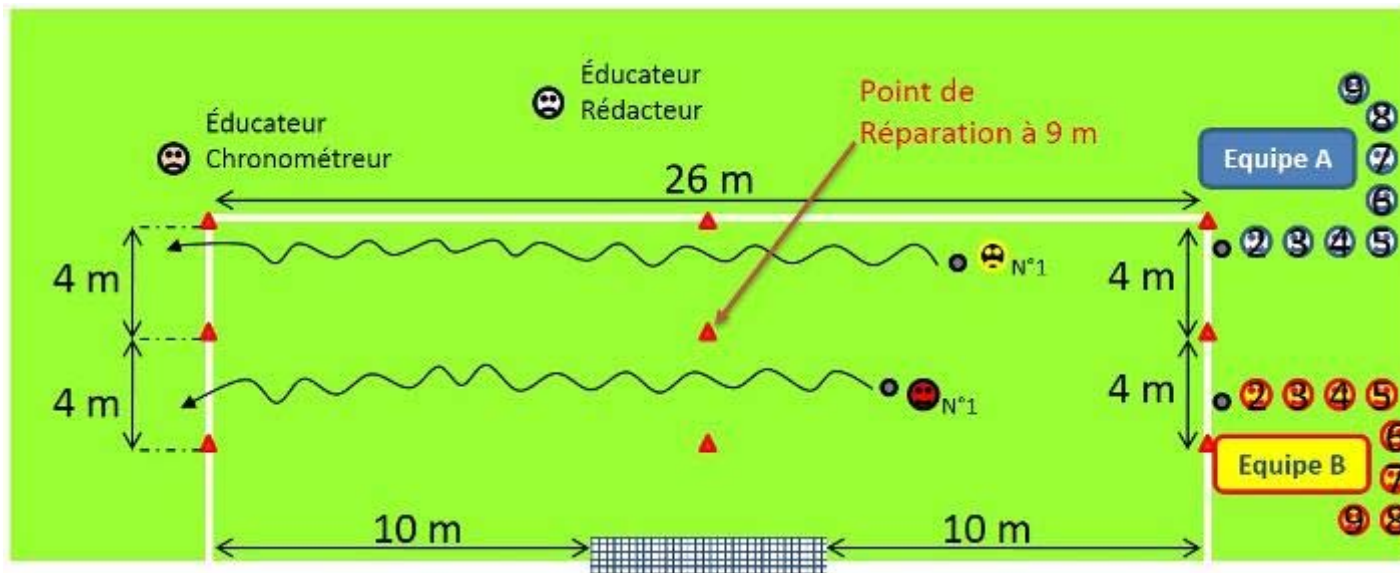


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match : 22164298



Club recevant : Carrieres Gresillons 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Guyancourt Es 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

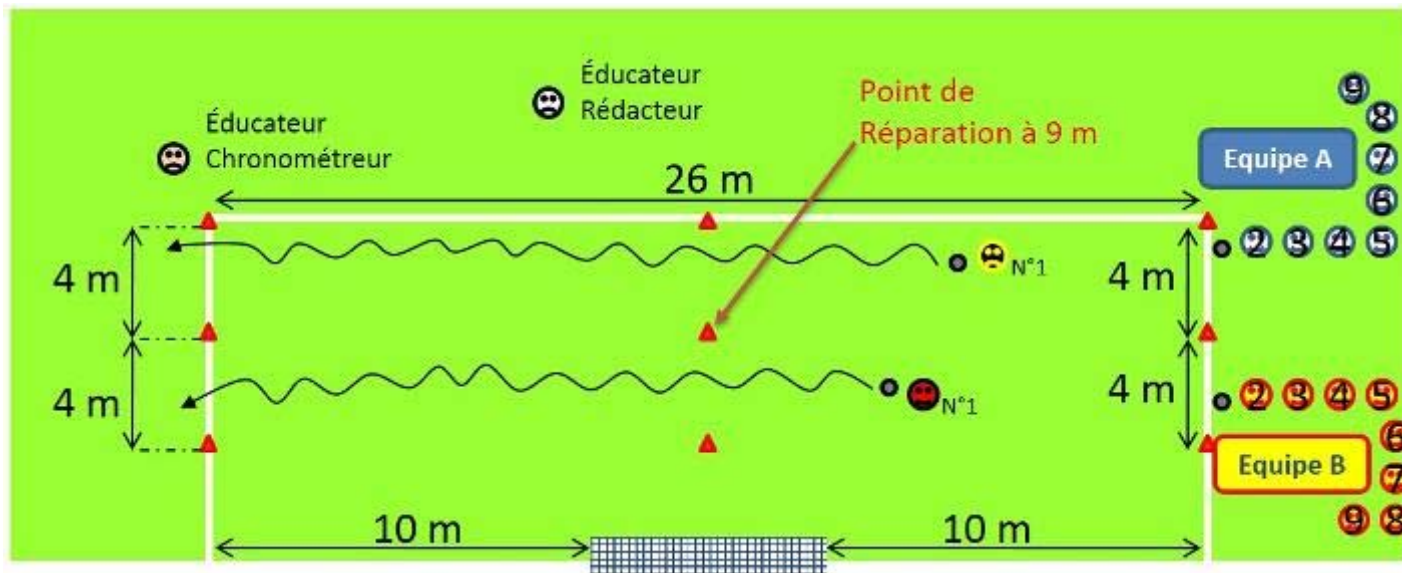


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match : 22164306



Club recevant : Carrieres Gresillons 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Marly Le Roi U.S. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 21/03/2020

N° match : 22164315



Club recevant : Carrieres Gresillons 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Velizy Asc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match : 22164417



Club recevant : Carrieres S/Seine Us 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Limay Alj 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

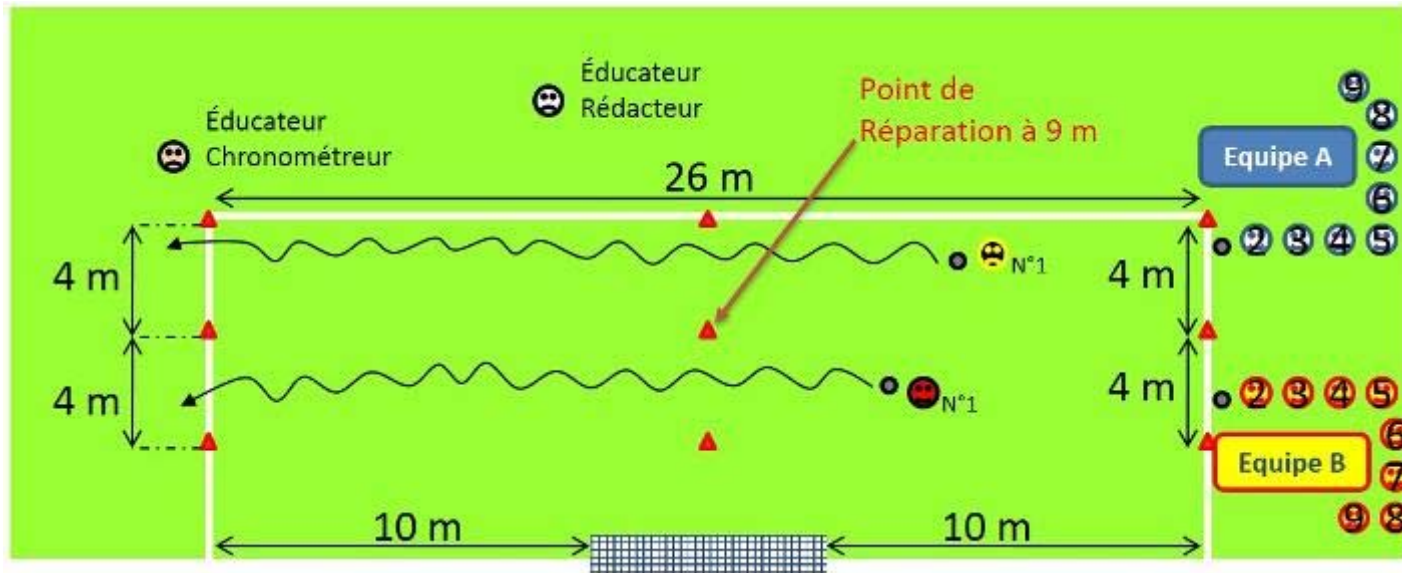


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match : 22164435



Club recevant : Carrieres S/Seine Us 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Fontenay Fleury F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match : 22164452



Club recevant : Carrieres S/Seine Us 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Elancourt O.S.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

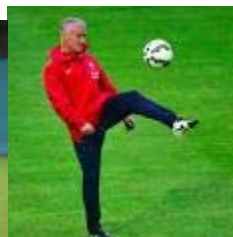
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match : 22164456



Club recevant : Carrieres S/Seine Us 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Plaisirois F.O. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 11/01/2020

N° match : 22164355



Club recevant : Chatou As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Germain En Laye 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

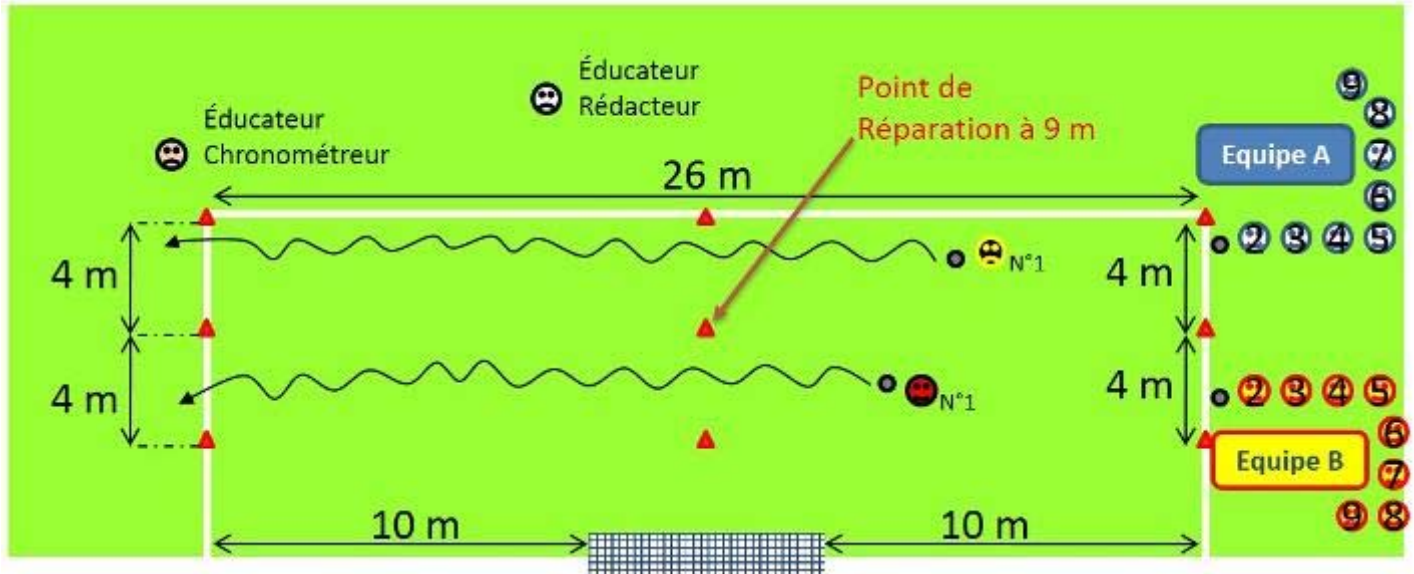


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 14/03/2020

N° match : 22164377



Club recevant : Chatou As 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Voisins F.C. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

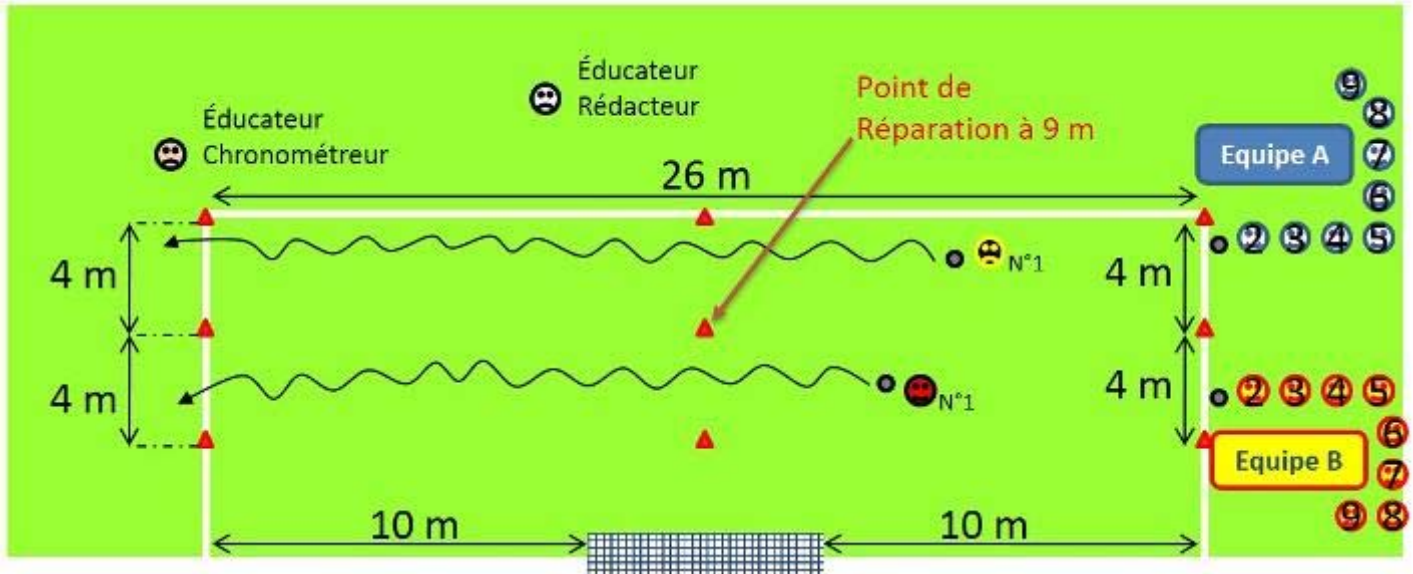


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 21/03/2020

N° match : 22164382



Club recevant : Chatou As 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Chesnay 78 F.C. Le 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

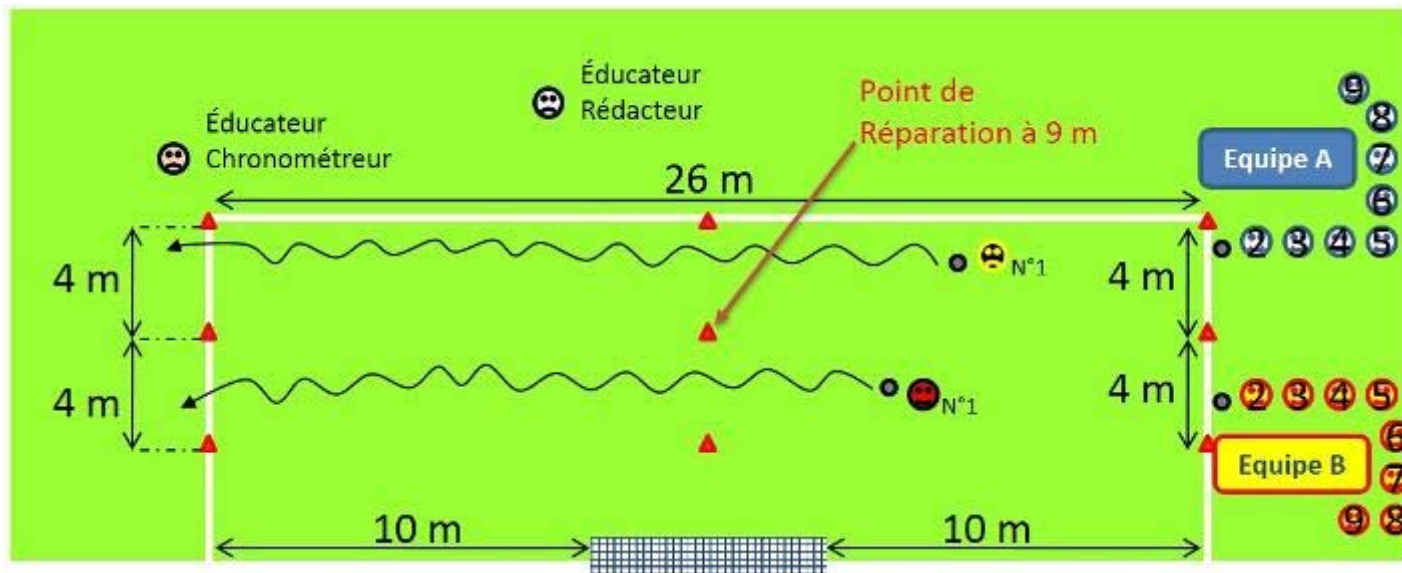


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match : 22164390



Club recevant : Chatou As 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Maurepas As 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match : 22164393



