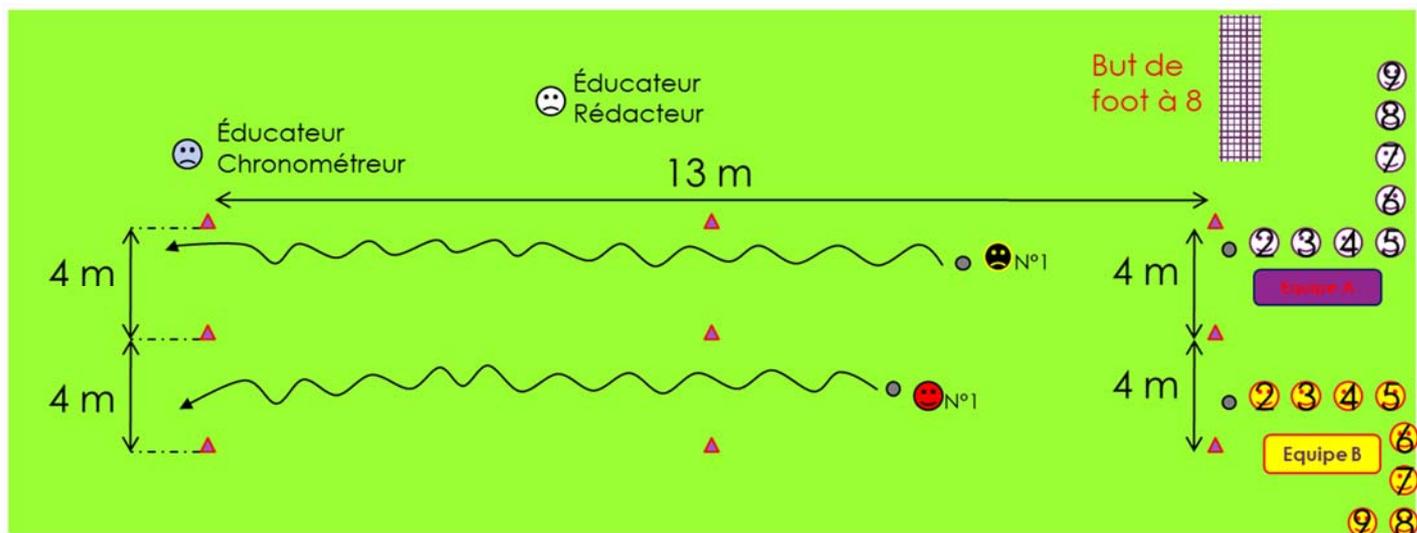


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 12/11/2022

N° match : 25380245



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

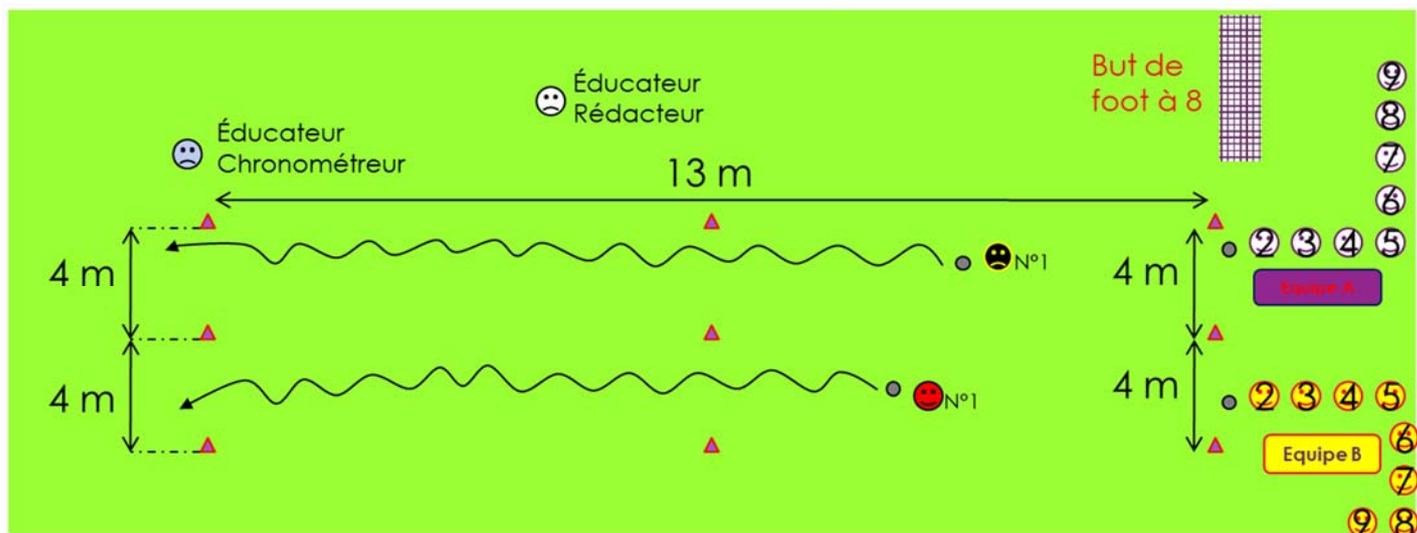


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 03/12/2022

N° match : 25380256



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

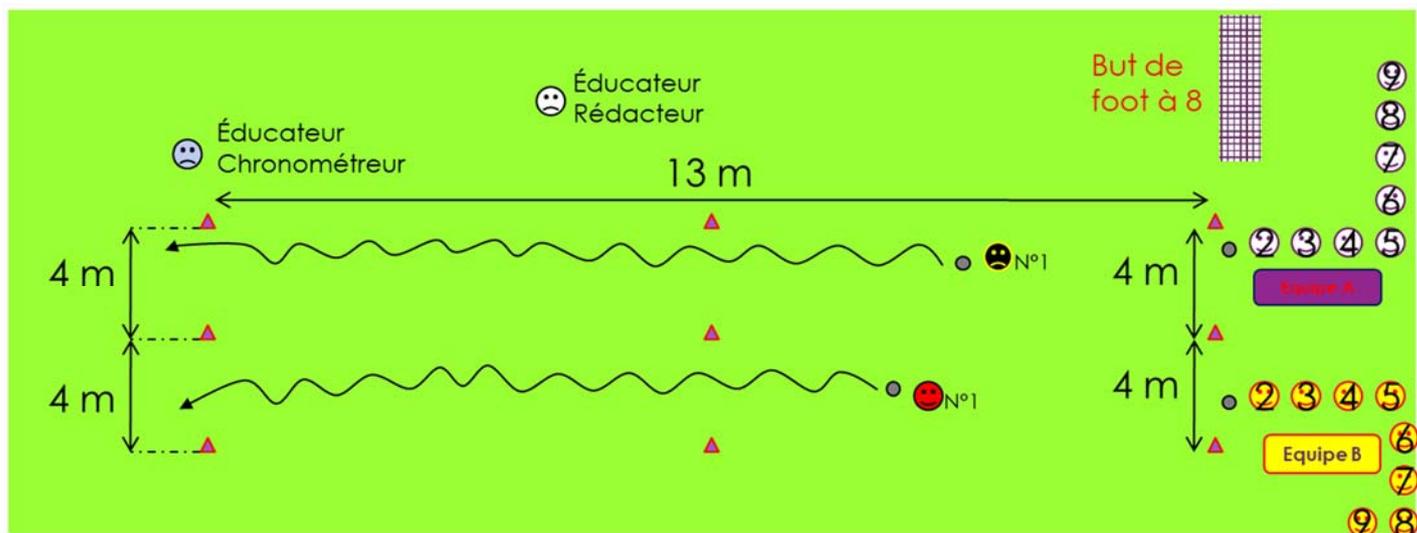


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 21/01/2023

N° match : 25380257



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 : Mesnil St Denis Asl 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

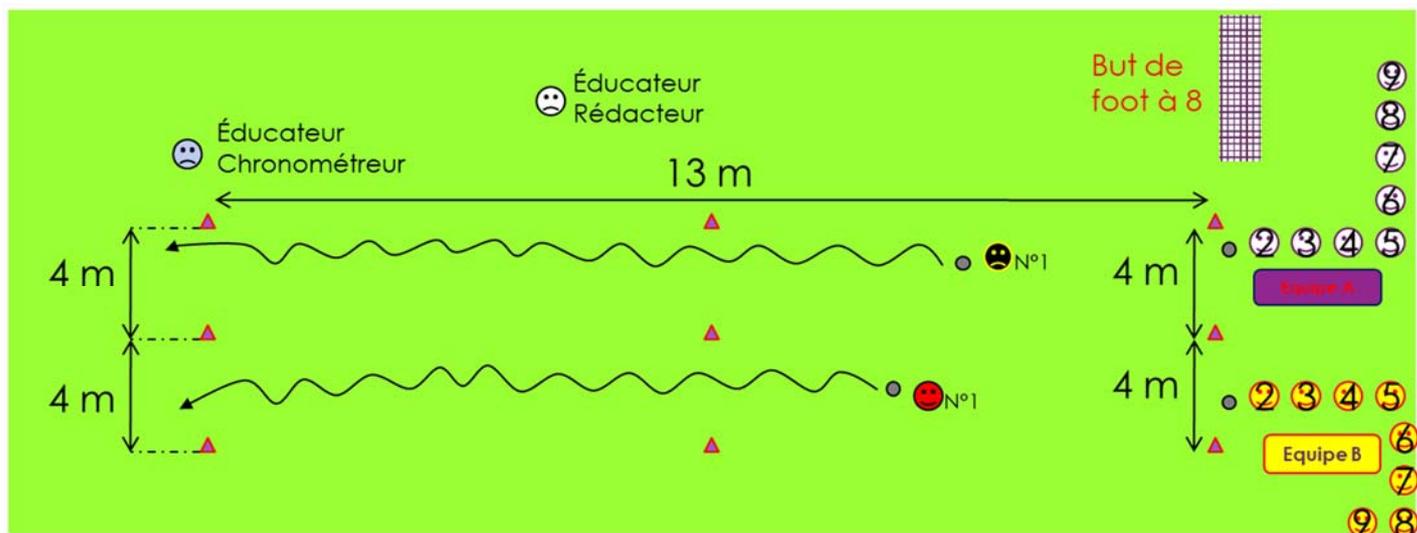


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 07/01/2023

N° match : 25380264



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 : Poissy 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

