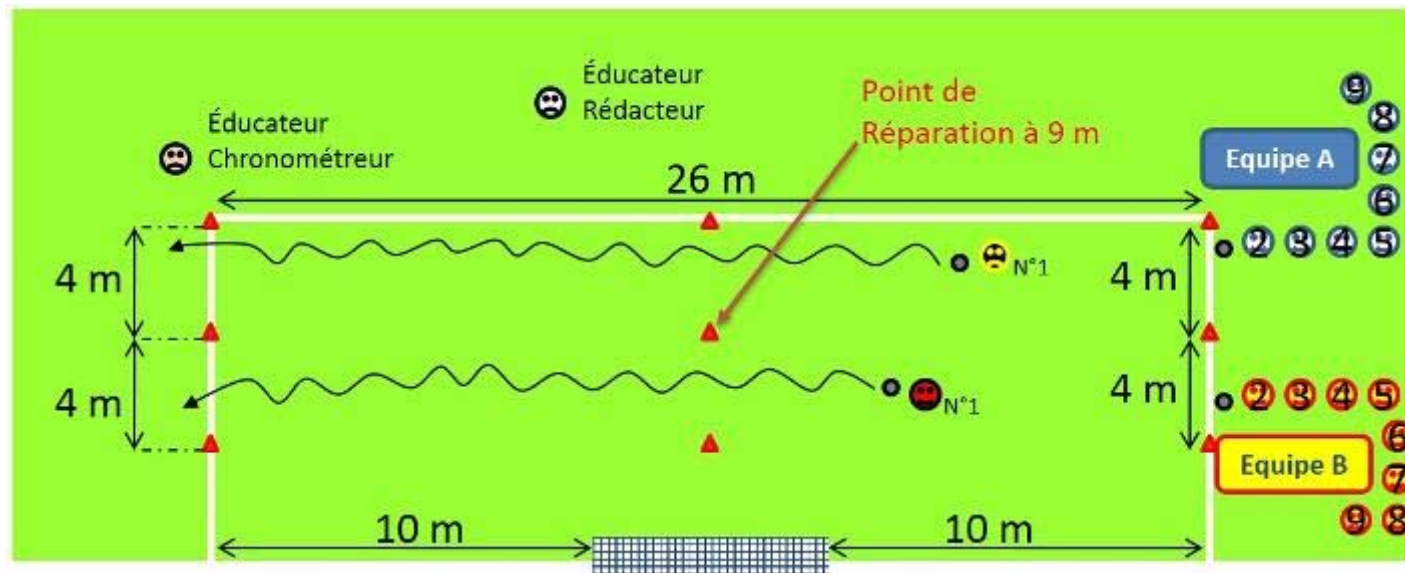


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12U13

Catégorie/Poule :

Match du

N° match :



Club recevant :

N°	Points	N°	Points
1		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 :

N°	Points	N°	Points
1		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'Educateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) pour participer une 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).