Club recevant : Chatou As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Rambouillet Yvelines 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match : 22164294



Club recevant : Conflans F.C. 12			
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 :			
N° licence :			

Club visiteur : Guyancourt Es 12			
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 :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

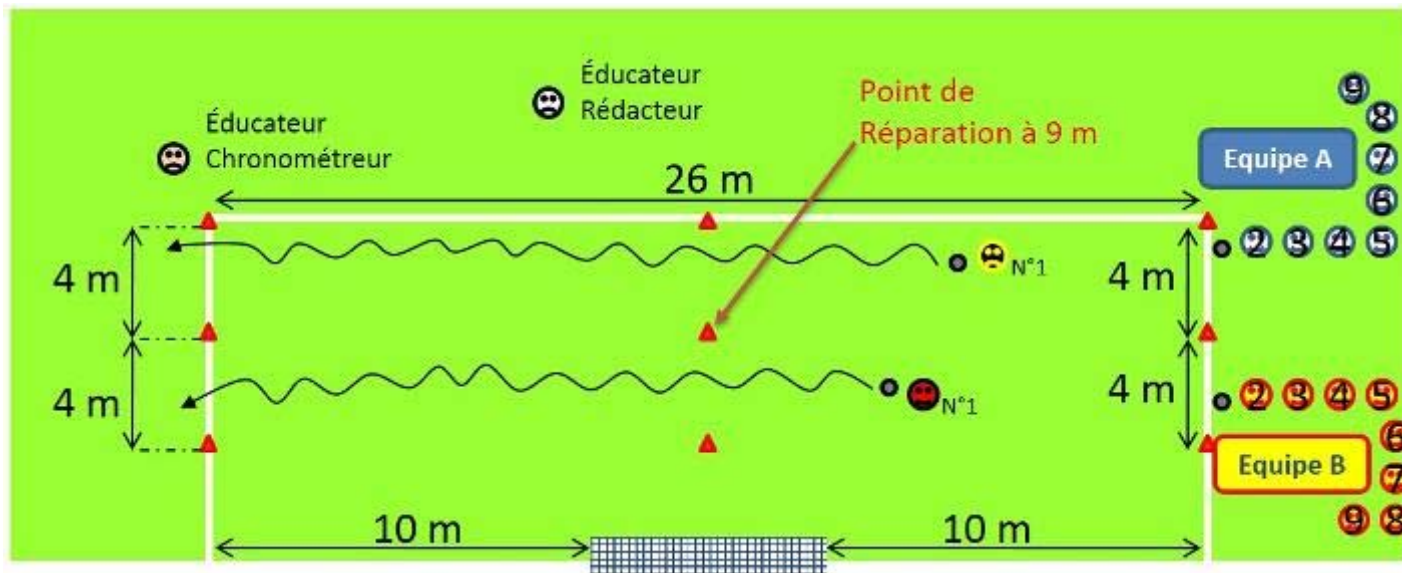


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match : 22164301



Club recevant : Conflans F.C. 12			
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 :			
N° licence :			

Club visiteur : Marly Le Roi U.S. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

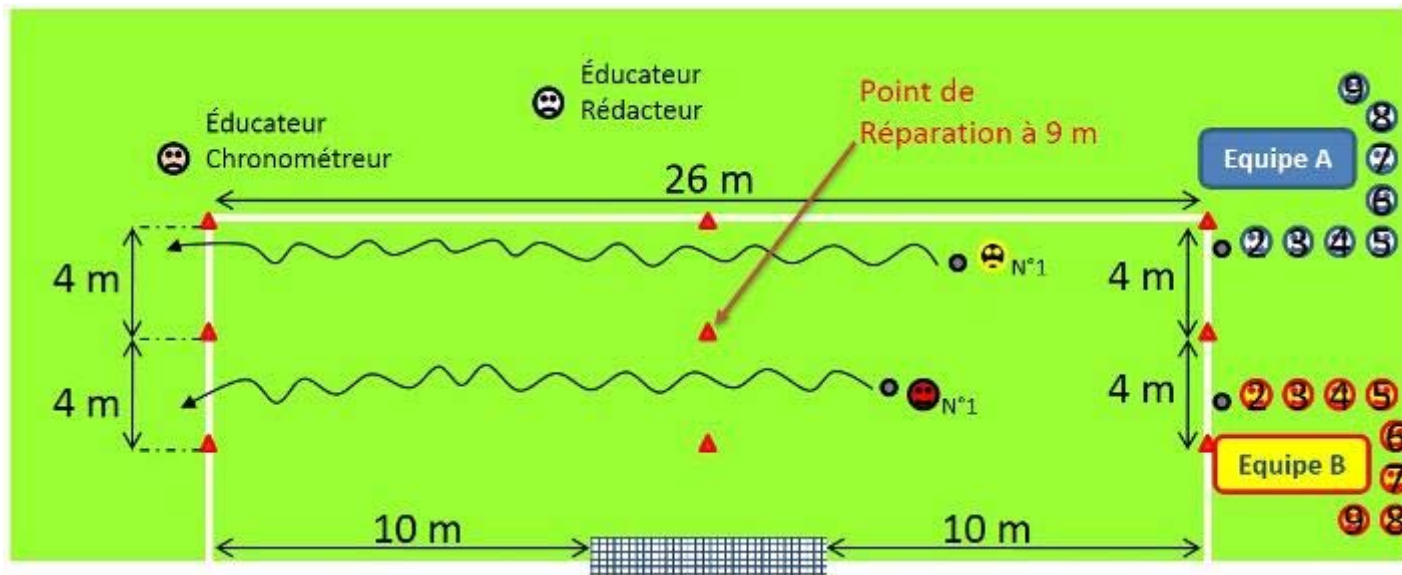


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match : 22164305



Club recevant : Conflans F.C. 12			
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 :			
N° licence :			

Club visiteur : Neauphle-Pont. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match : 22164290



Club recevant : Croissy U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres Gresillons 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match : 22164308



Club recevant : Croissy U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Viroflay U.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

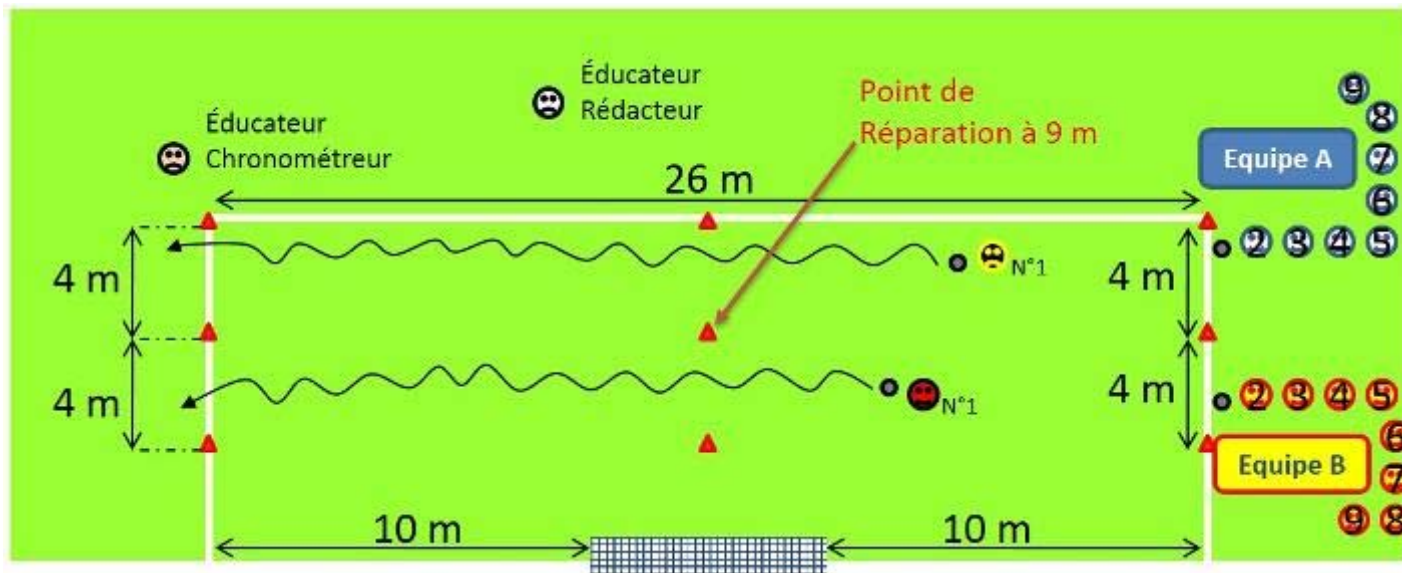


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match : 22164326



Club recevant : Croissy U.S. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Conflans F.C. 12			
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 :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

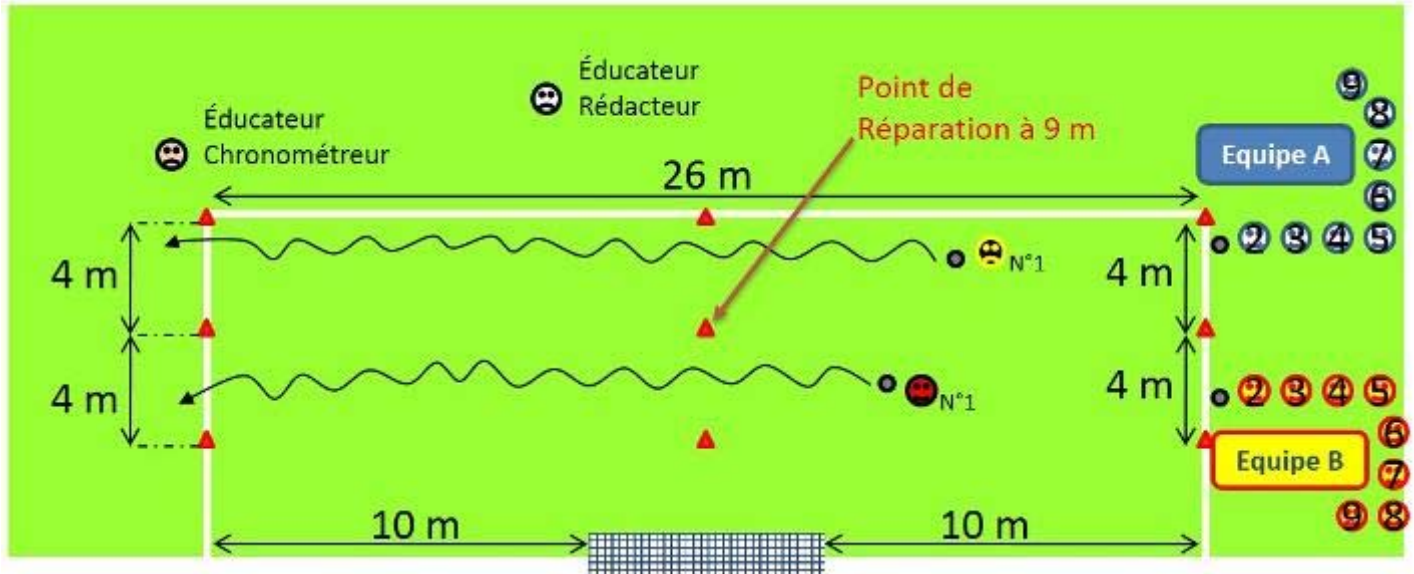


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164285



Club recevant : Guyancourt Es 12			
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 :			
N° licence :			

Club visiteur : Verneuil Entente 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match : 22164302



Club recevant : Guyancourt Es 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Croissy U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 21/03/2020

N° match : 22164319



Club recevant : Guyancourt Es 12			
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 :			
N° licence :			

Club visiteur : Viroflay U.S.M. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

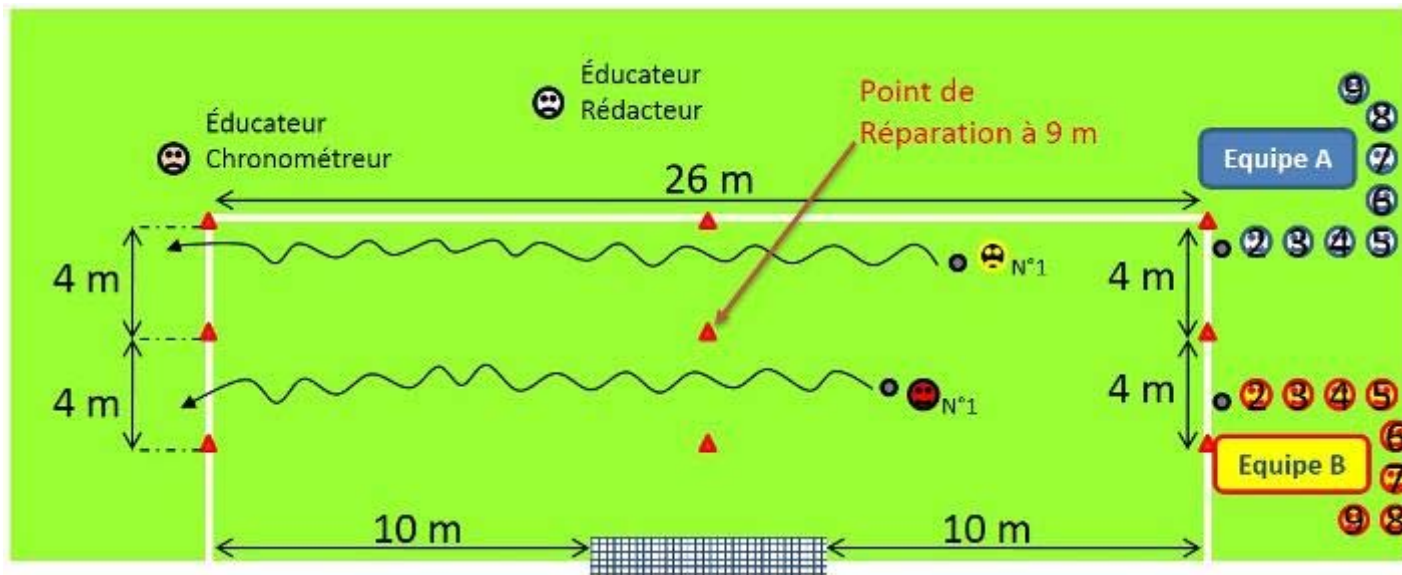


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 28/03/2020

N° match : 22164323



Club recevant : Guyancourt Es 12			
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 :			
N° licence :			

Club visiteur : Velizy Asc 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match : 22164428



Club recevant : Elancourt O.S.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Poissy As 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match : 22164432



Club recevant : Elancourt O.S.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mantois 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match : 22164436



Club recevant : Elancourt O.S.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Yvelines/Montfort 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