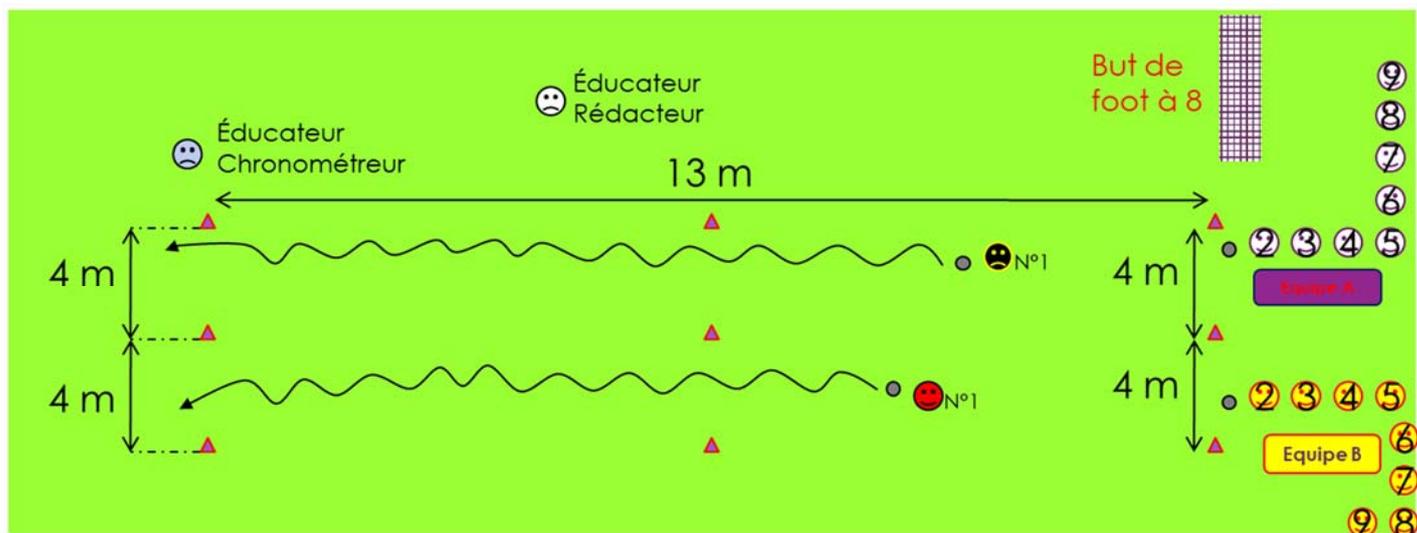


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 10/12/2022

N° match : 25380273



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

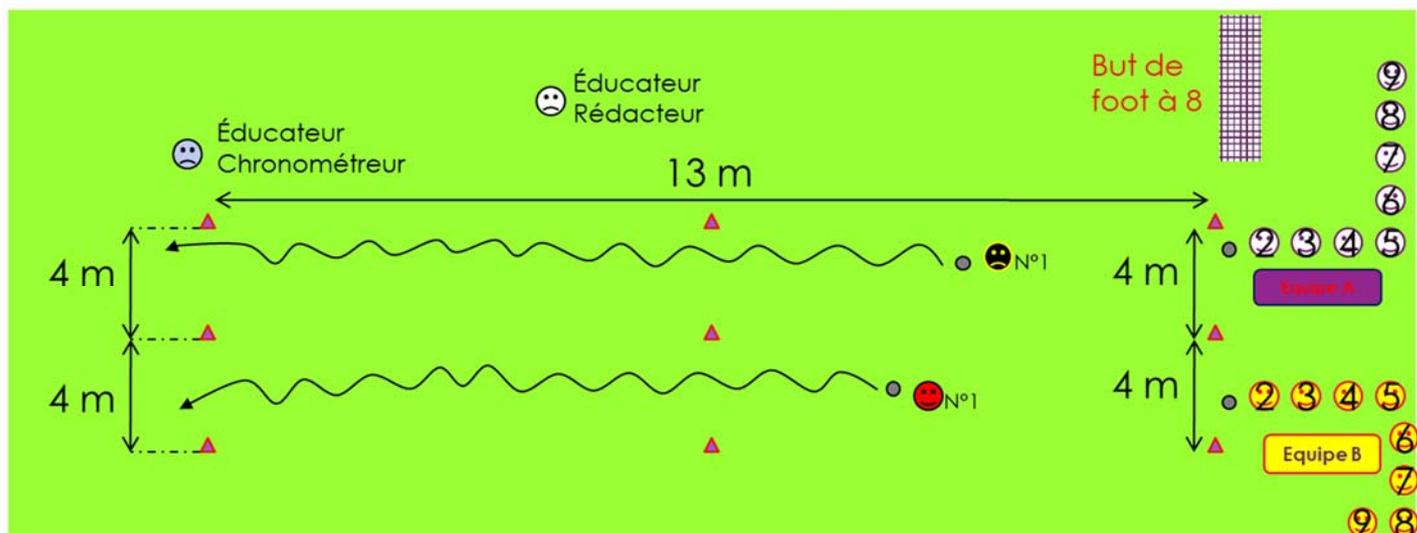


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 12/11/2022

N° match : 25380289



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

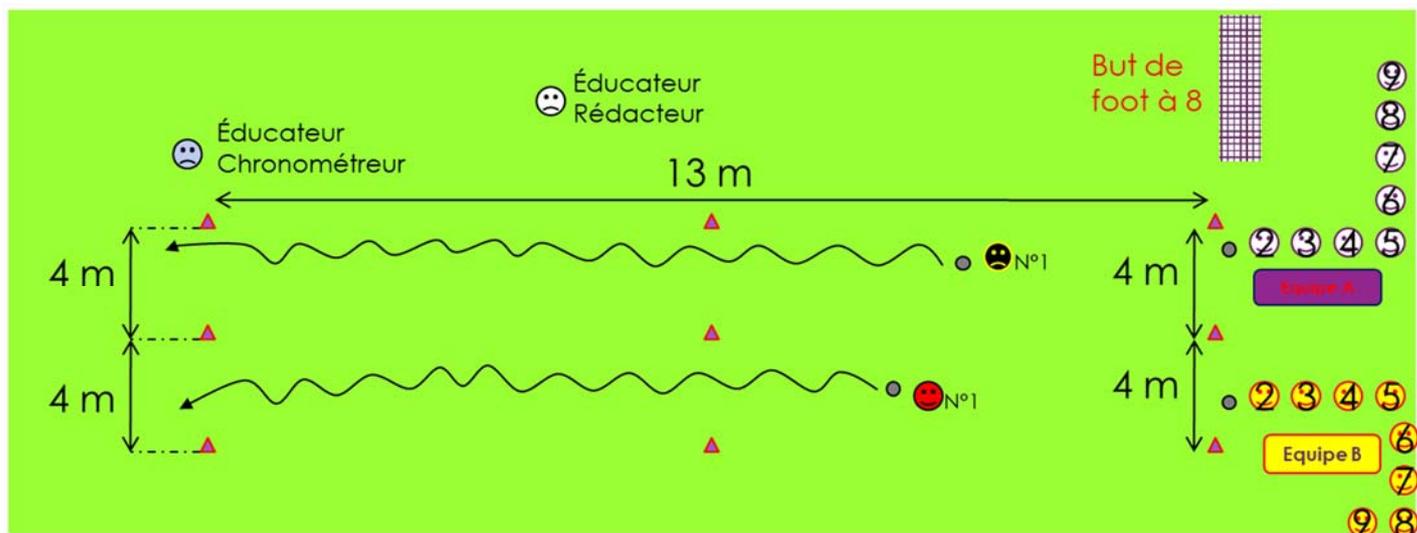


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 10/12/2022

N° match : 25380321



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 : Houilles A.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

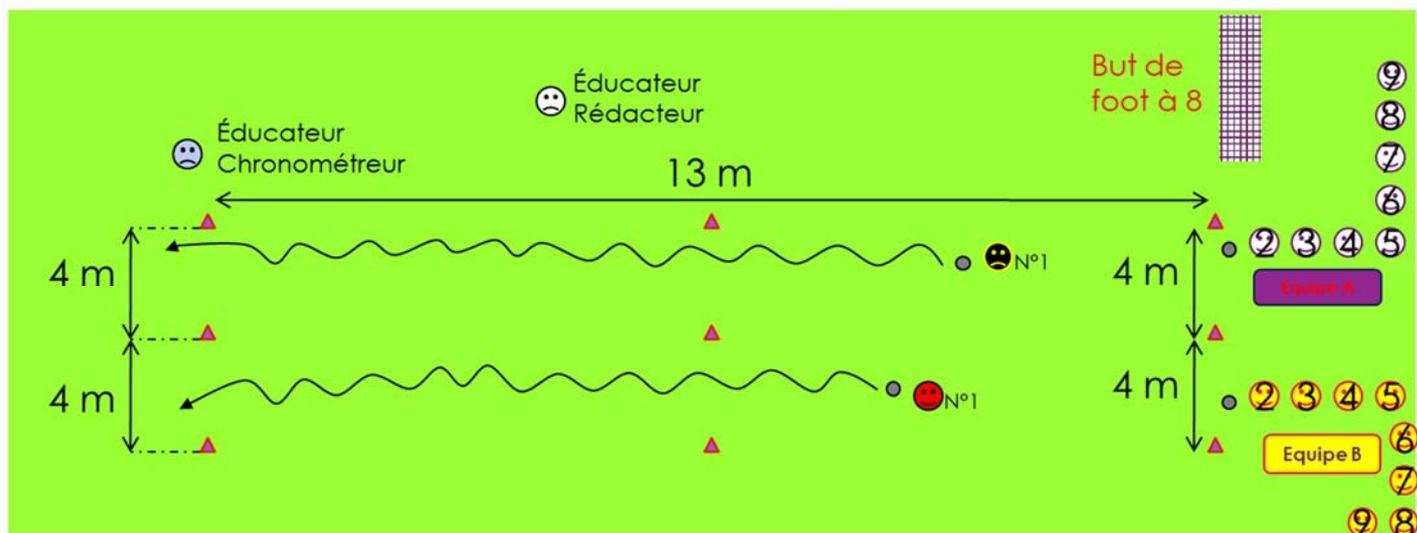


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 04/02/2023

N° match : 25380325



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 : Versailles 78 Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

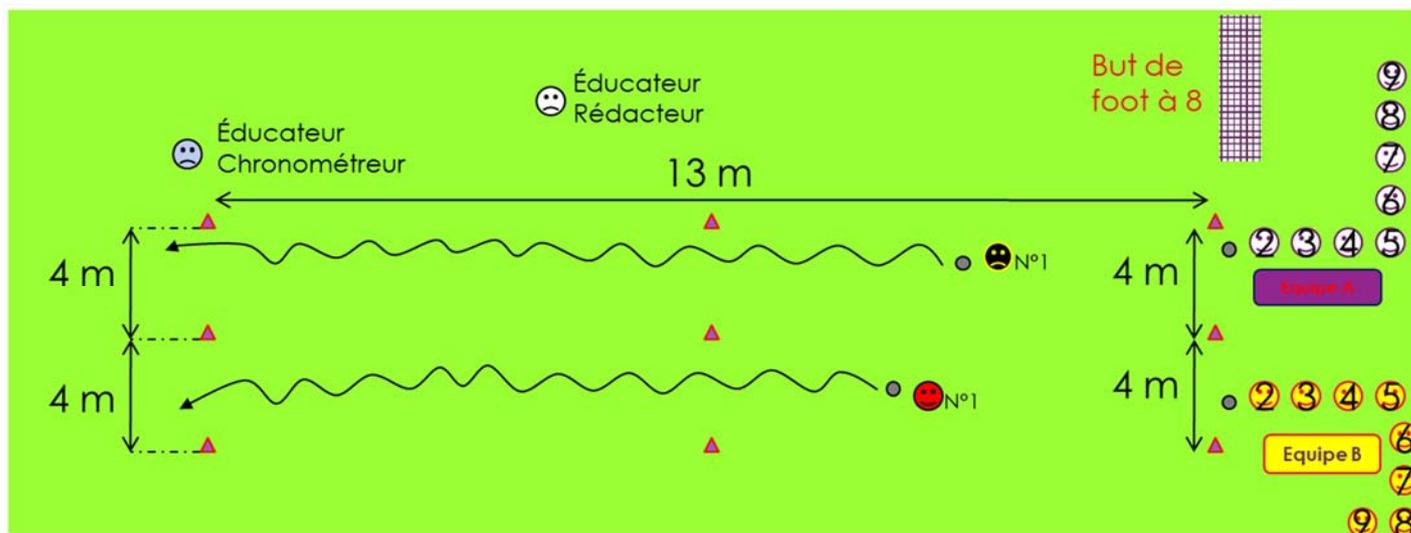


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 14/01/2023

N° match : 25380316



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 : Versailles 78 Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

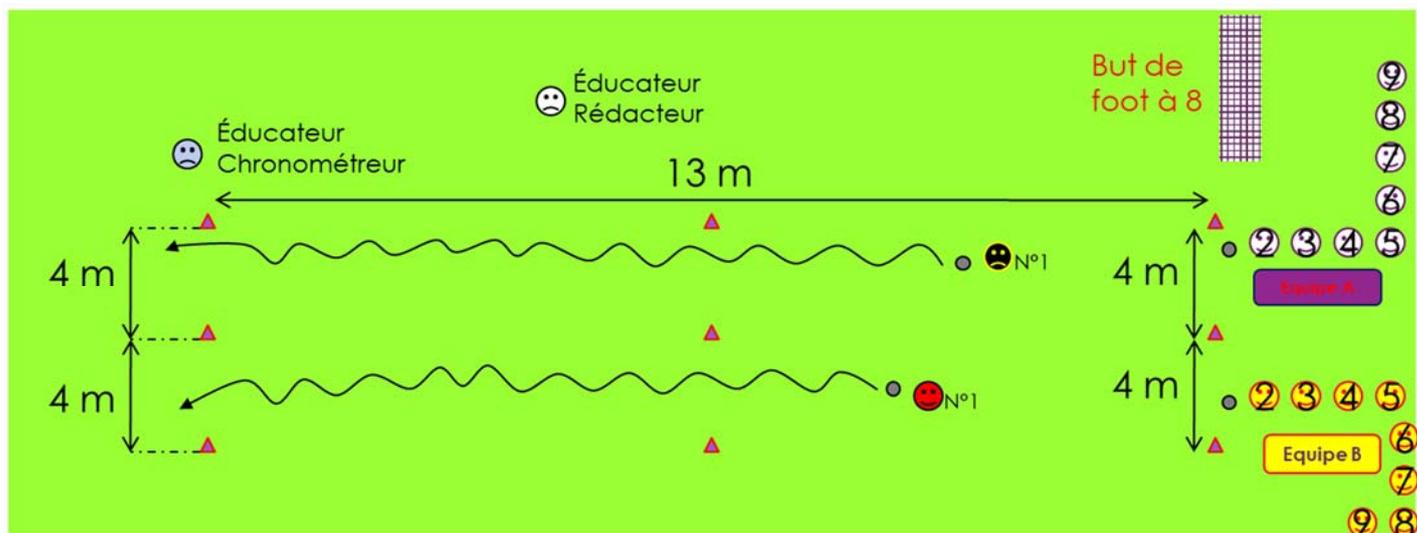


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 04/02/2023

N° match : 25380324



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 : Houilles A.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

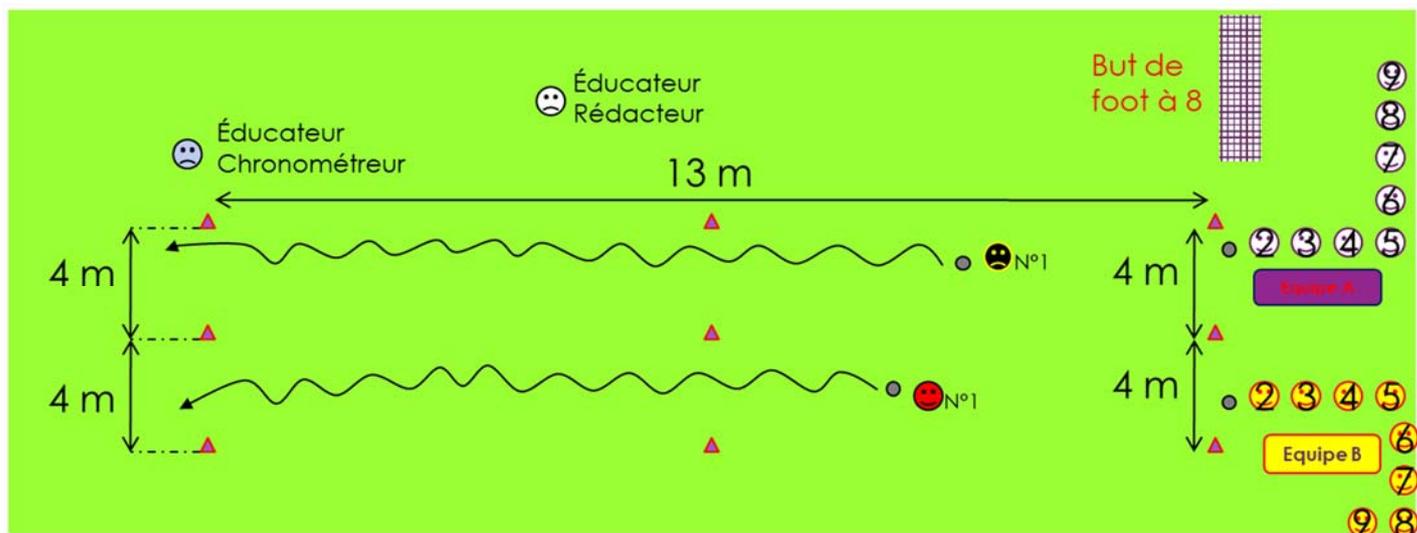


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 28/01/2023

N° match : 25380328



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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

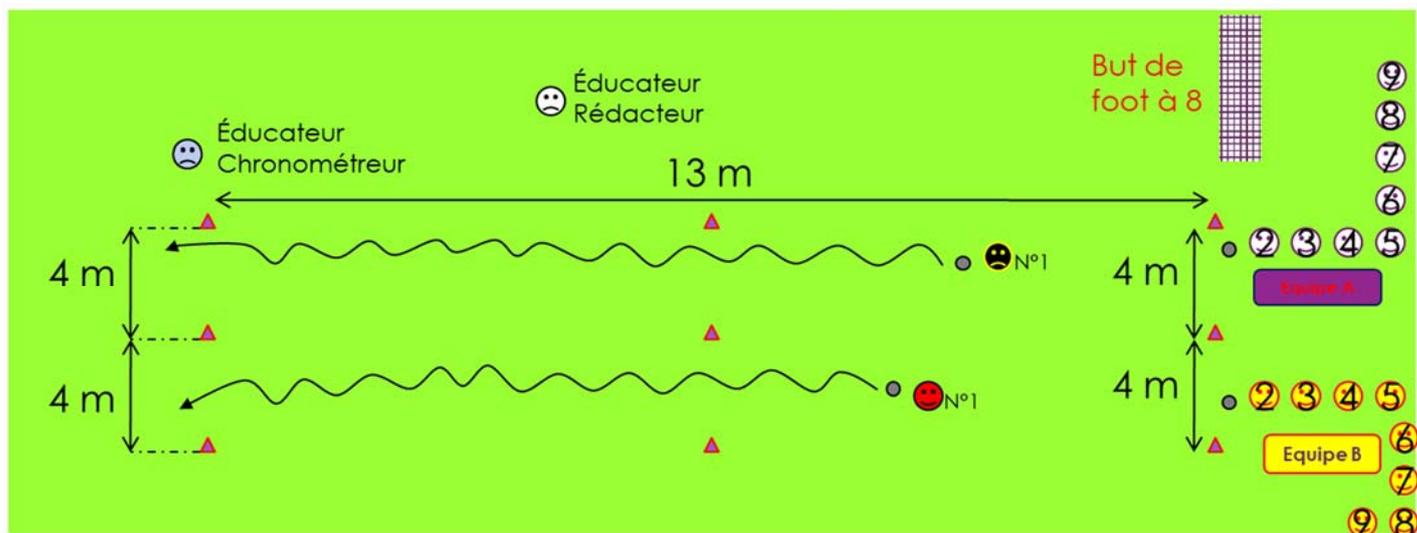


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 03/12/2022

N° match : 25380370



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 : Claves Ss/Bois 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

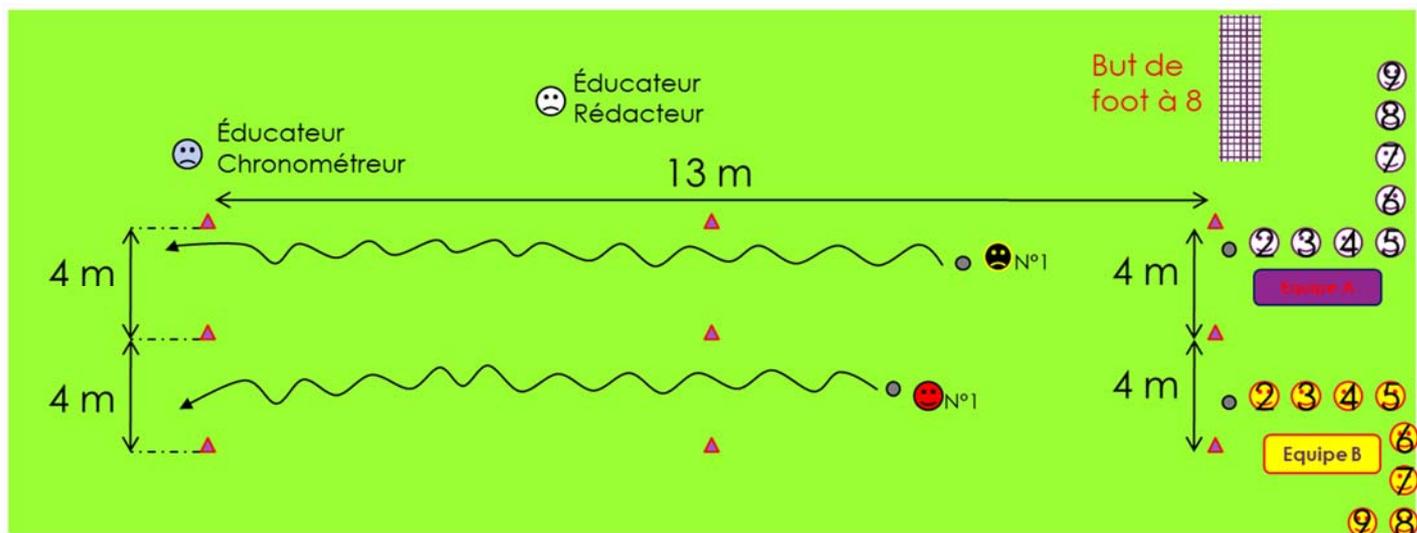


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 21/01/2023

N° match : 25380372



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

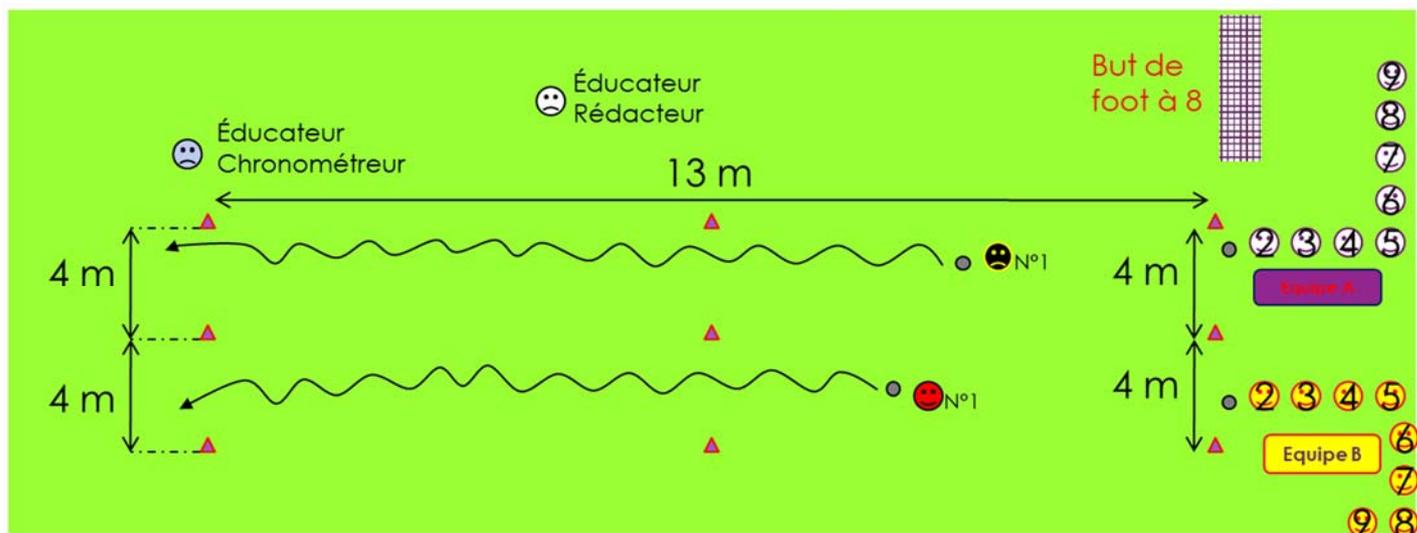


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 10/12/2022

N° match : 25380377



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 : Montfort / U.S.Y. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