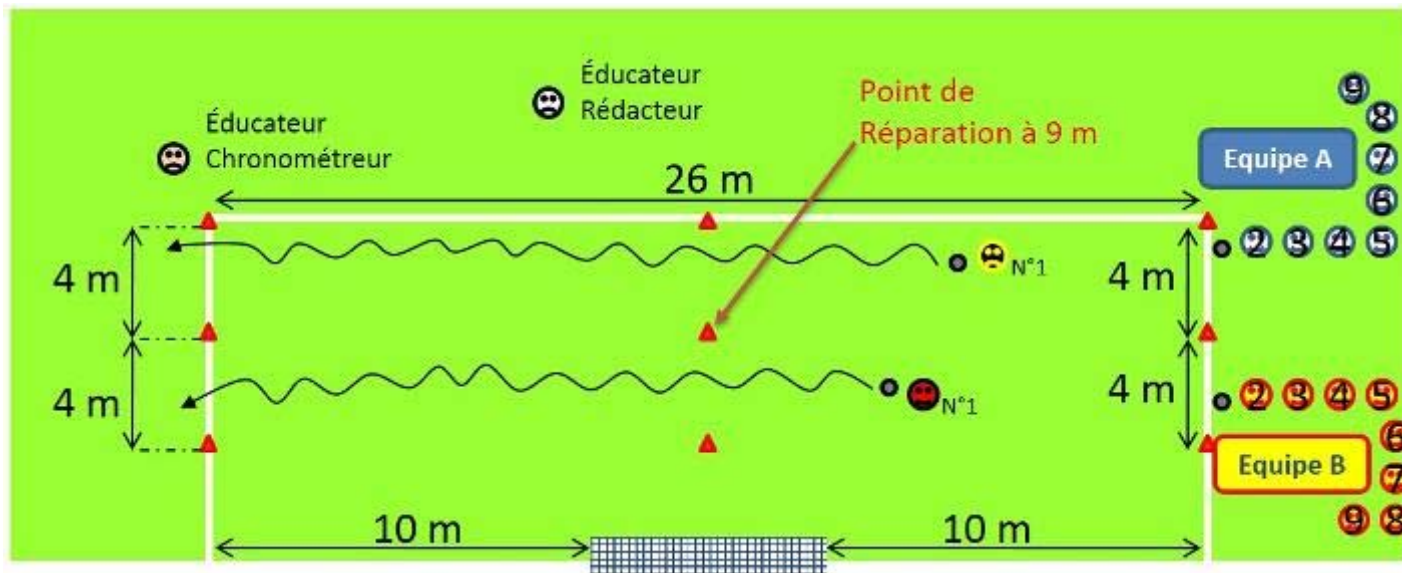


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match : 22164461



Club recevant : Elancourt O.S.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Plaisirois F.O. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match : 22164416



Club recevant : Fontenay Fleury F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Yvelines/Montfort 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match : 22164423



Club recevant : Fontenay Fleury F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match : 22164441



Club recevant : Fontenay Fleury F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Elancourt O.S.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match : 22164459



Club recevant : Fontenay Fleury F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Paris Saint-Germain 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match : 22164359



Club recevant : Houilles A.C. 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Chatou As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match : 22164363



Club recevant : Houilles A.C. 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Chesnay 78 F.C. Le 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

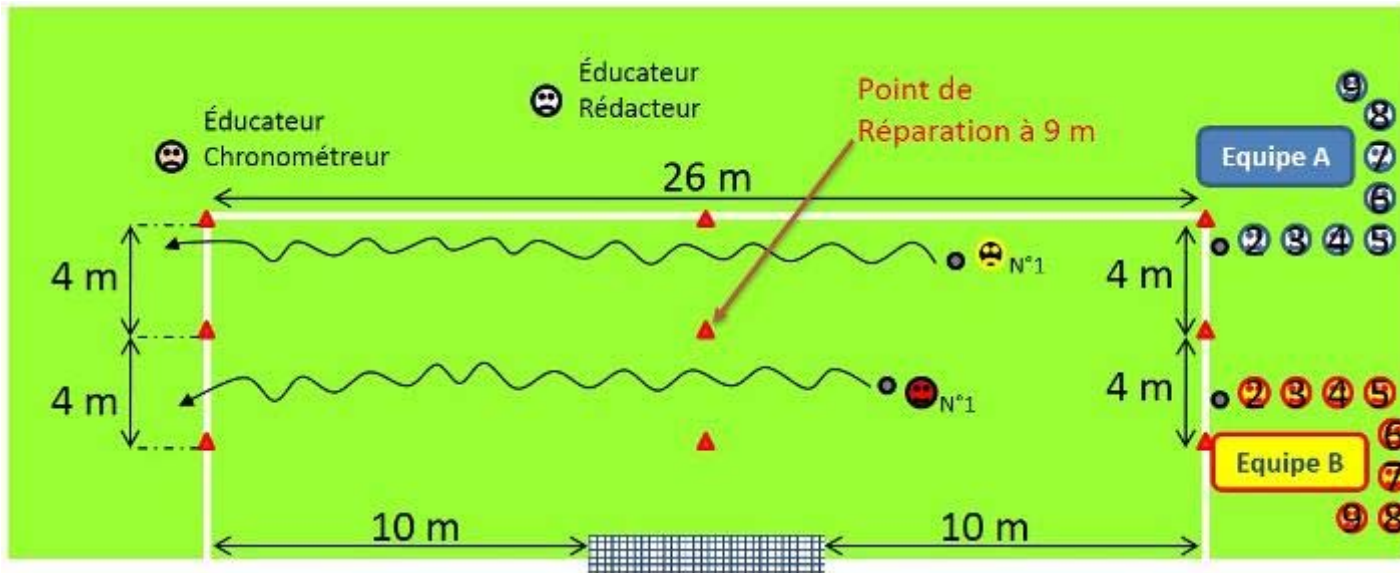


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 14/03/2020

N° match : 22164376



Club recevant : Houilles A.C. 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Trappes E.S. 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match : 22164396



Club recevant : Houilles A.C. 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Montesson U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 11/01/2020

N° match : 22164352



Club recevant : Chesnay 78 F.C. Le 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Maurepas As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match : 22164357



Club recevant : Chesnay 78 F.C. Le 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Rosny S/Seine C.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

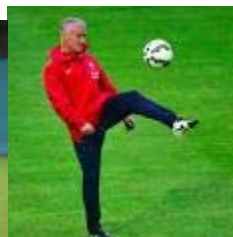
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 14/03/2020

N° match : 22164378



Club recevant : Chesnay 78 F.C. Le 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Germain En Laye 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match : 22164397



Club recevant : Chesnay 78 F.C. Le 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Voisins F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

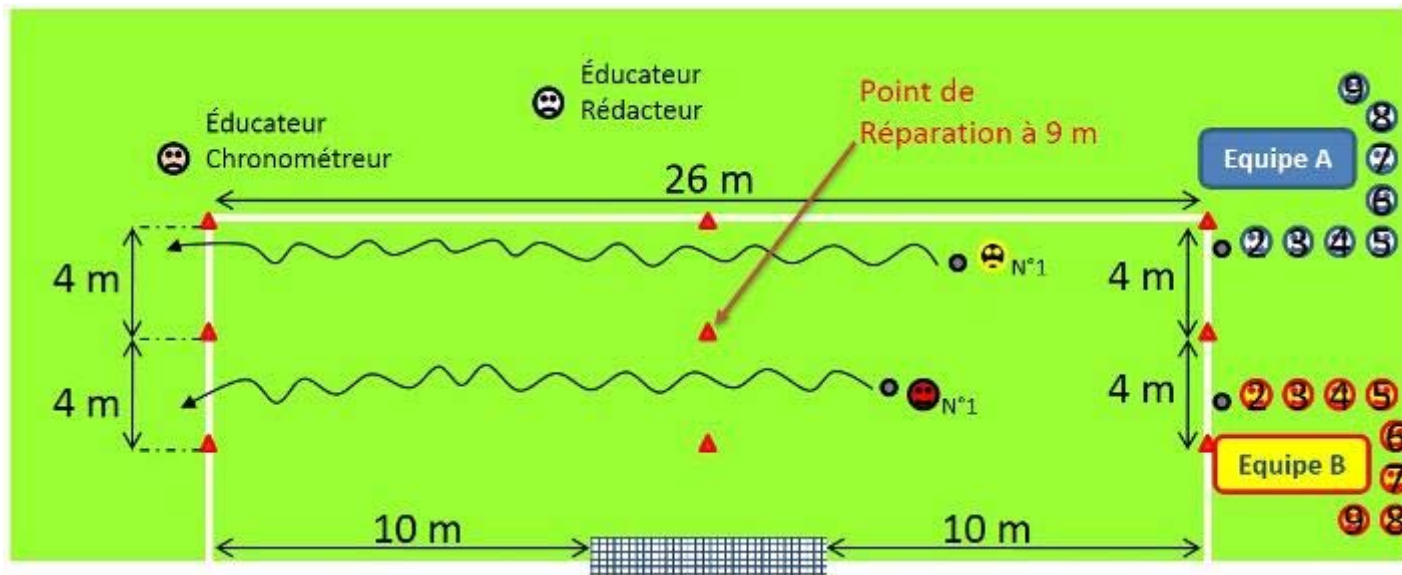


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164288



Club recevant : Mureaux O.F.C. Les 12			
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 :			
N° licence :			

Club visiteur : Conflans F.C. 12			
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 :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match : 22164313



Club recevant : Mureaux O.F.C. Les 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres Gresillons 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

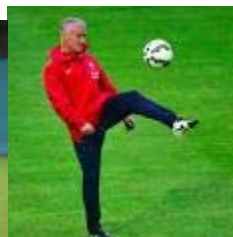
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

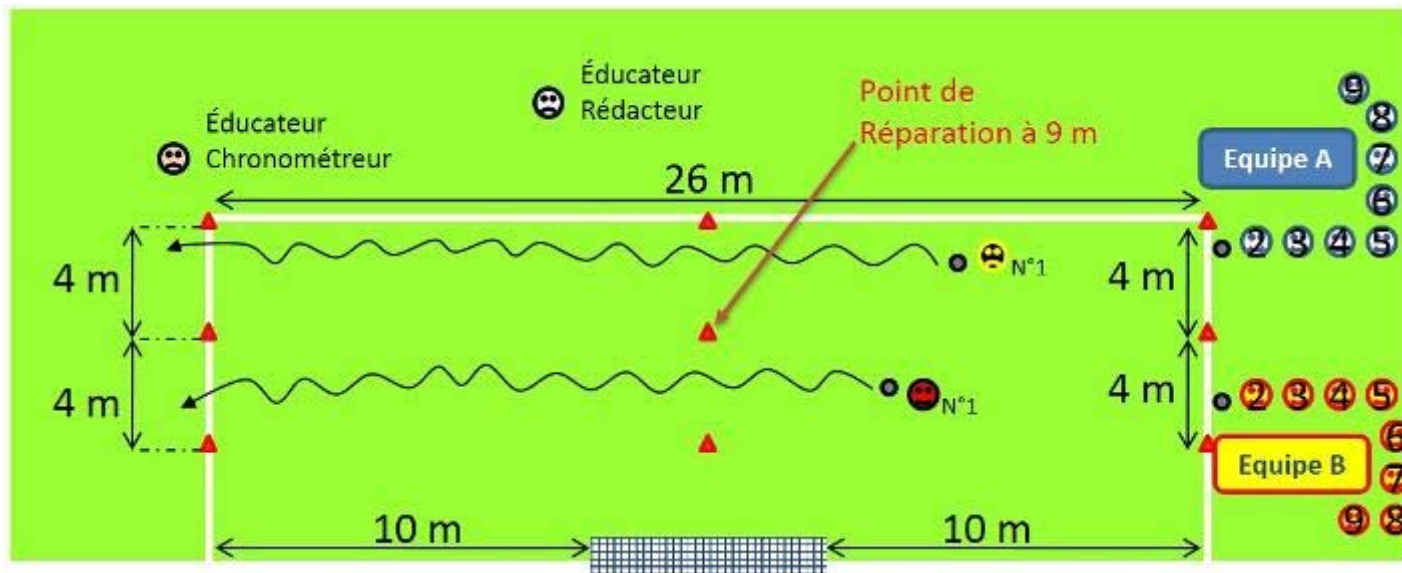


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 21/03/2020

N° match : 22164314



Club recevant : Mureaux O.F.C. Les 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Croissy U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match : 22164329



Club recevant : Mureaux O.F.C. Les 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Guyancourt Es 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

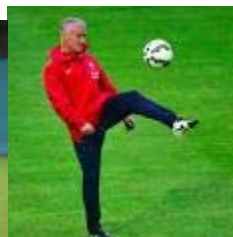
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match : 22164429



Club recevant : Limay Alj 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Fontenay Fleury F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

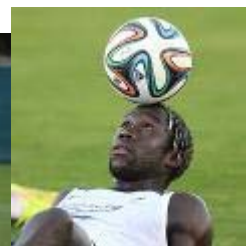
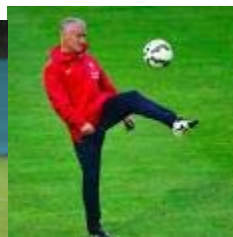
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match : 22164437



Club recevant : Limay Alj 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Poissy As 12			
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 :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match : 22164450



Club recevant : Limay Alj 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Paris Saint-Germain 12			
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 :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

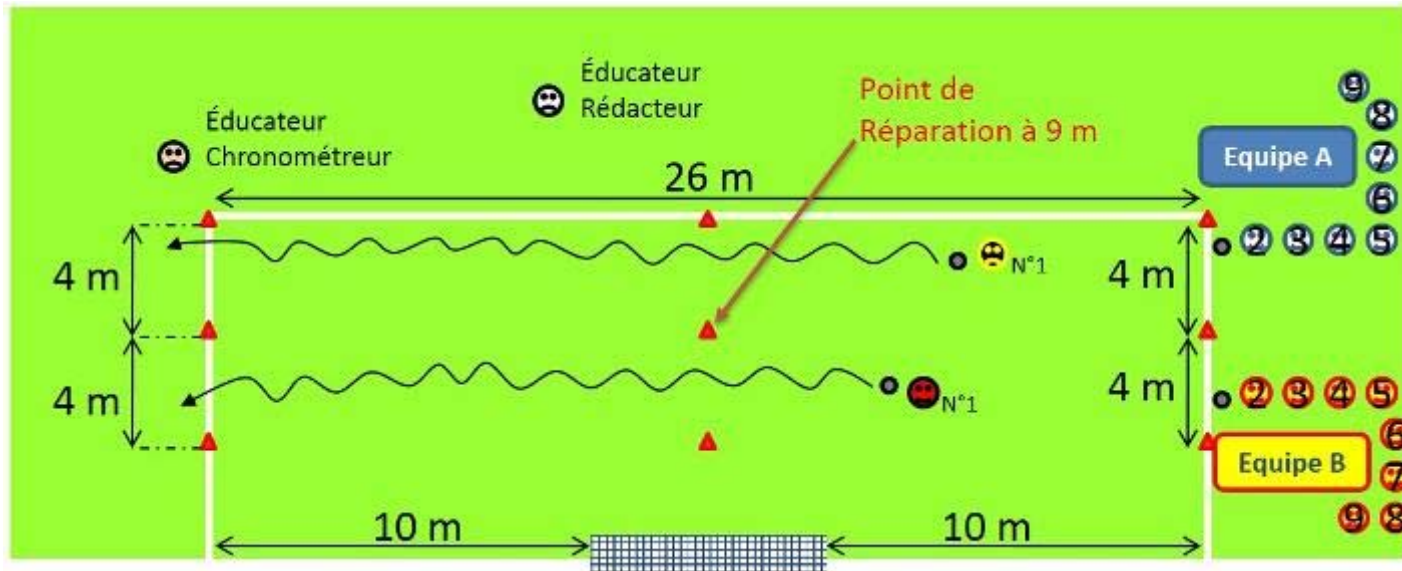


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match : 22164454



Club recevant : Limay Alj 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

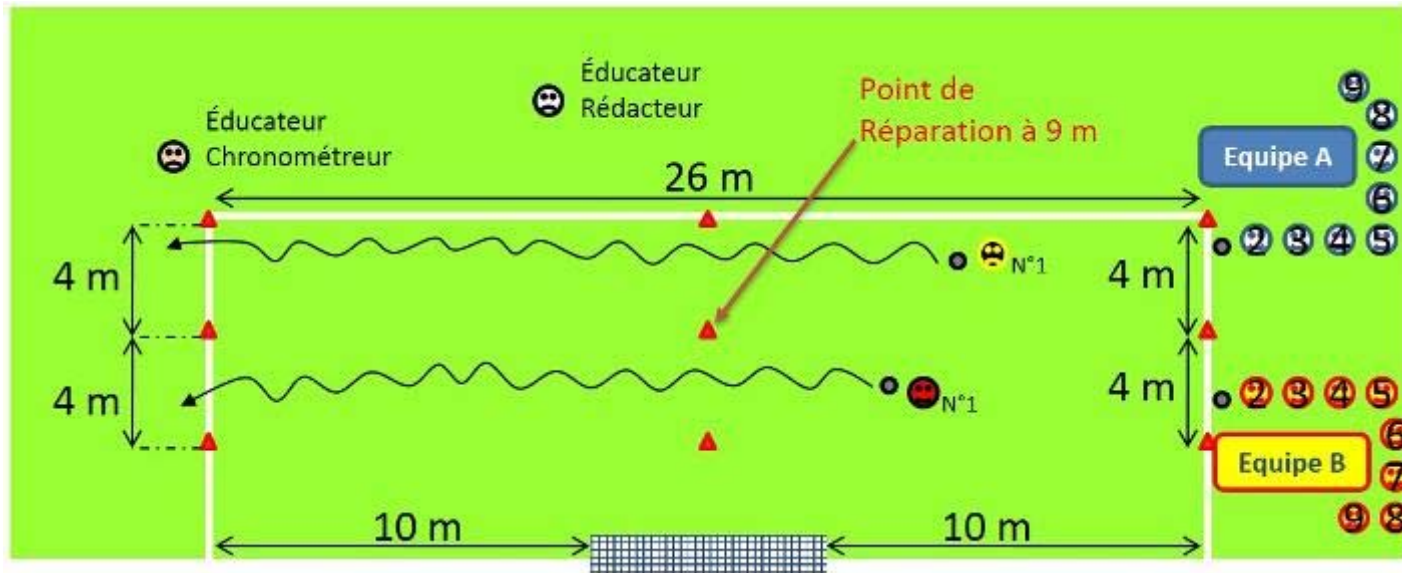


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match : 22164421



Club recevant : Mantois 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Paris Saint-Germain 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match : 22164446