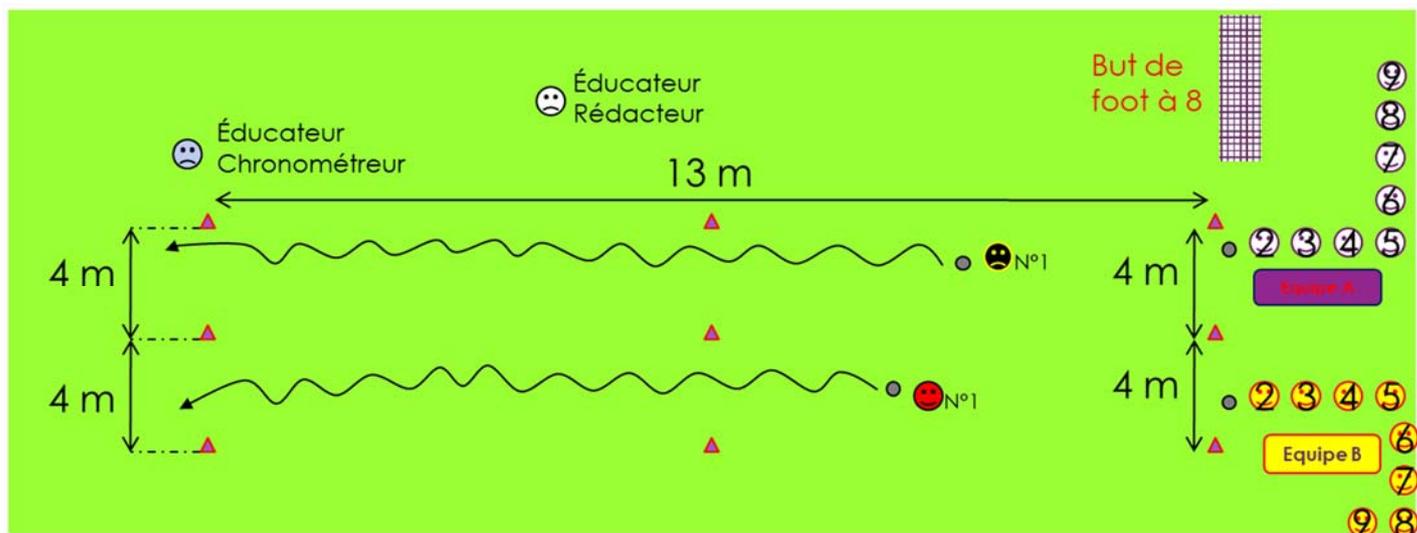


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 12/11/2022

N° match : 25380387



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 : Guyancourt Es 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

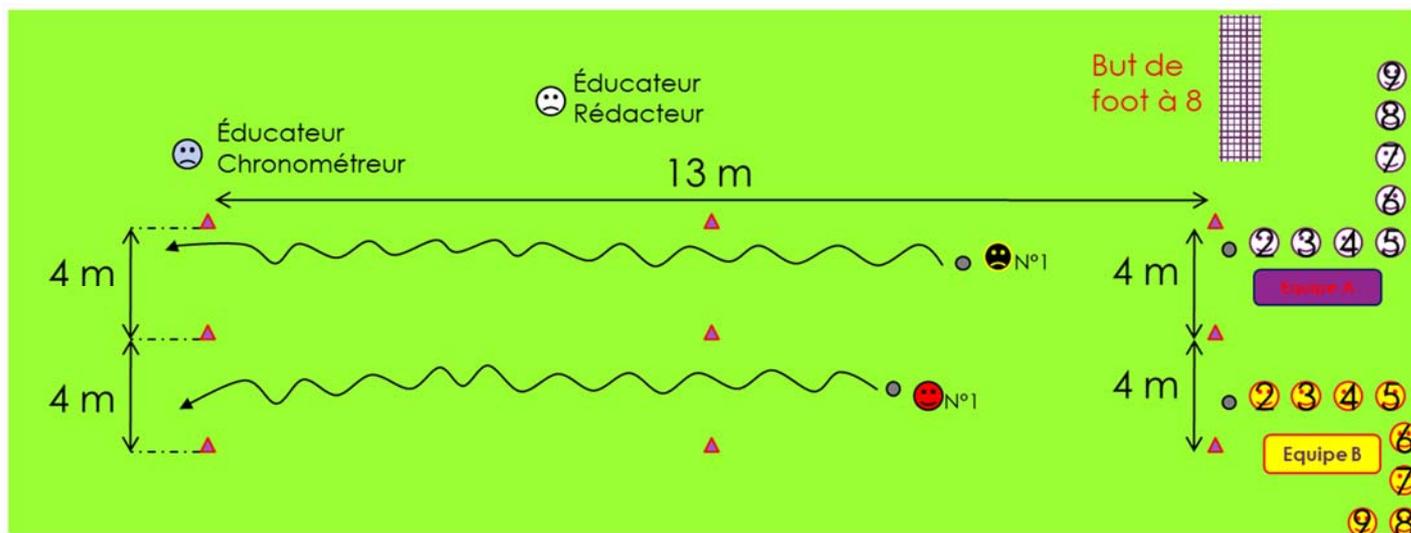


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 26/11/2022

N° match : 25380361



Club recevant : Clays Ss/Bois 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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

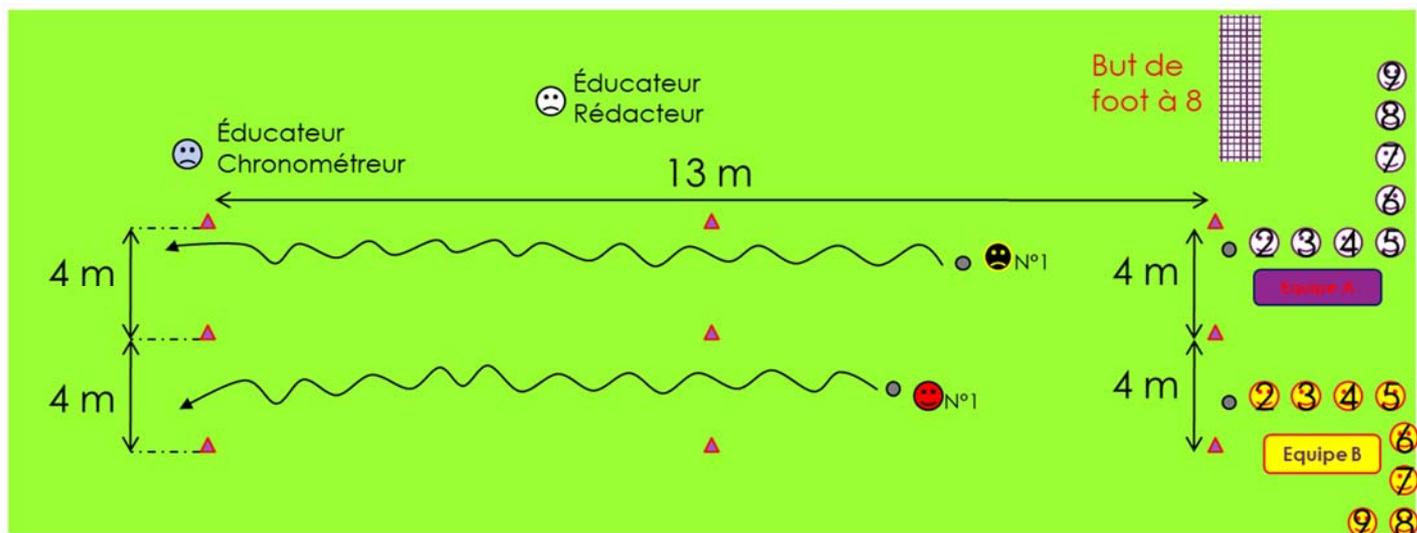


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 10/12/2022

N° match : 25380378



Club recevant : Clays Ss/Bois 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 : Guyancourt Es 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

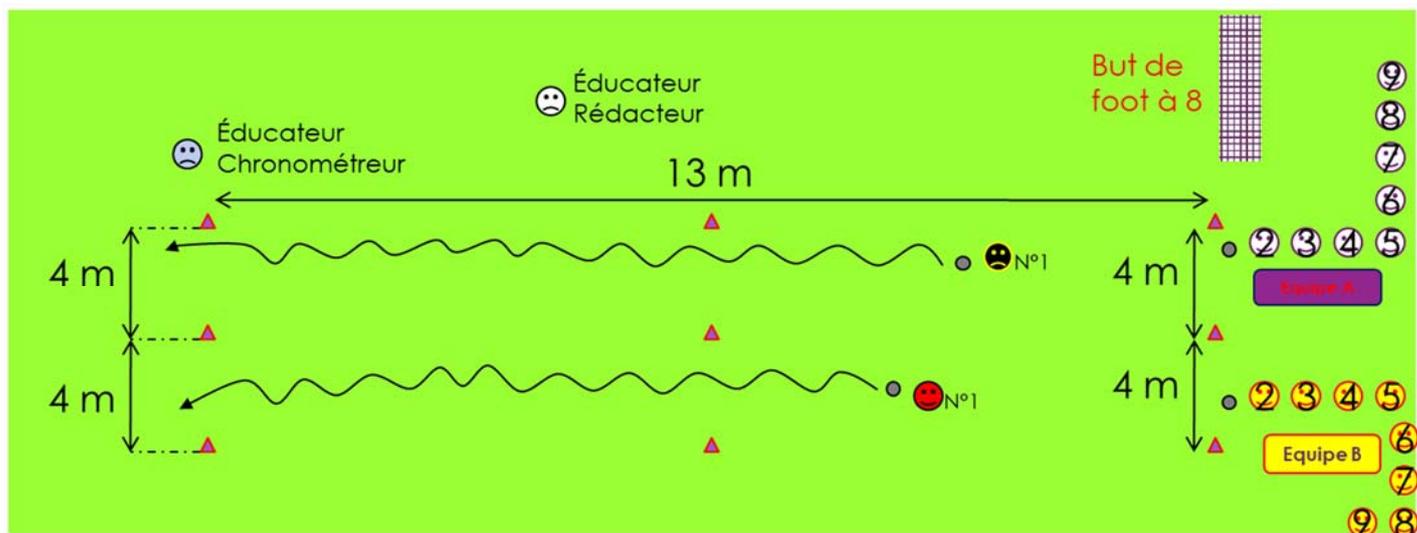


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 04/02/2023

N° match : 25380383



Club recevant : Clays Ss/Bois 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 : Montfort / U.S.Y. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

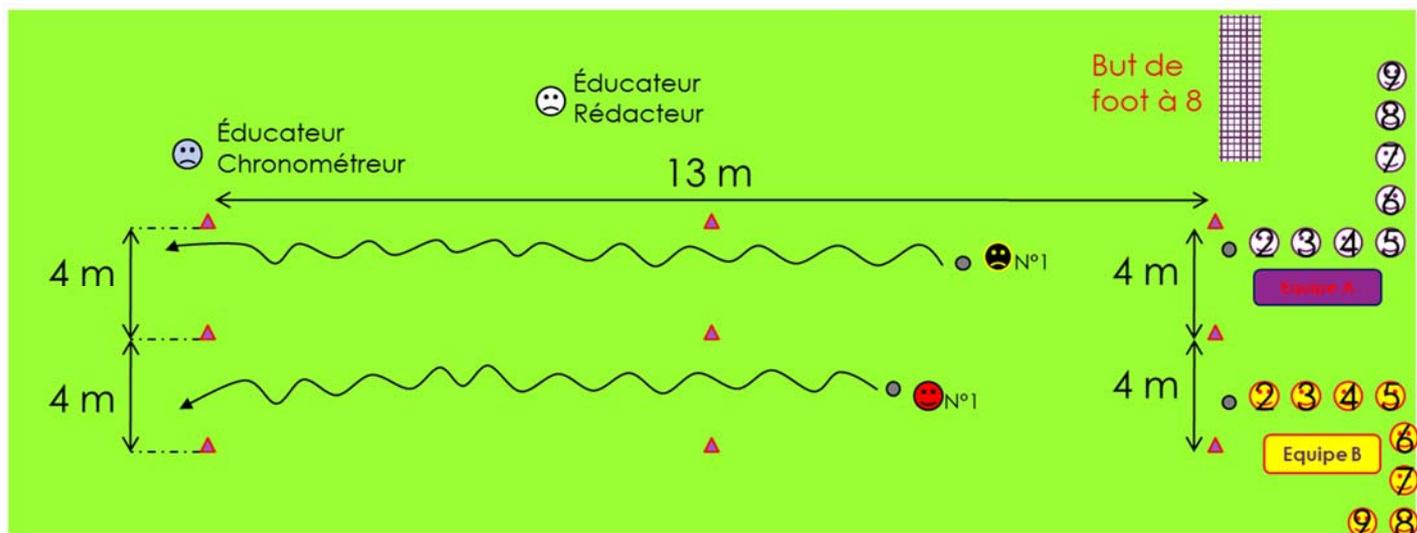


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 26/11/2022

N° match : 25380335



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. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

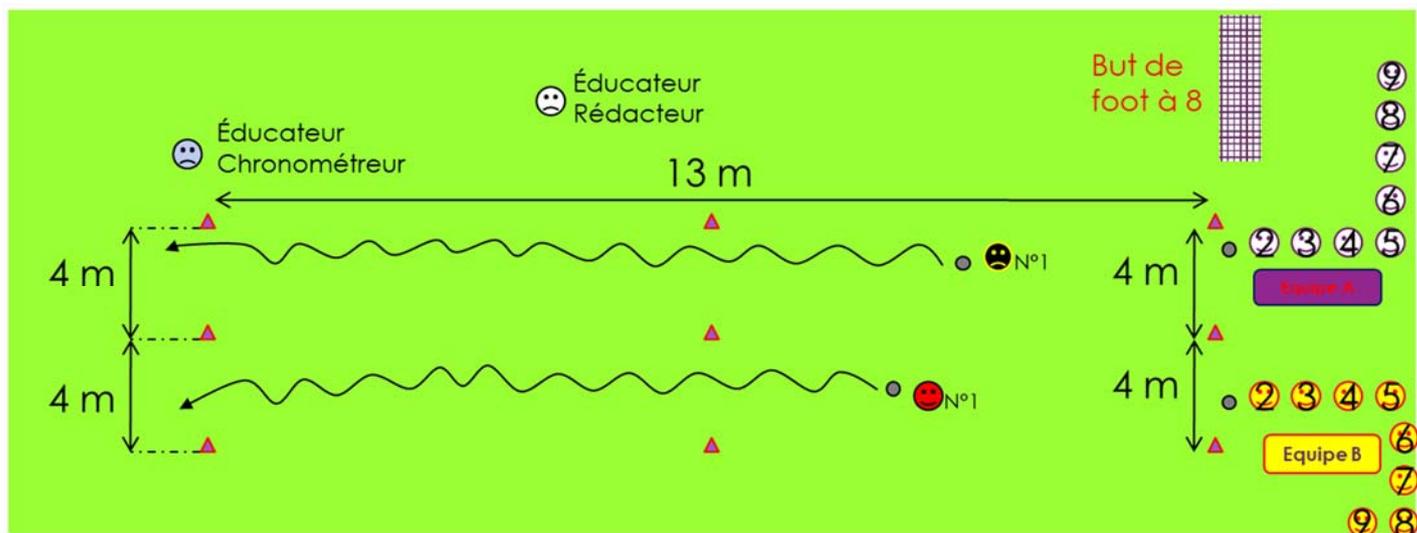


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 28/01/2023

N° match : 25380337



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 : Magnanville Lions 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

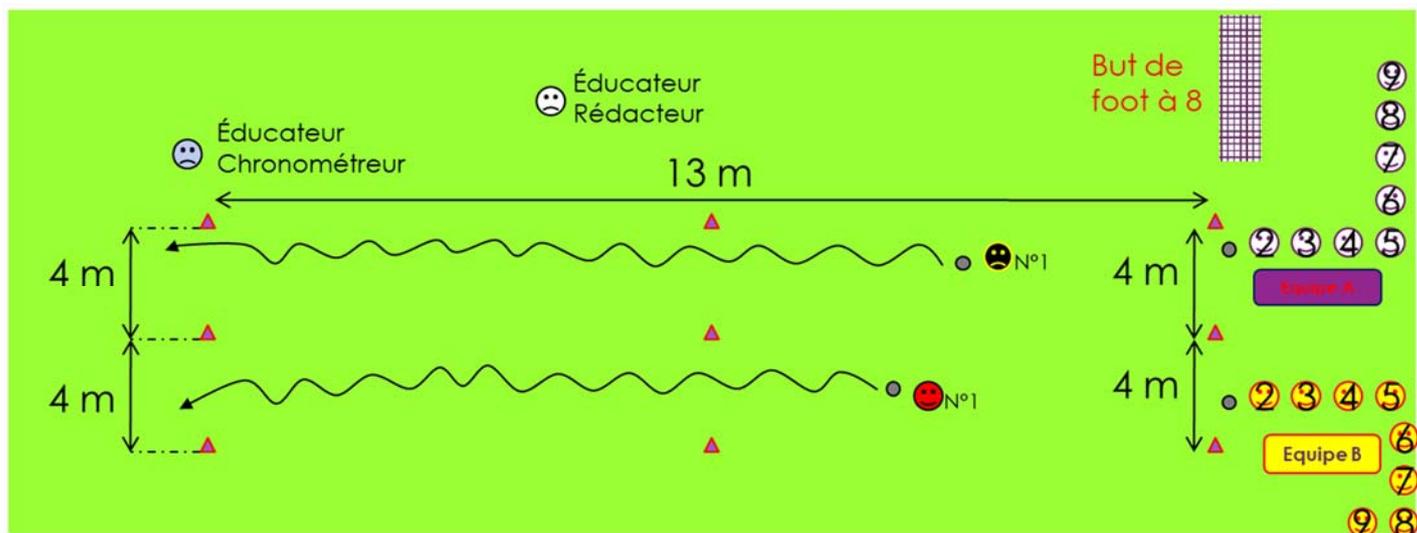


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 04/02/2023

N° match : 25380354



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 : Montesson U.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