Club recevant : Mantois 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match : 22164447



Club recevant : Mantois 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Fontenay Fleury F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match : 22164455



Club recevant : Mantois 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Yvelines/Montfort 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match : 22164462



Club recevant : Mantois 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres S/Seine Us 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

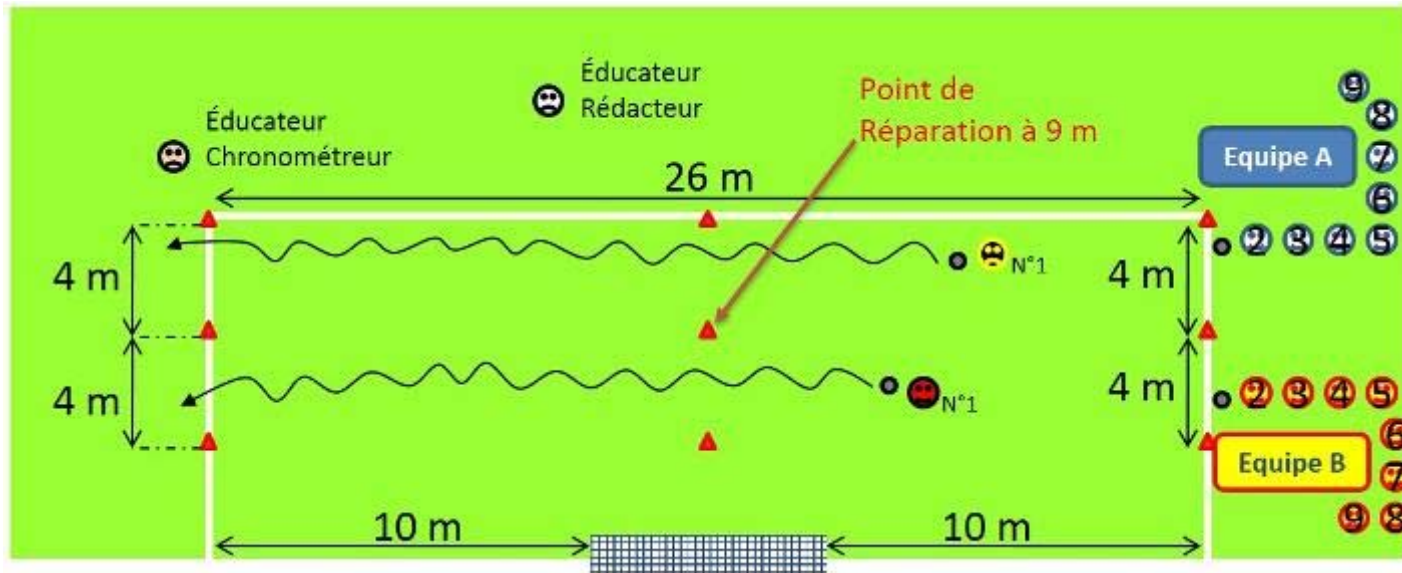


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164289



Club recevant : Marly Le Roi U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Velizy Asc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match : 22164311



Club recevant : Marly Le Roi U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Verneuil Entente 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

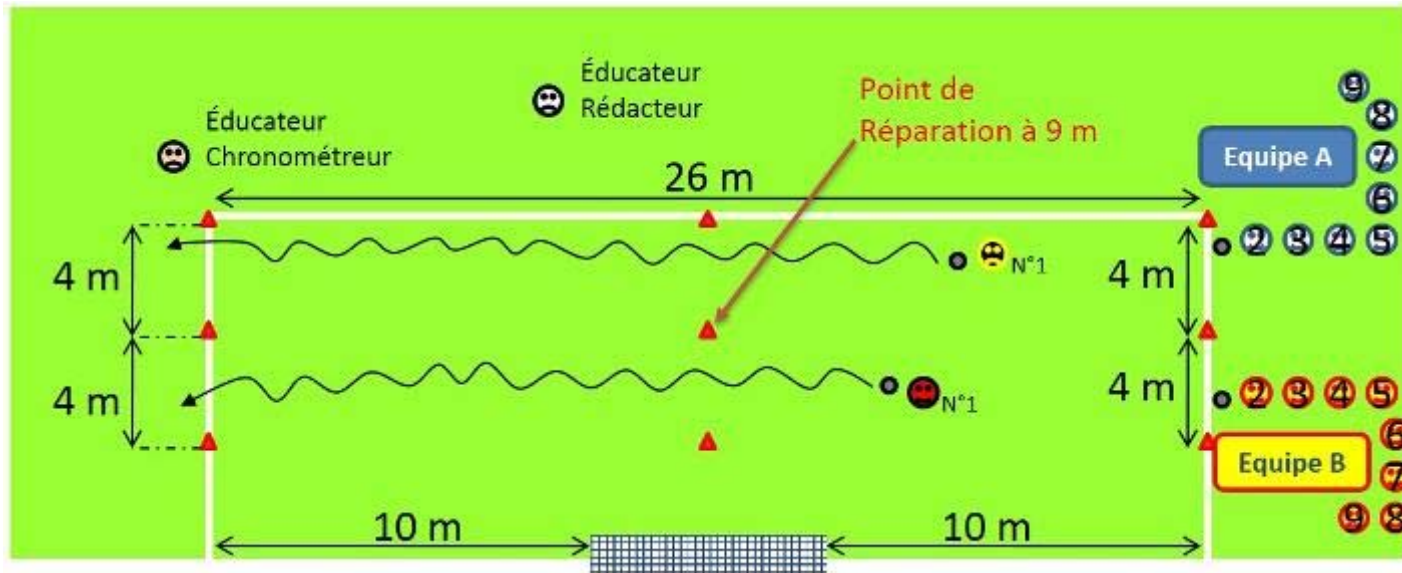


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 21/03/2020

N° match : 22164316



Club recevant : Marly Le Roi U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Neauphle-Pont. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 28/03/2020

N° match : 22164324



Club recevant : Marly Le Roi U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Viroflay U.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match : 22164327



Club recevant : Marly Le Roi U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Villennes Orgeval 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match : 22164361



Club recevant : Maurepas As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Rambouillet Yvelines 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

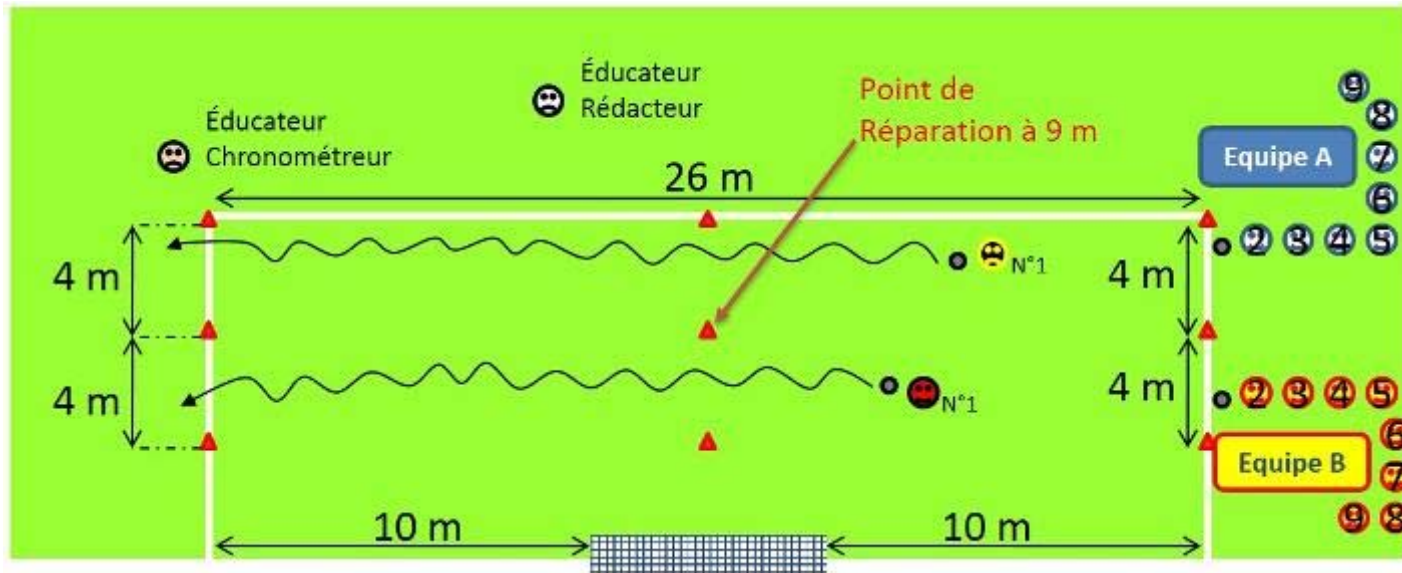


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match : 22164365



Club recevant : Maurepas As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Rosny S/Seine C.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match : 22164369



Club recevant : Maurepas As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Houilles A.C. 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

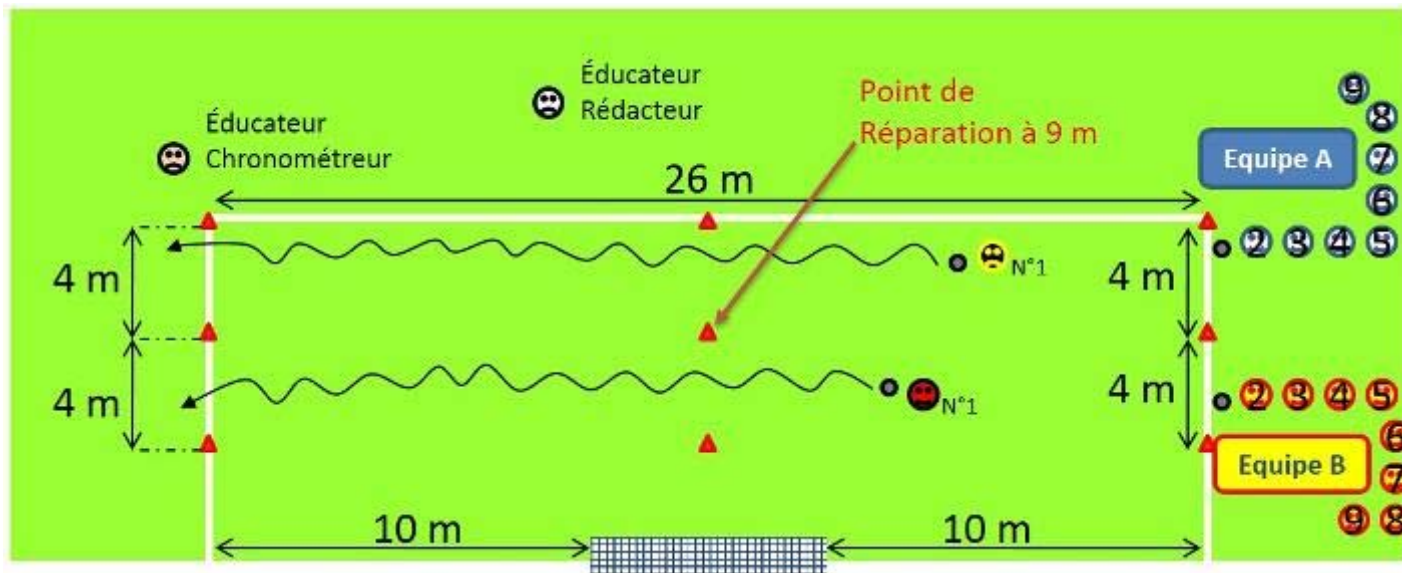


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match : 22164394



Club recevant : Maurepas As 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : St Germain En Laye 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match : 22164364



Club recevant : Montesson U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montigny Le Bx As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

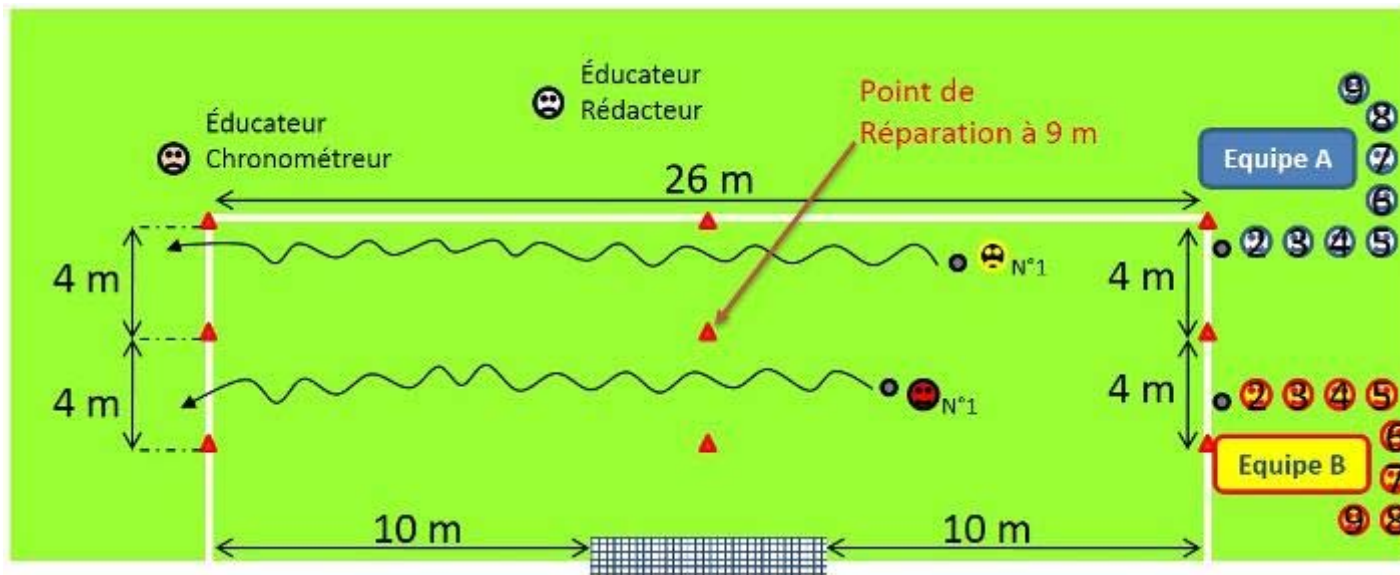


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match : 22164372



Club recevant : Montesson U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Chatou As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 21/03/2020

N° match : 22164381



Club recevant : Montesson U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Germain En Laye 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 11/01/2020

N° match : 22164351



Club recevant : Montigny Le Bx As 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Voisins F.C. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