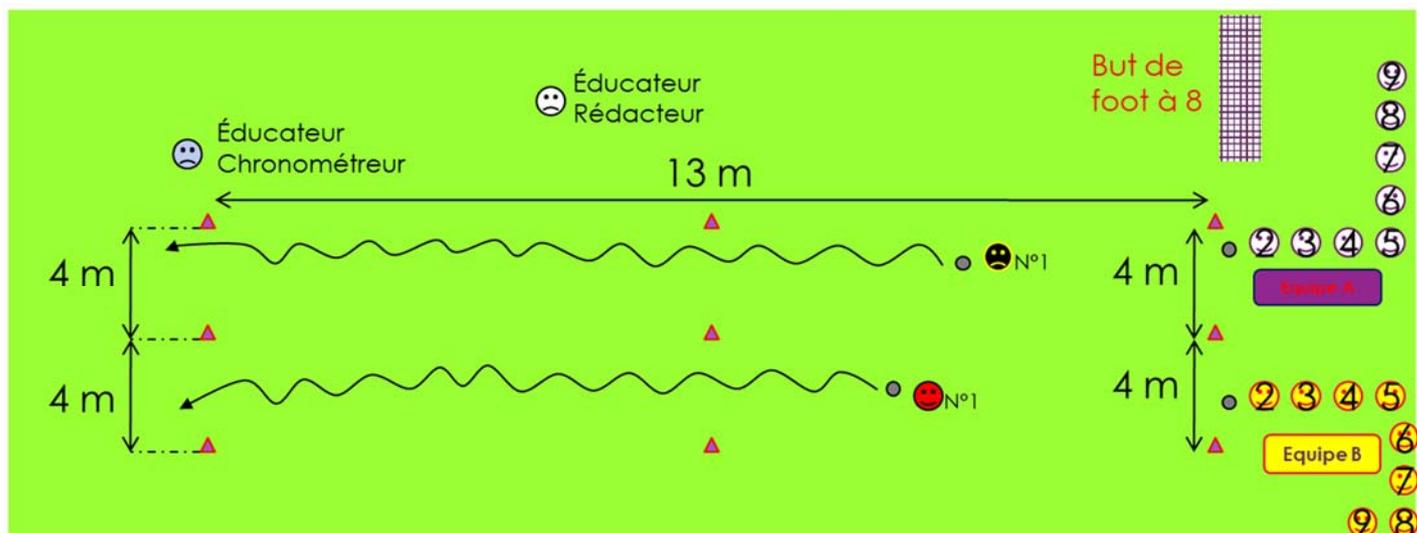


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 03/12/2022

N° match : 25380368



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

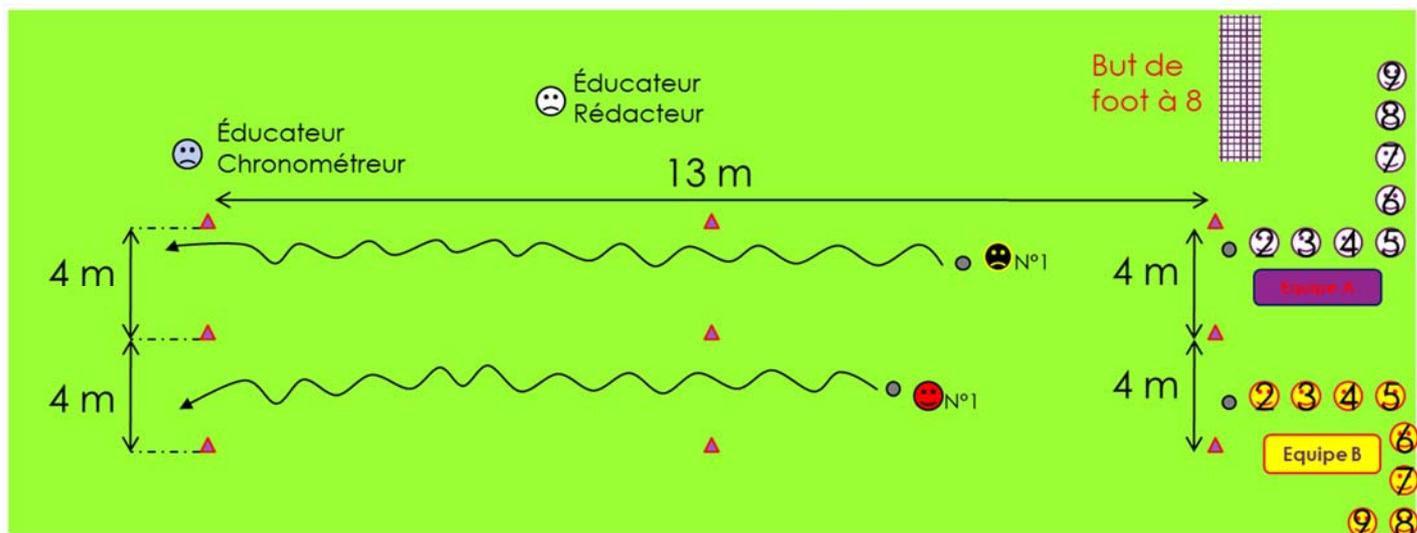


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 10/12/2022

N° match : 25380376



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

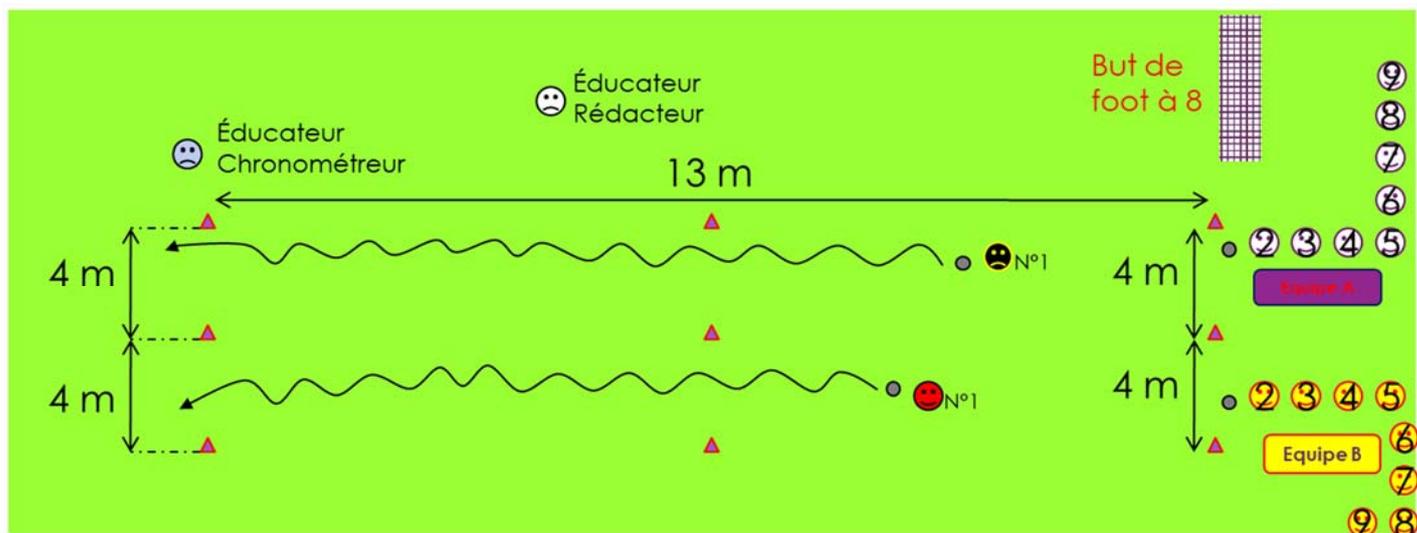


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 04/02/2023

N° match : 25380380



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 : Guyancourt Es 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

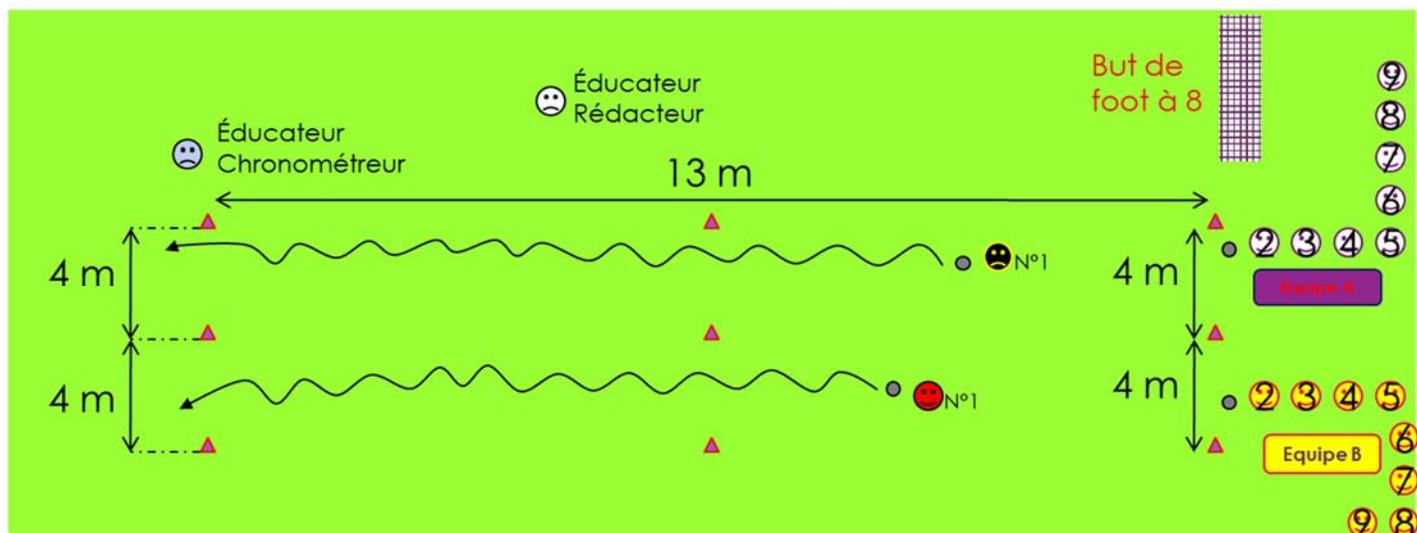


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 12/11/2022

N° match : 25380384



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 : Claves Ss/Bois 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

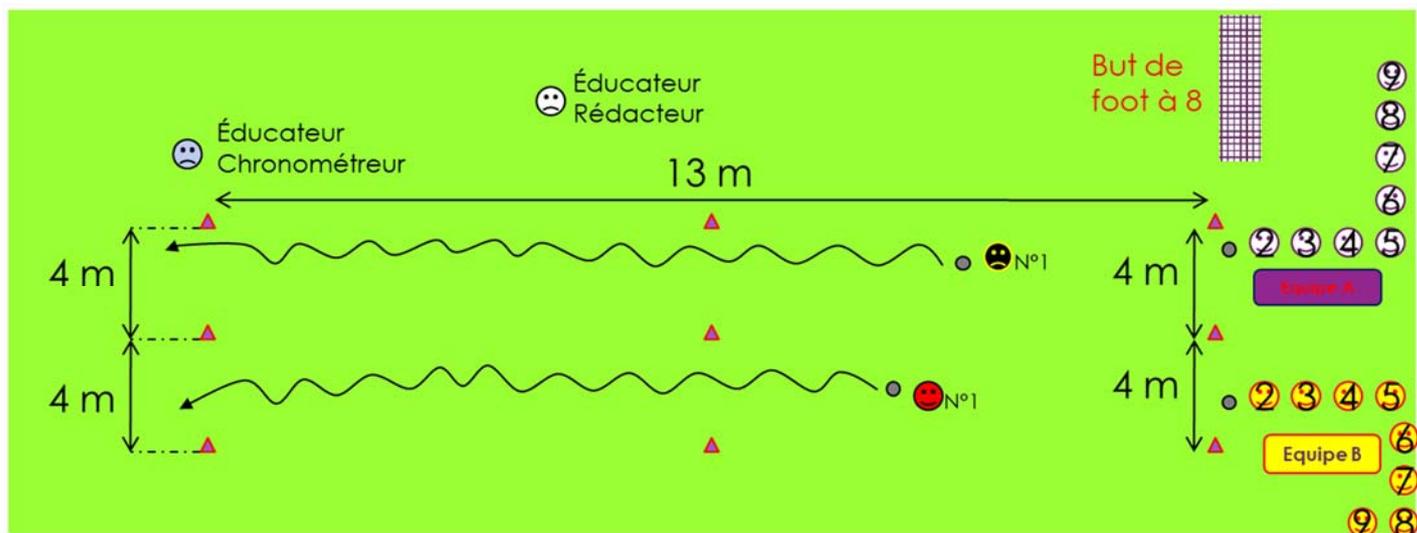


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 12/11/2022

N° match : 25380243



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 : Houdanaise Region Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