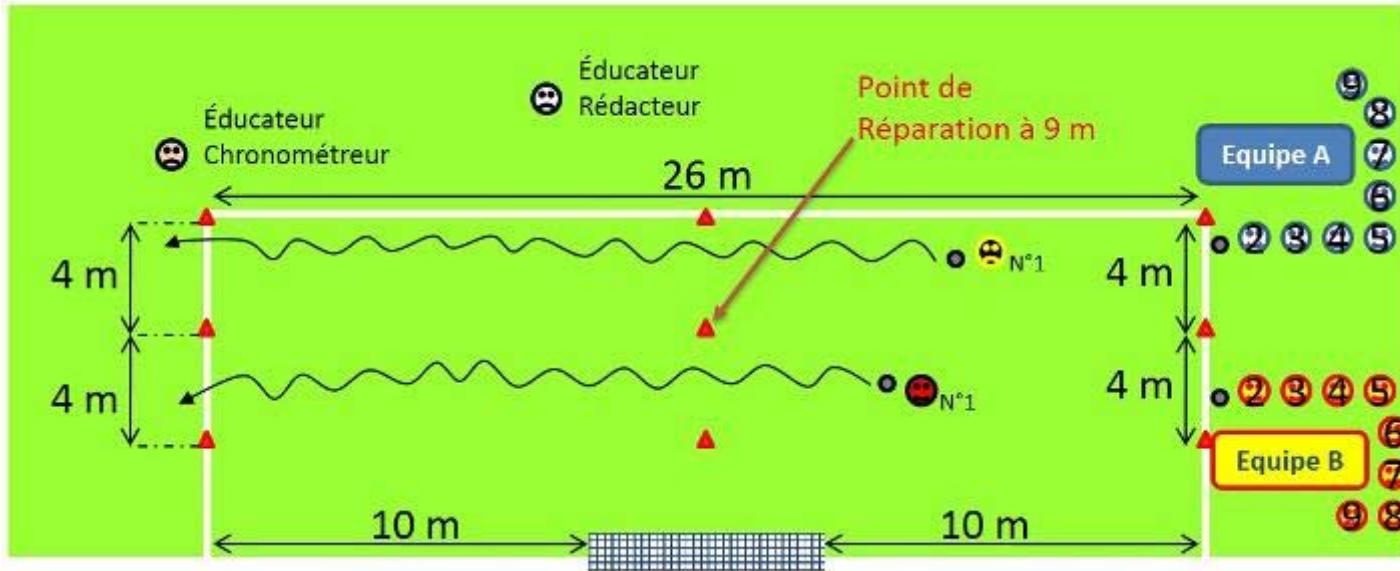


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 21/03/2020

N° match : 22164385



Club recevant : Montigny Le Bx As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Maurepas As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match : 22164389



Club recevant : Montigny Le Bx As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Germain En Laye 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164286



Club recevant : Neauphle-Pont. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Viroflay U.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match : 22164291



Club recevant : Neauphle-Pont. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mureaux O.F.C. Les 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match : 22164312



Club recevant : Neauphle-Pont. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Velizy Asc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

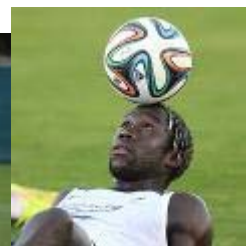
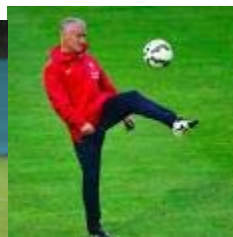
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

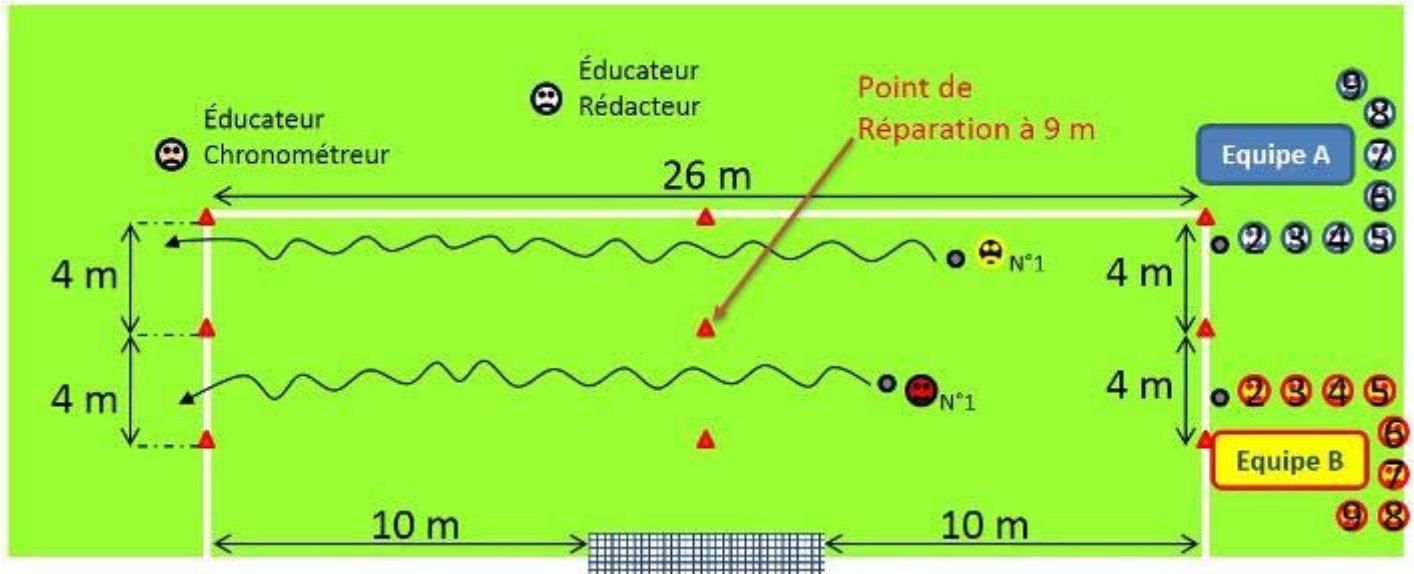


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 28/03/2020

N° match : 22164320



Club recevant : Neauphle-Pont. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Croissy U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

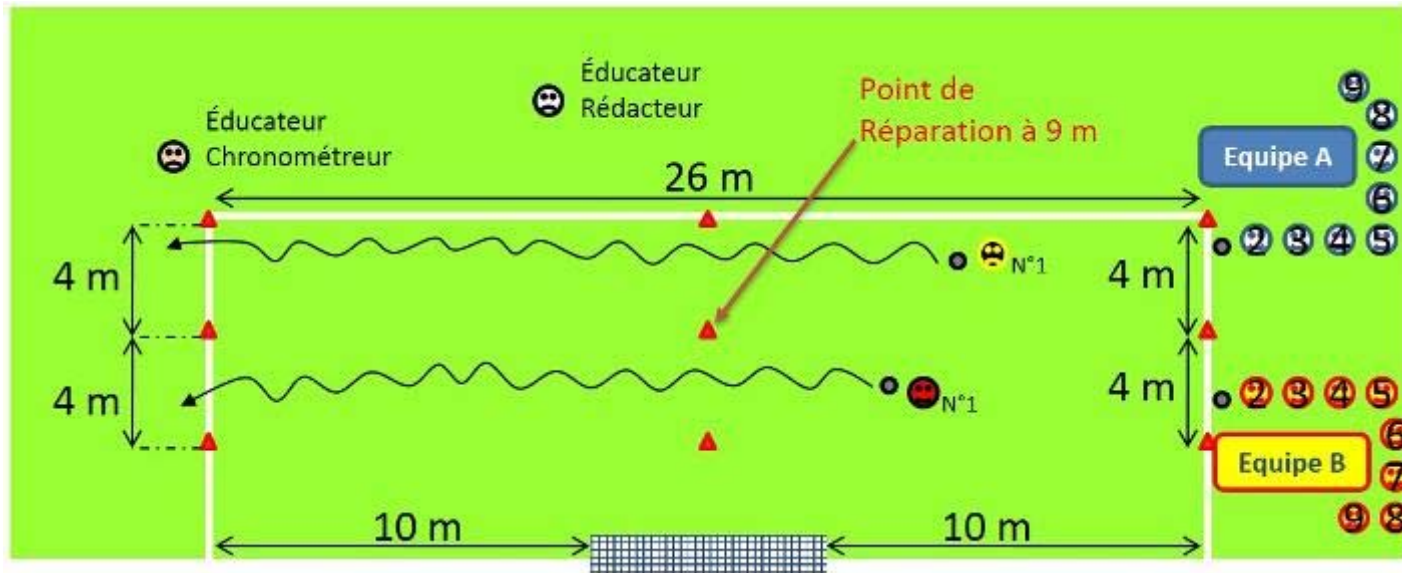


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match : 22164331



Club recevant : Neauphle-Pont. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Verneuil Entente 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match : 22164427



Club recevant : Paris Saint-Germain 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres S/Seine Us 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

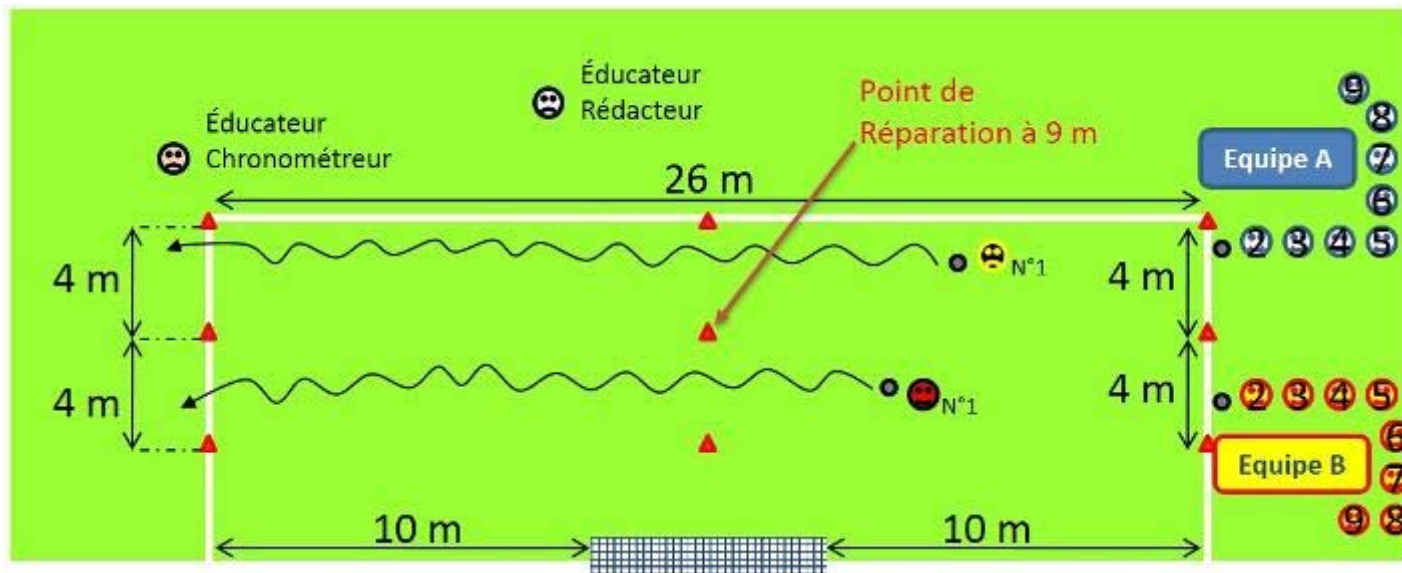


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match : 22164434



Club recevant : Paris Saint-Germain 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Sartrouville F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match : 22164438



Club recevant : Paris Saint-Germain 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Versailles 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match : 22164425



Club recevant : Plaisirois F.O. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Limay Alj 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match : 22164433



Club recevant : Plaisirois F.O. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Poissy As 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 29/02/2020

N° match : 22164440



Club recevant : Plaisirois F.O. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mantois 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

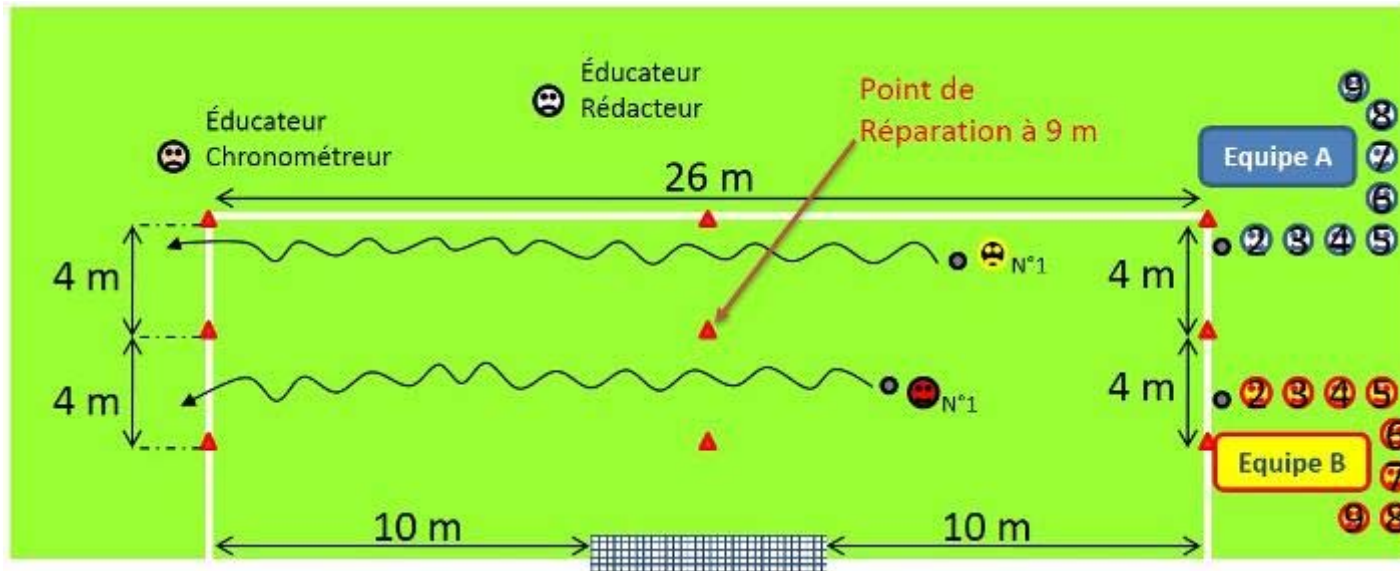


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match : 22164419



Club recevant : Poissy As 12			
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 :			
N° licence :			

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match : 22164442



Club recevant : Poissy As 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres S/Seine Us 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match : 22164451



Club recevant : Poissy As 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Yvelines/Montfort 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match : 22164458



Club recevant : Poissy As 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Paris Saint-Germain 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 11/01/2020

N° match : 22164353



Club recevant : Rambouillet Yvelines 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montesson U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 14/03/2020

N° match : 22164375



Club recevant : Rambouillet Yvelines 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montigny Le Bx As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

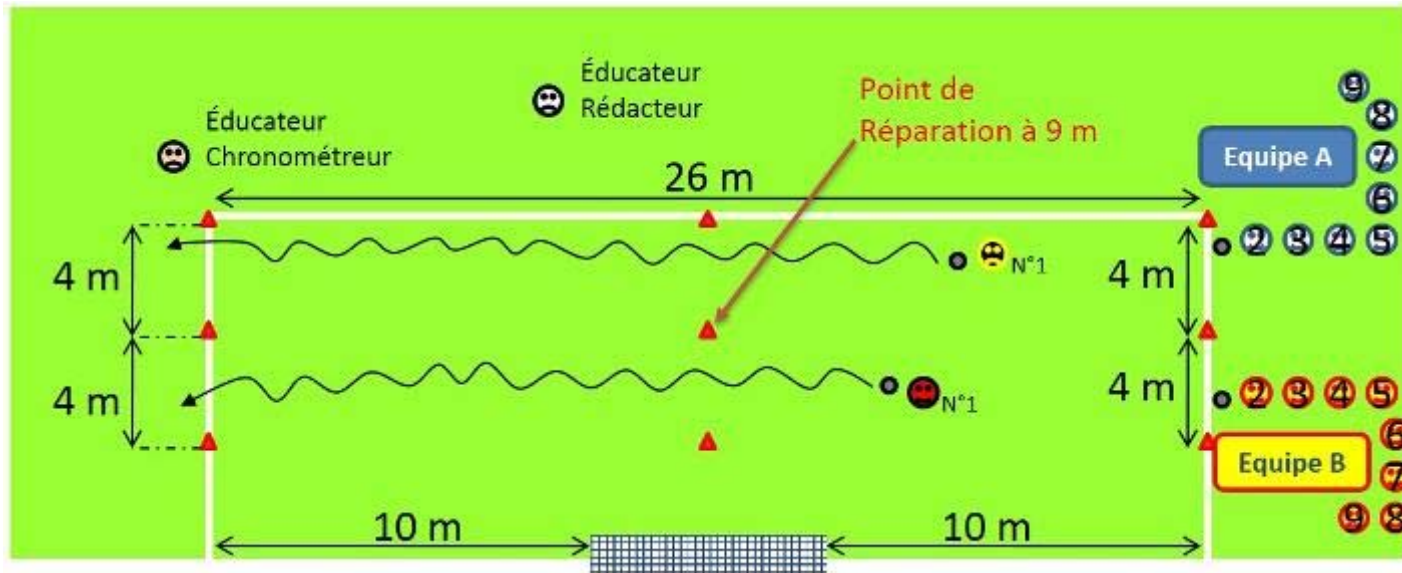


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 21/03/2020

N° match : 22164384



Club recevant : Rambouillet Yvelines 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Houilles A.C. 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match : 22164391



Club recevant : Rambouillet Yvelines 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Trappes E.S. 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

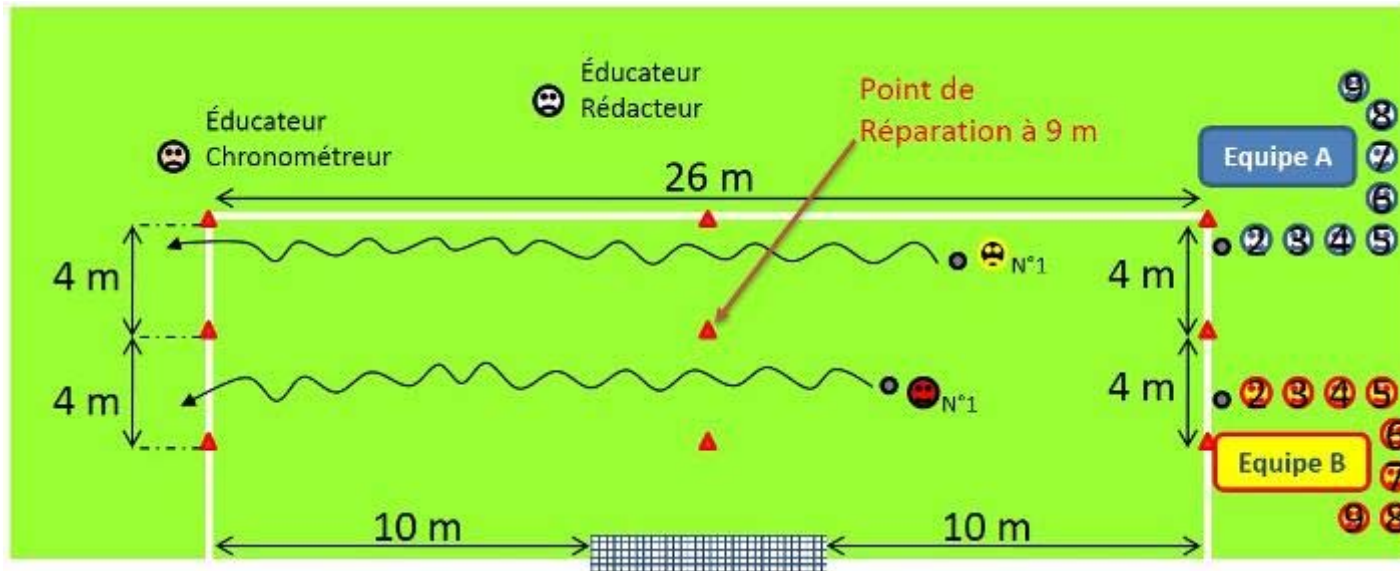


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 11/01/2020

N° match : 22164354



Club recevant : Rosny S/Seine C.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Trappes E.S. 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

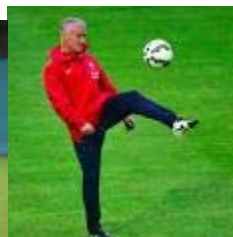
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 14/03/2020

N° match : 22164379



Club recevant : Rosny S/Seine C.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montesson U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

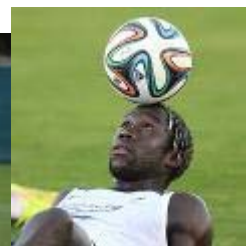
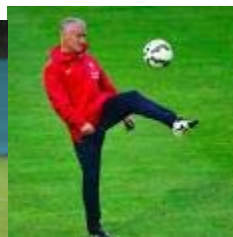
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

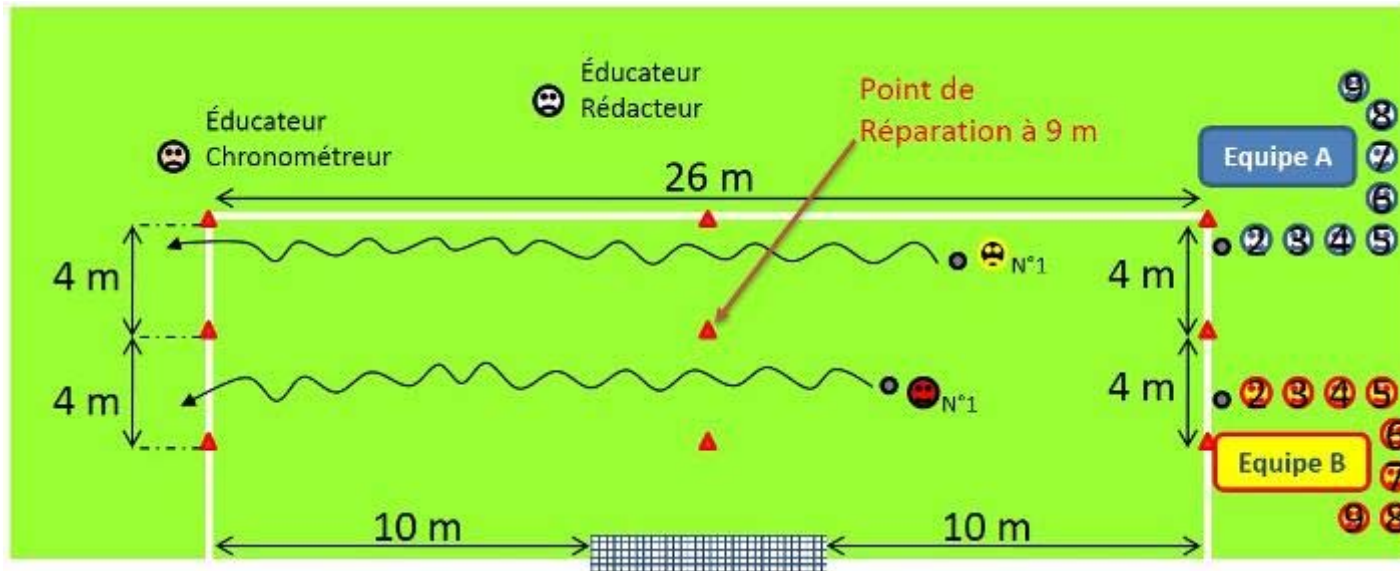


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match : 22164388



Club recevant : Rosny S/Seine C.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Houilles A.C. 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

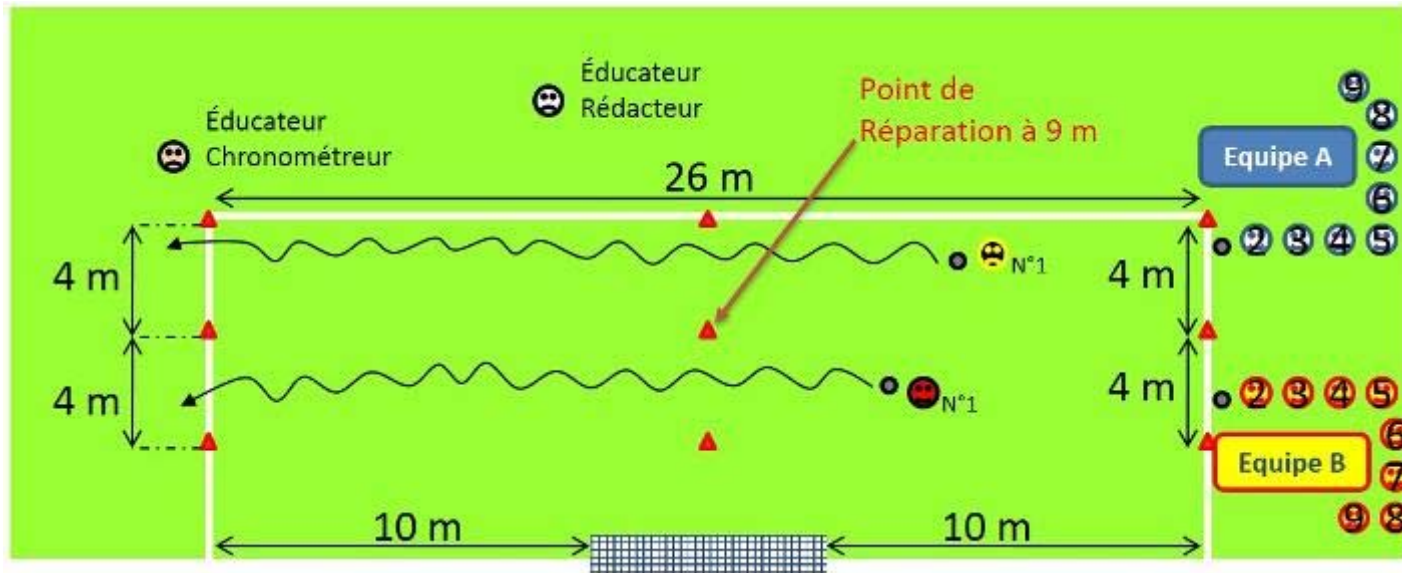


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/04/2020

N° match : 22164395



Club recevant : Rosny S/Seine C.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montigny Le Bx As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match : 22164422



Club recevant : Sartrouville F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Plaisirois F.O. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match : 22164444



Club recevant : Sartrouville F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Limay Alj 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 21/03/2020

N° match : 22164449



Club recevant : Sartrouville F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Versailles 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

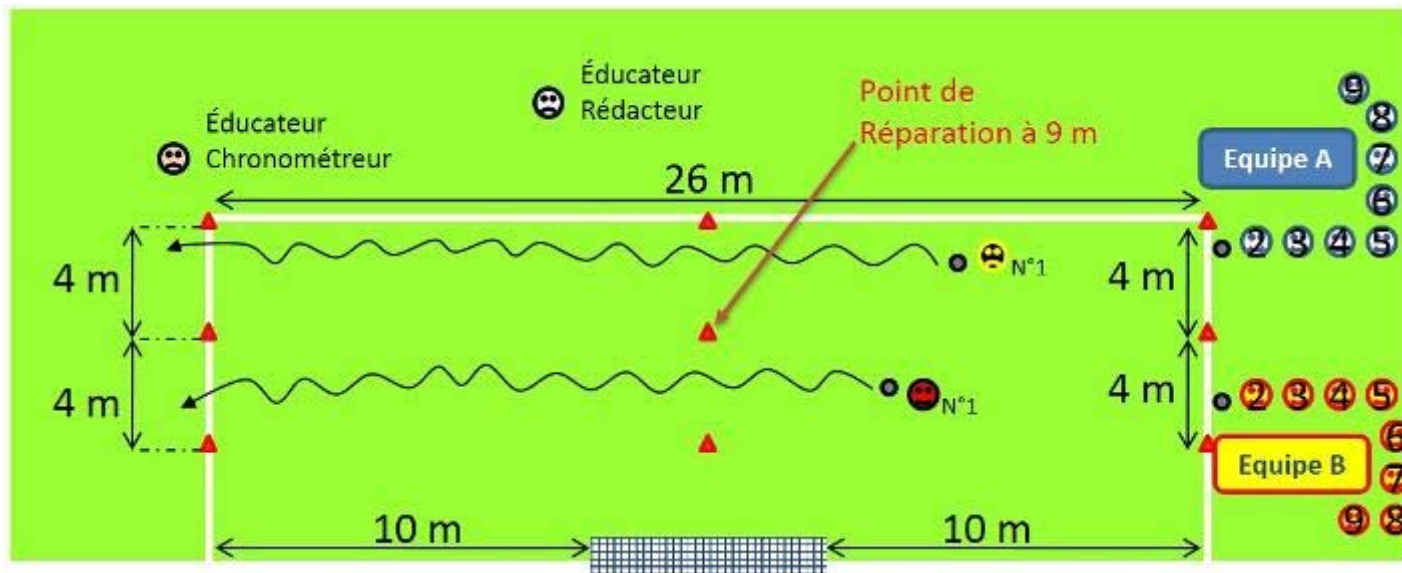


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match : 22164457



Club recevant : Sartrouville F.C. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Elancourt O.S.C. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match : 22164460



Club recevant : Sartrouville F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Poissy As 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

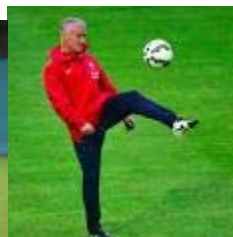
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match : 22164358



Club recevant : St Germain En Laye 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Voisins F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

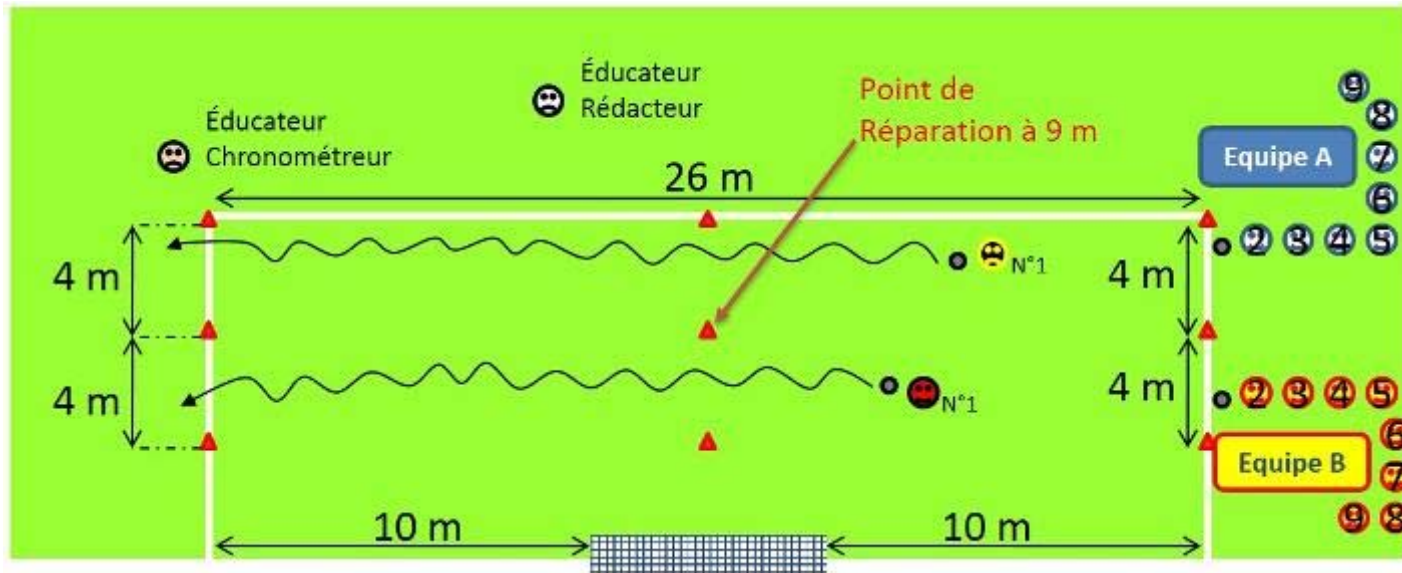


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match : 22164366



Club recevant : St Germain En Laye 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Rambouillet Yvelines 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match : 22164373



Club recevant : St Germain En Laye 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Rosny S/Seine C.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