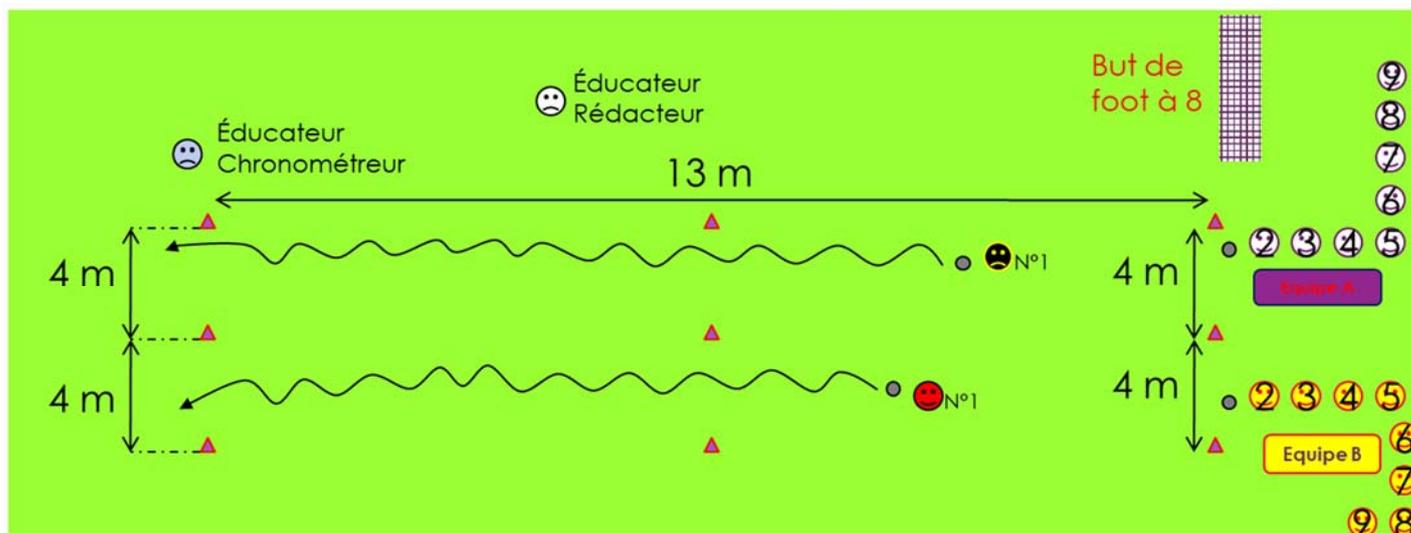


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 21/01/2023

N° match : 25380259



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

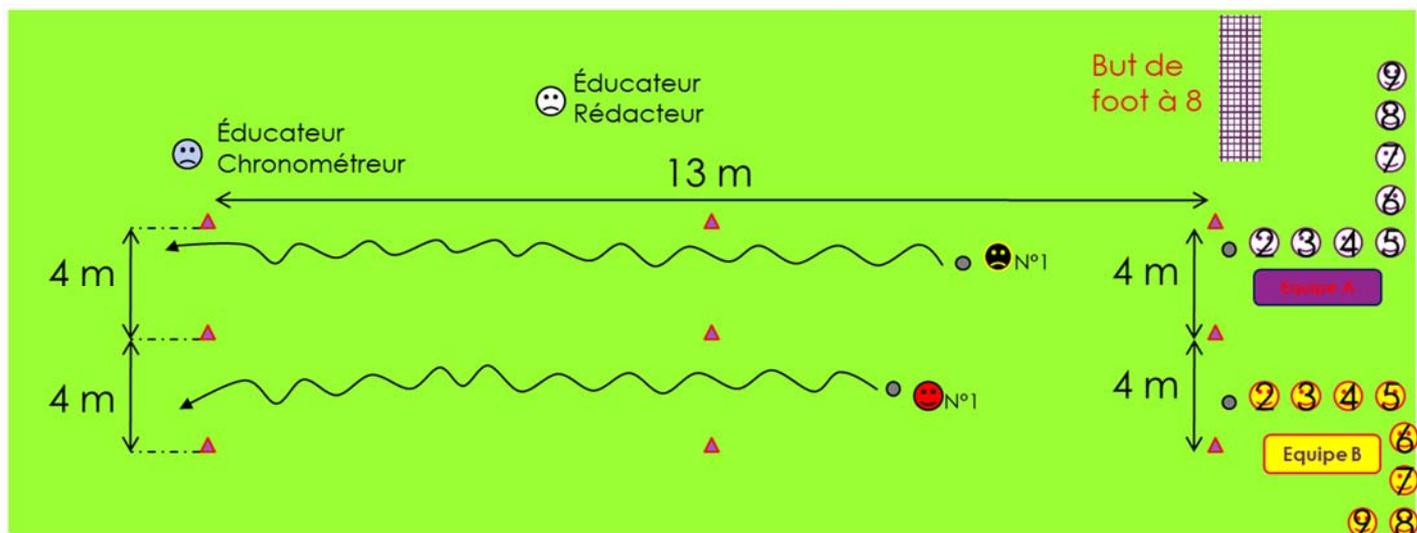


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 07/01/2023

N° match : 25380266



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 : Pecq Us 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

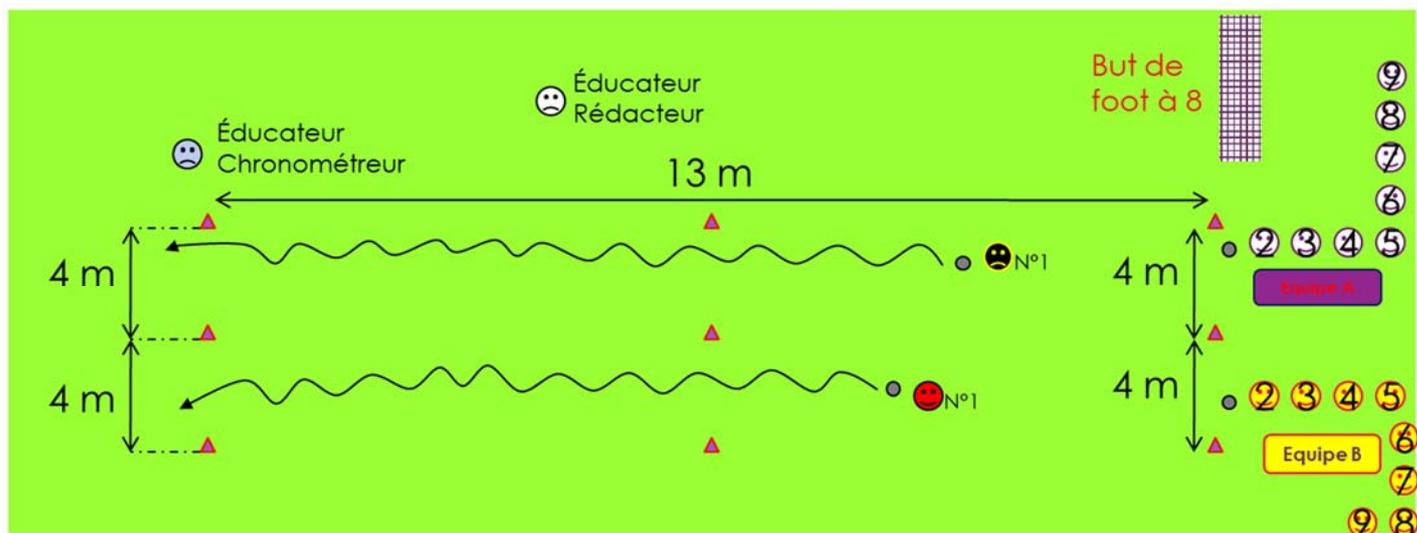


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 28/01/2023

N° match : 25380282



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 : Mesnil St Denis Asl 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

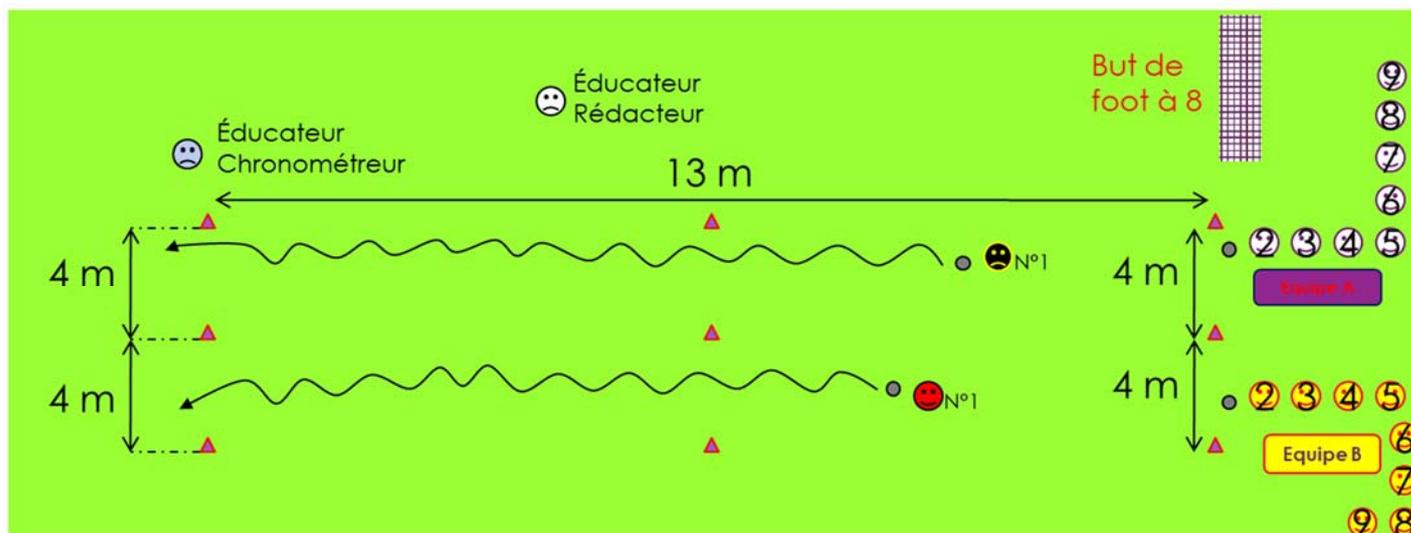


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 26/11/2022

N° match : 25380250



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

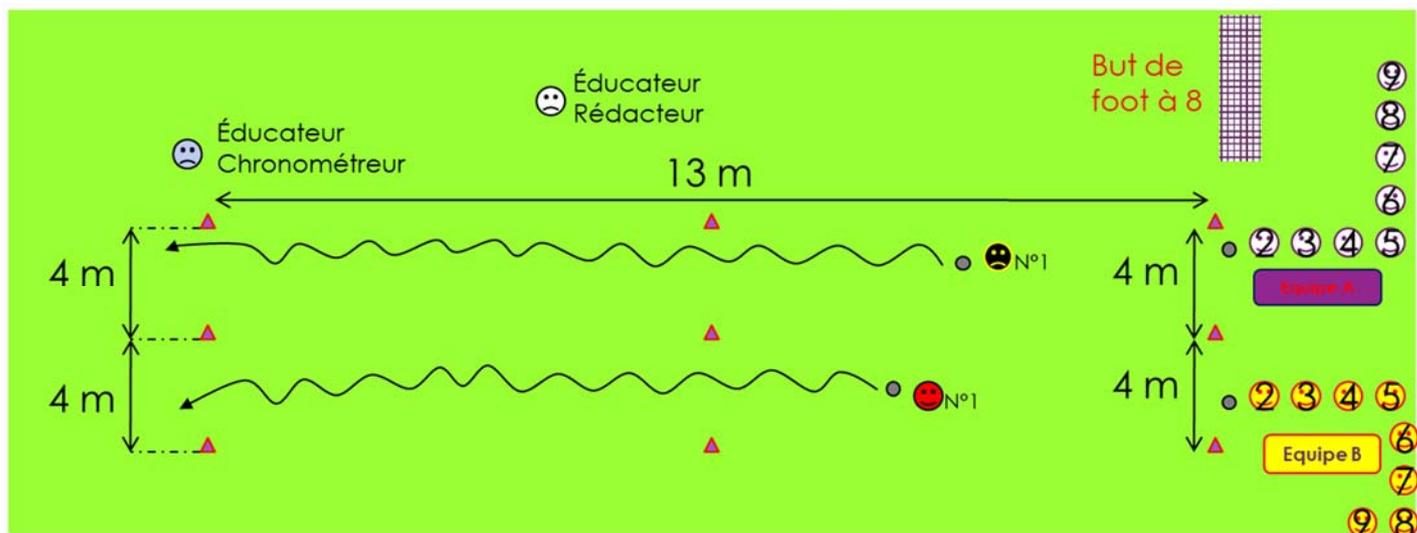


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 14/01/2023

N° match : 25380271



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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