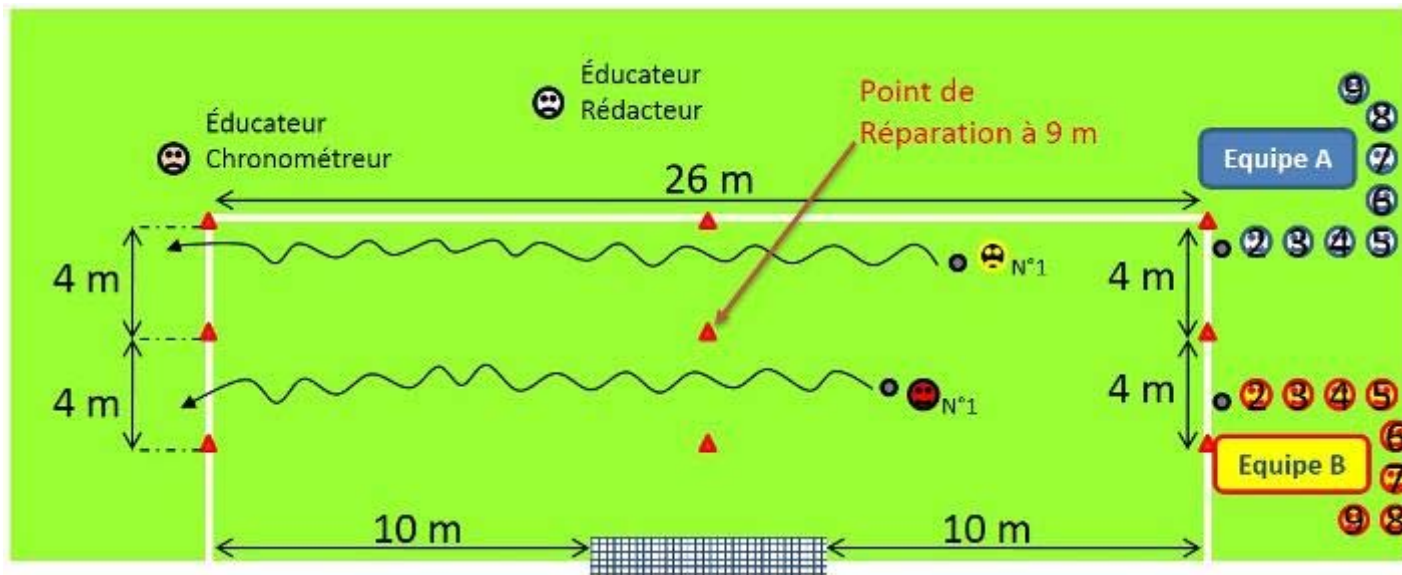


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 18/01/2020

N° match : 22164360



Club recevant : Trappes E.S. 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Montigny Le Bx As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

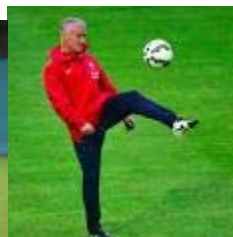
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 25/01/2020

N° match : 22164367



Club recevant : Trappes E.S. 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Chatou As 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

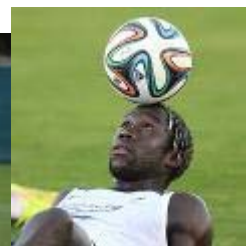
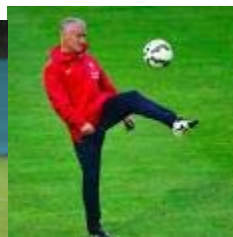
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

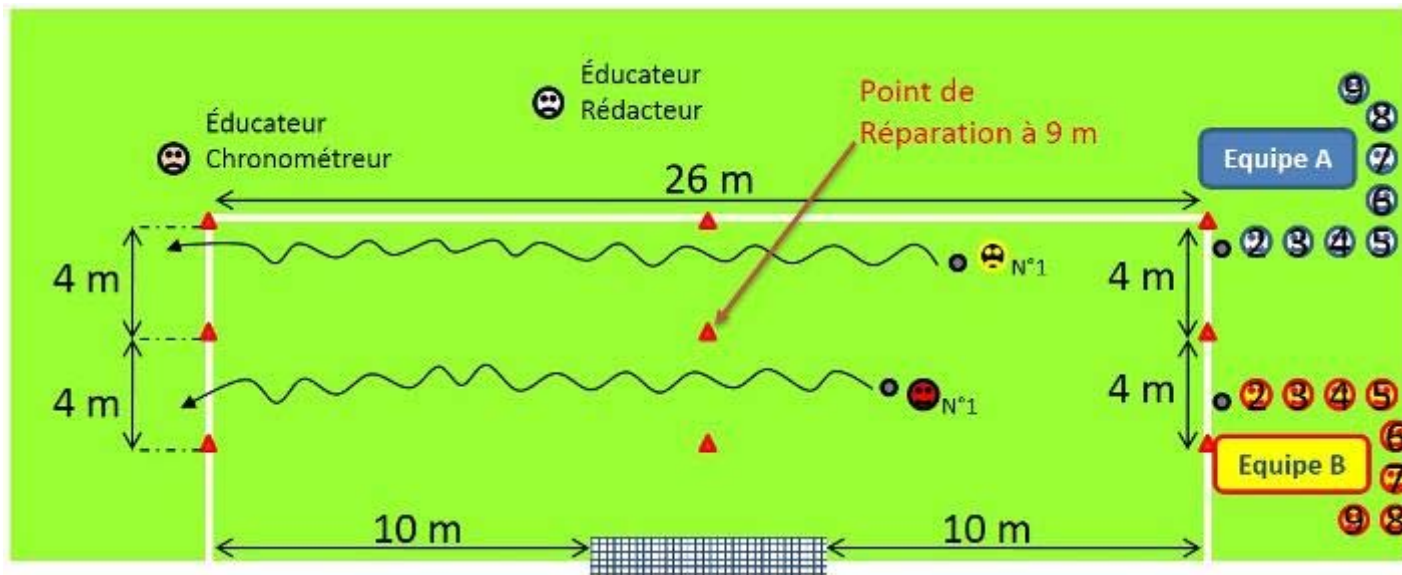


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match : 22164371



Club recevant : Trappes E.S. 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Chesnay 78 F.C. Le 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match : 22164292



Club recevant : Velizy Asc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Verneuil Entente 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

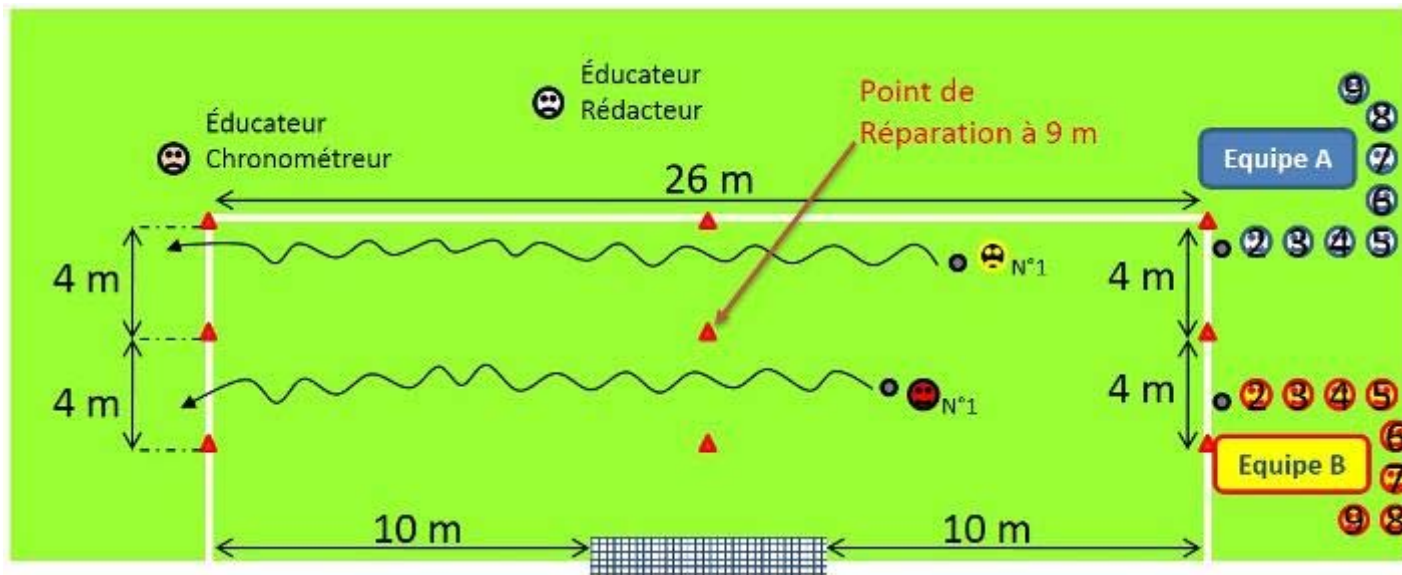


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match : 22164300



Club recevant : Velizy Asc 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Villennes Orgeval 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

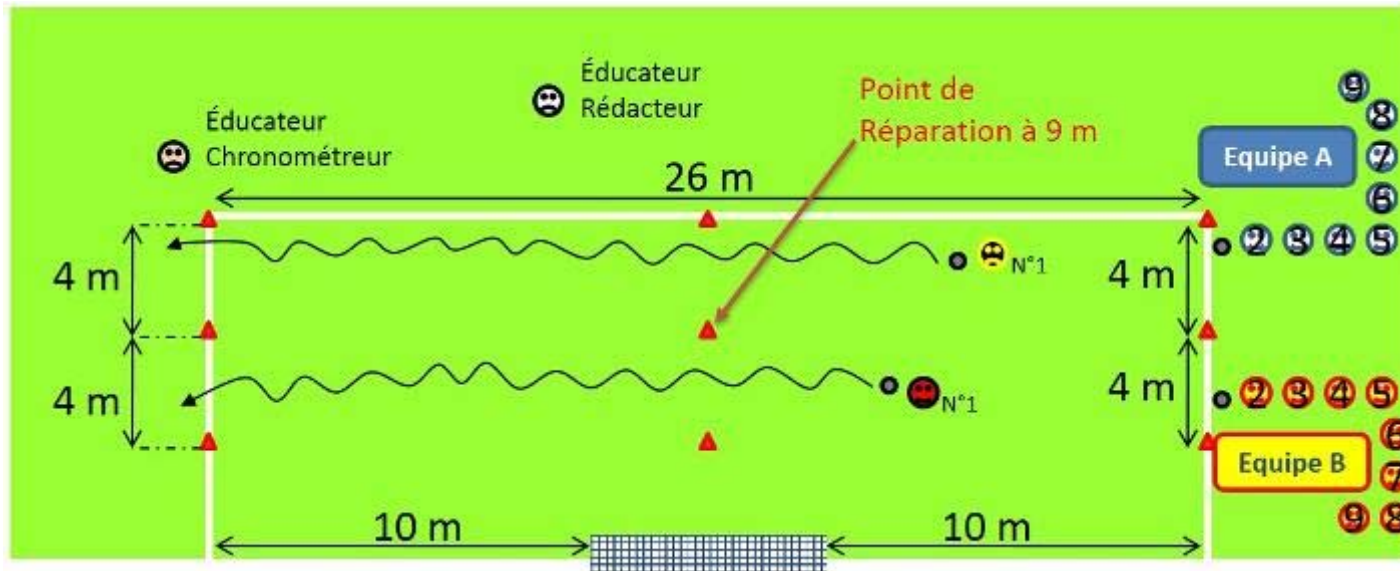


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match : 22164307



Club recevant : Velizy Asc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mureaux O.F.C. Les 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

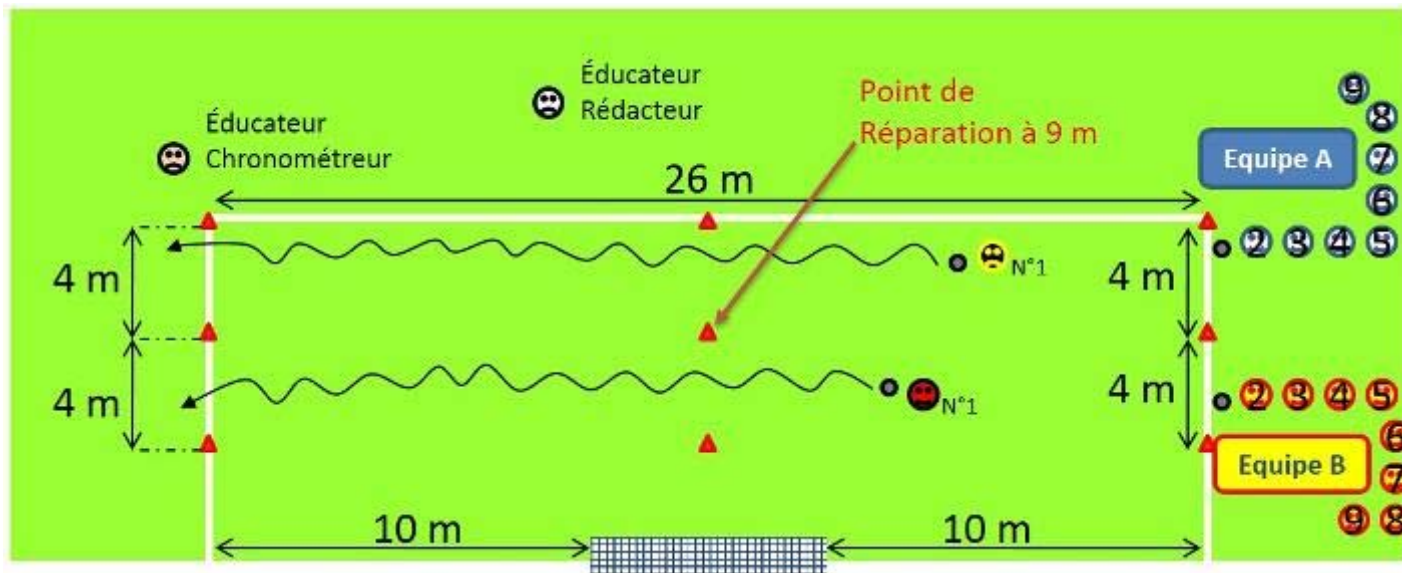


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match : 22164296



Club recevant : Verneuil Entente 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Croissy U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

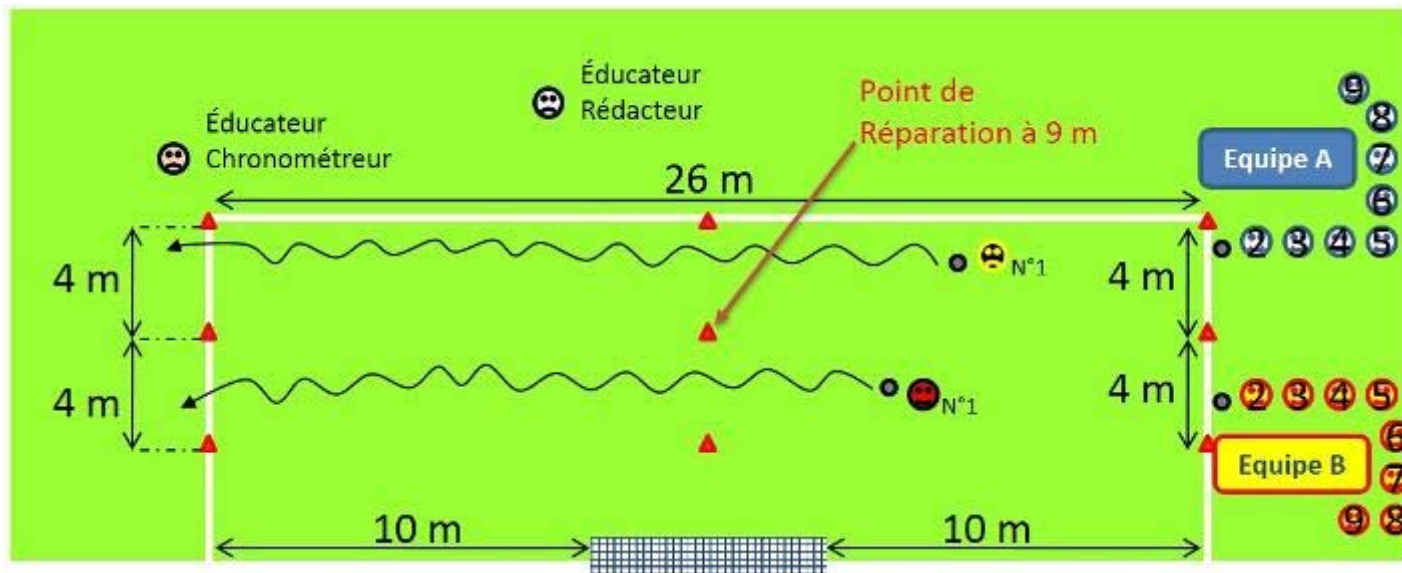


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 29/02/2020

N° match : 22164304



Club recevant : Verneuil Entente 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Villennes Orgeval 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

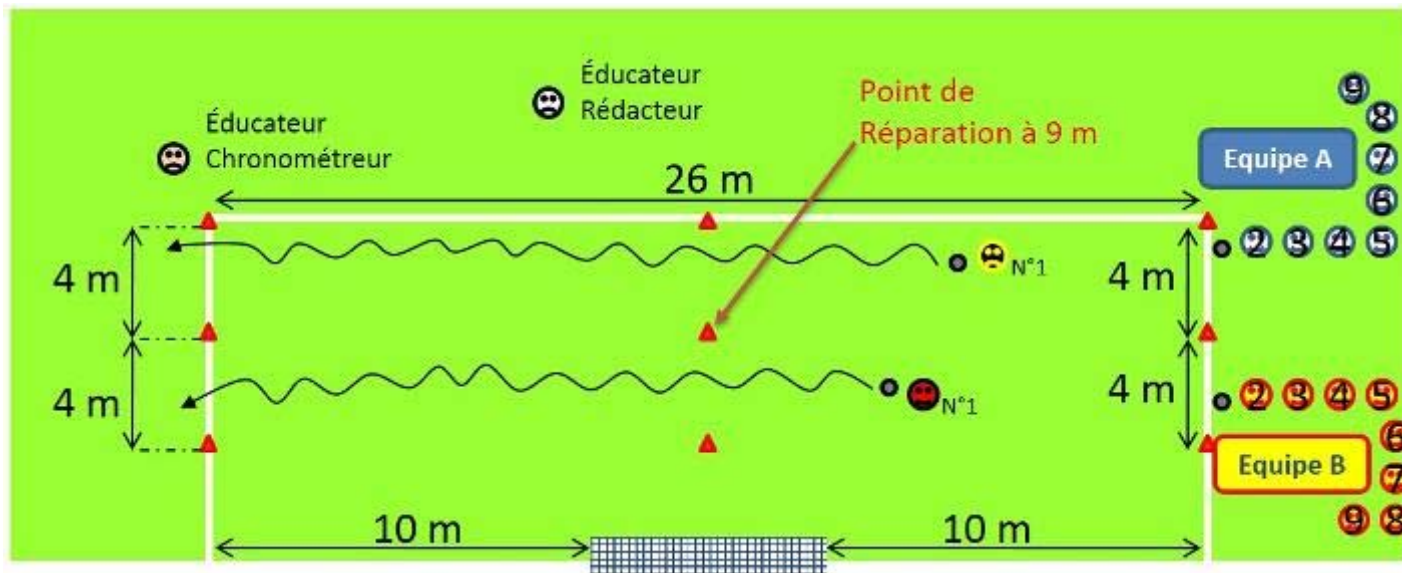


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 21/03/2020

N° match : 22164317



Club recevant : Verneuil Entente 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Conflans F.C. 12			
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 :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 28/03/2020

N° match : 22164321



Club recevant : Verneuil Entente 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres Gresillons 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 11/01/2020

N° match : 22164418



Club recevant : Versailles 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Elancourt O.S.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match : 22164424



Club recevant : Versailles 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Mantois 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

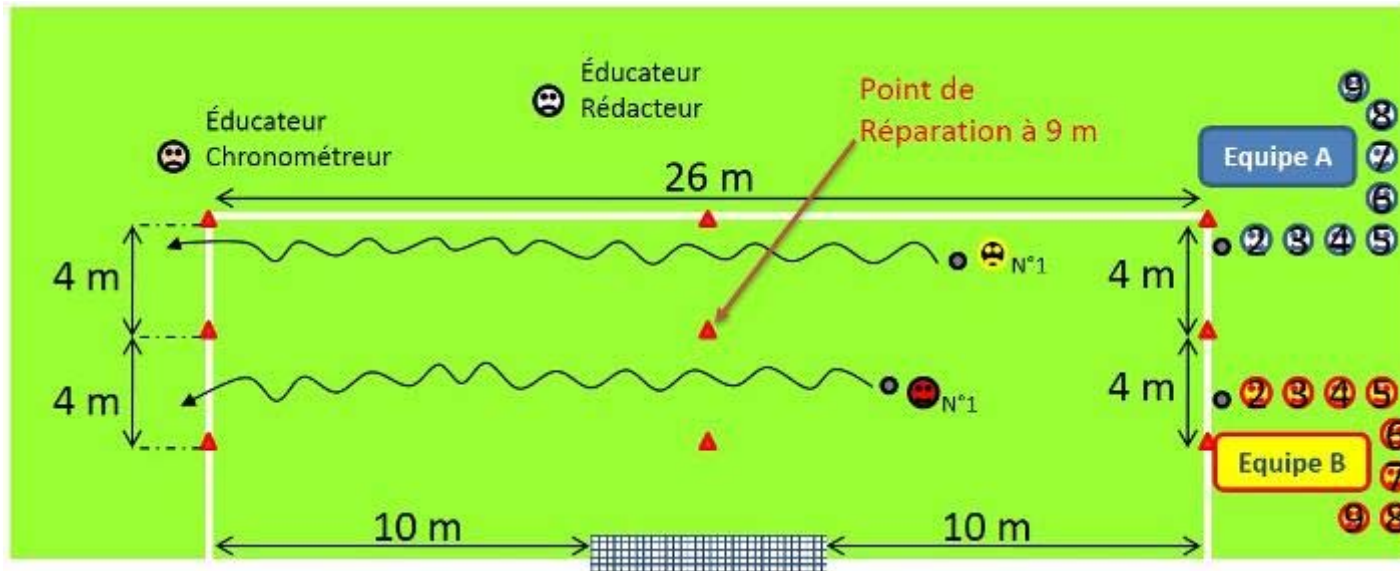


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match : 22164445



Club recevant : Versailles 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Plaisirois F.O. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 28/03/2020

N° match : 22164453



Club recevant : Versailles 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Fontenay Fleury F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match : 22164464



Club recevant : Versailles 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Club visiteur : Limay Alj 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 11/01/2020

N° match : 22164287



Club recevant : Villennes Orgeval 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres Gresillons 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

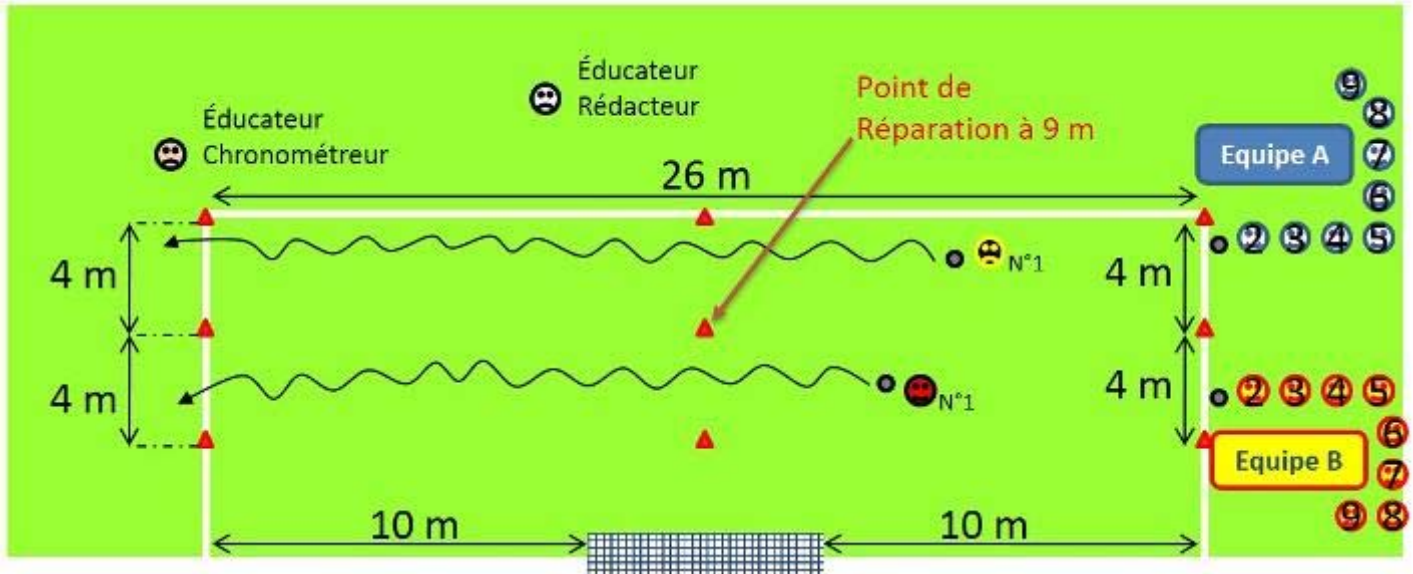


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 14/03/2020

N° match : 22164309



Club recevant : Villennes Orgeval 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Guyancourt Es 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 28/03/2020

N° match : 22164325



Club recevant : Villennes Orgeval 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Conflans F.C. 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 18/01/2020

N° match : 22164295



Club recevant : Viroflay U.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Villennes Orgeval 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/01/2020

N° match : 22164299



Club recevant : Viroflay U.S.M. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Mureaux O.F.C. Les 12			
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 :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Promotion

Match du 25/04/2020

N° match : 22164328



Club recevant : Viroflay U.S.M. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Velizy Asc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 29/02/2020

N° match : 22164370



Club recevant : Voisins F.C. 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Rambouillet Yvelines 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 établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

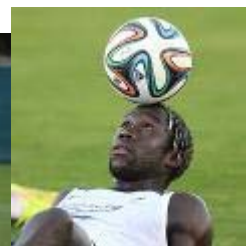
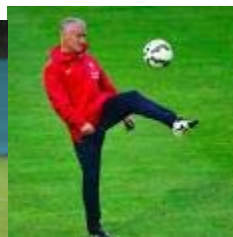
Le parcours de jonglerie en mouvement doit être effectué **en 25" maximum, sans surface de rattrapage.** Le joueur, qui franchit avec son ballon (ballon maîtrisé) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également 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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

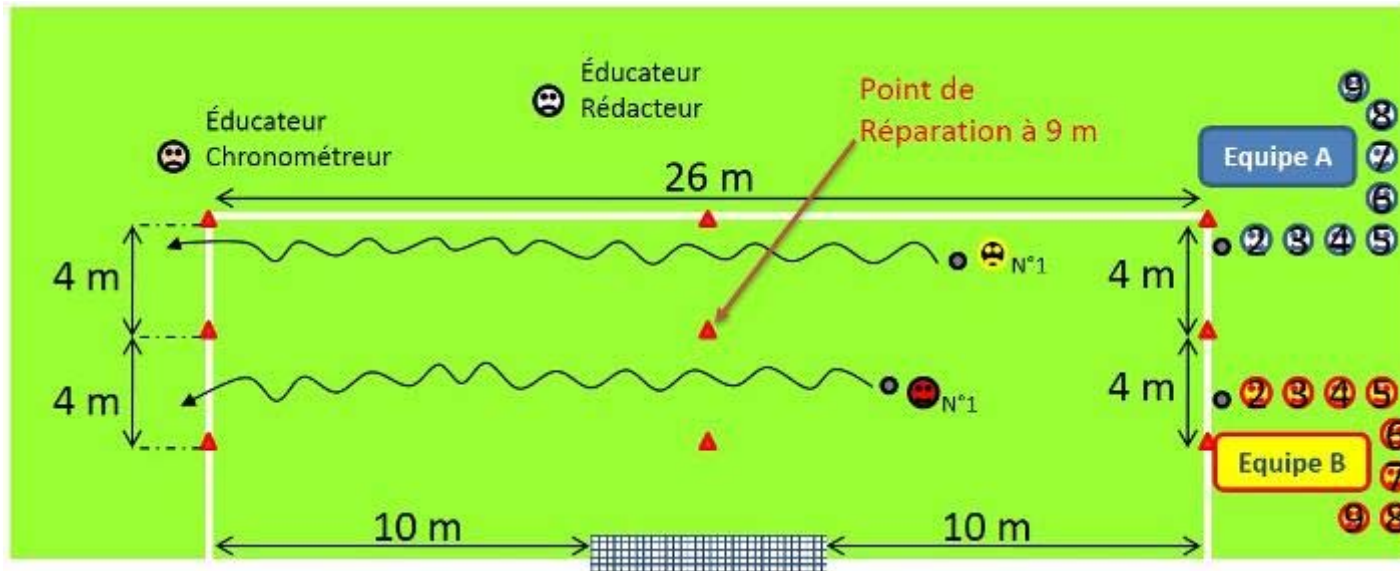


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 21/03/2020

N° match : 22164383



Club recevant : Voisins F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Trappes E.S. 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Espoir

Match du 28/03/2020

N° match : 22164387



Club recevant : Voisins F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montesson U.S. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 18/01/2020

N° match : 22164426



Club recevant : Yvelines/Montfort 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Sartrouville F.C. 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/01/2020

N° match : 22164430



Club recevant : Yvelines/Montfort 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Versailles 78 Fc 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).



Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 14/03/2020

N° match : 22164443



Club recevant : Yvelines/Montfort 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Paris Saint-Germain 12

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 :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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 réglementaire 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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

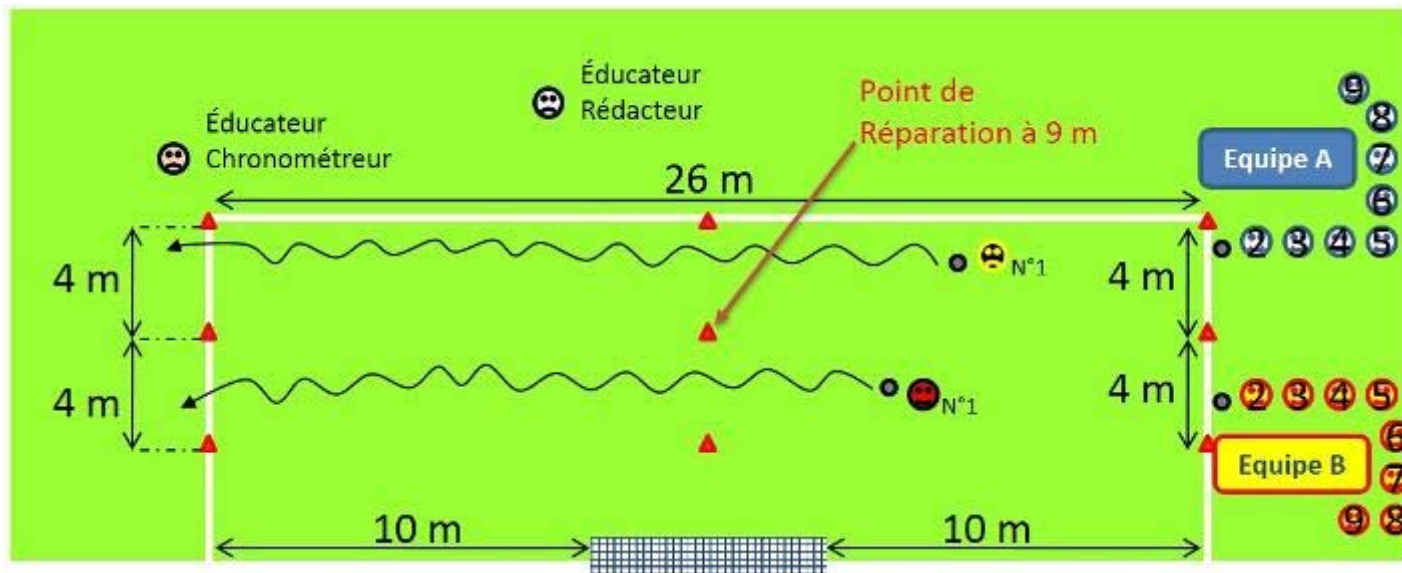


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule : U12 Espoir Phase 2 Poule Elite

Match du 25/04/2020

N° match : 22164463



Club recevant : Yvelines/Montfort 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 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 établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation





Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12-U13

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'Éducateur 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 2^{ème} 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 chronométrateur.

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).

En cas d'égalité, les 2 équipes partagent le bonus (+0,5 point par équipe).