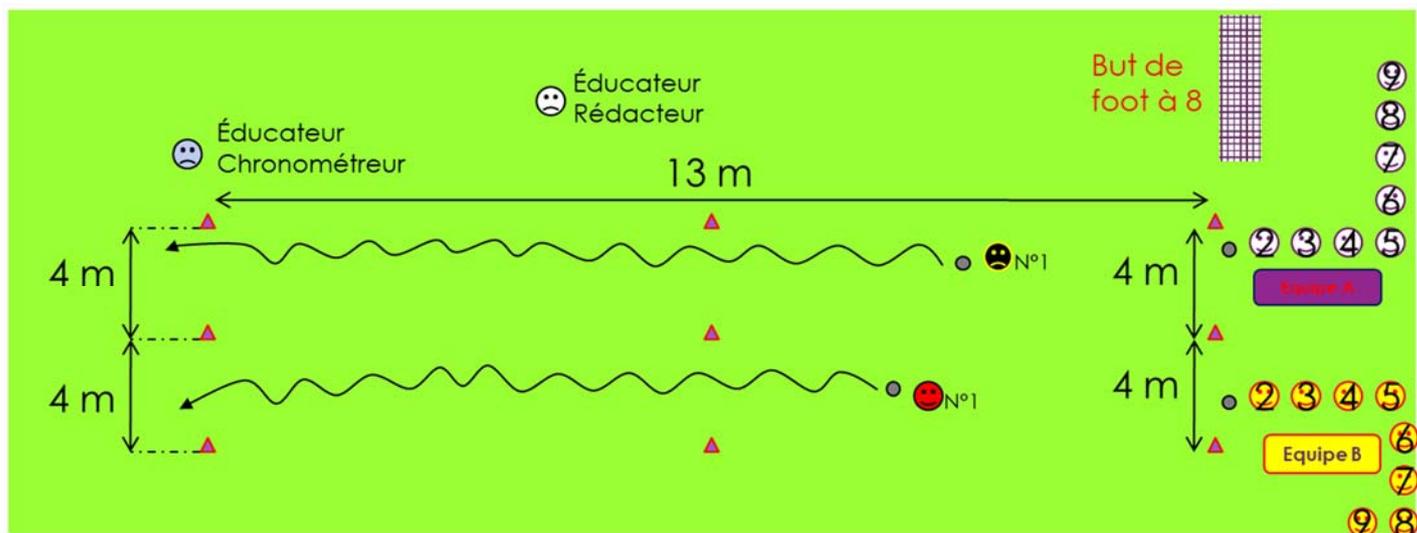


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 04/02/2023

N° match : 25380279



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

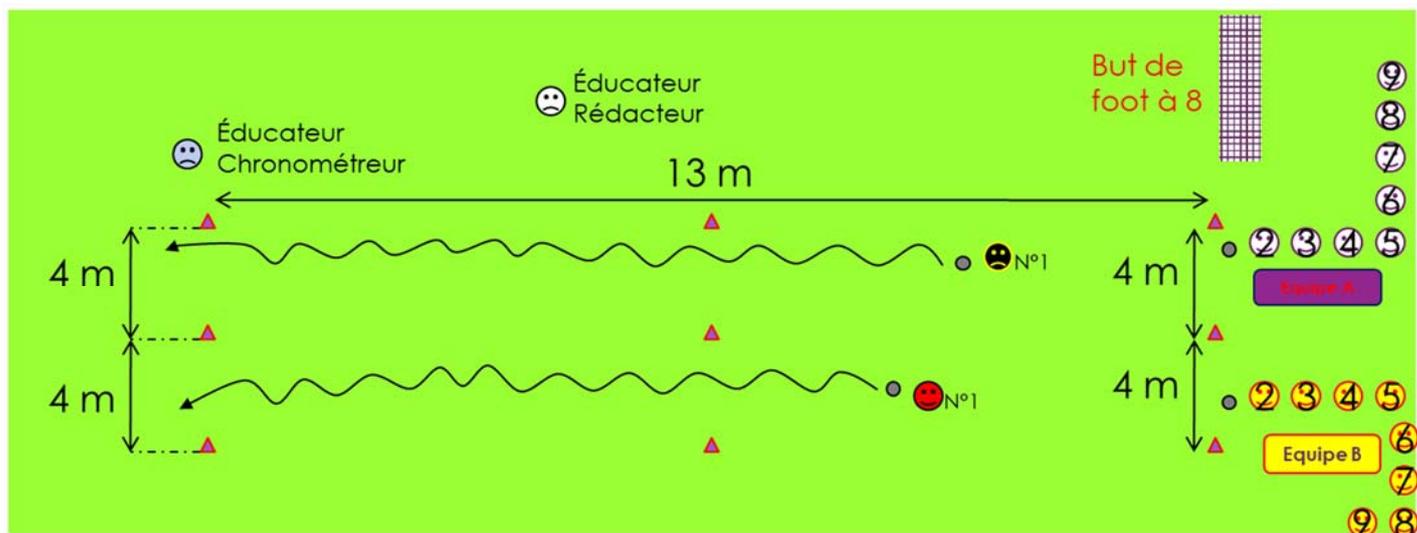


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 28/01/2023

N° match : 25380283



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 : Pecq Us 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

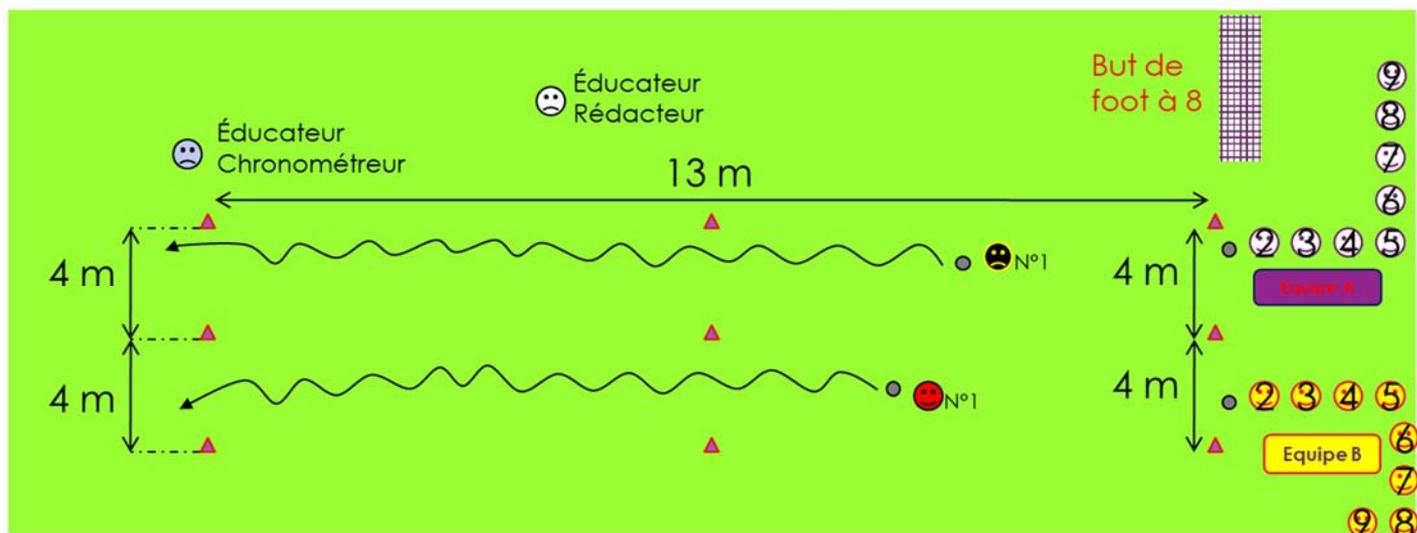


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 26/11/2022

N° match : 25380360



Club recevant : Fourqueux A.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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

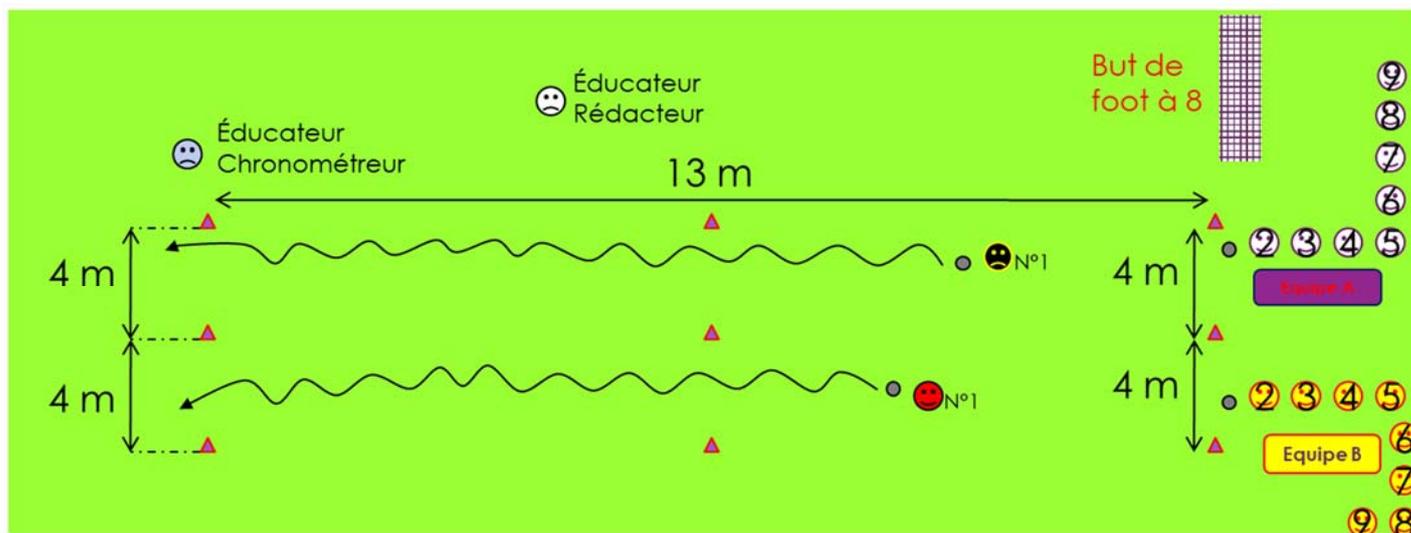


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 28/01/2023

N° match : 25380366



Club recevant : Fourqueux A.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

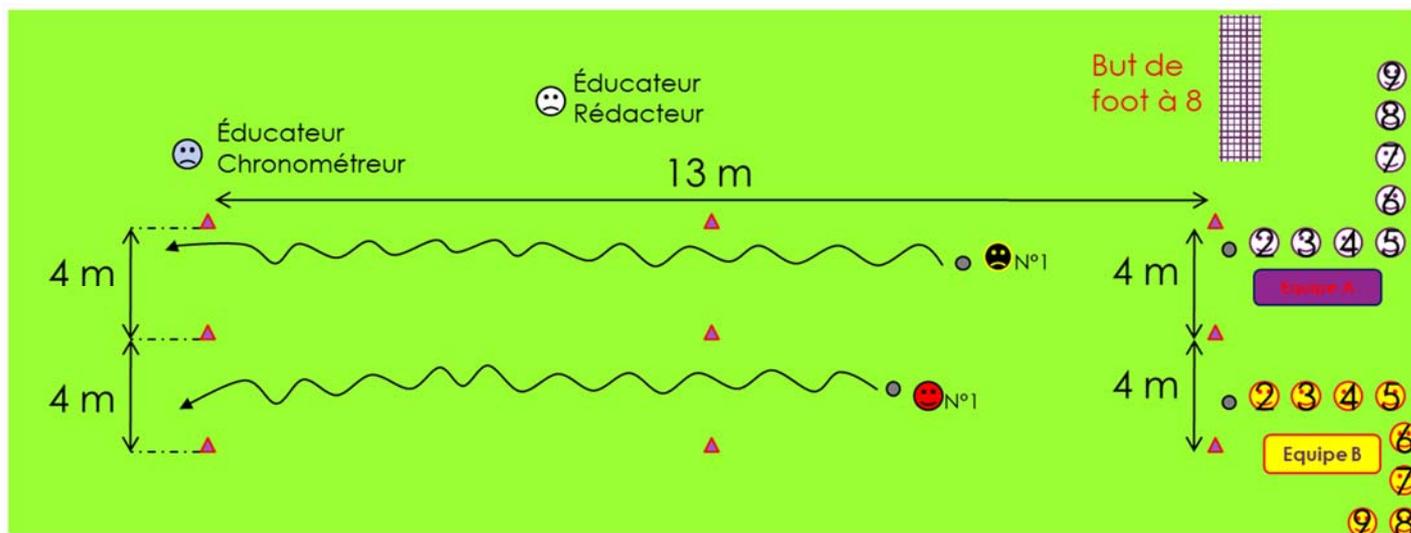


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 03/12/2022

N° match : 25380369



Club recevant : Fourqueux A.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 : Guyancourt Es 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

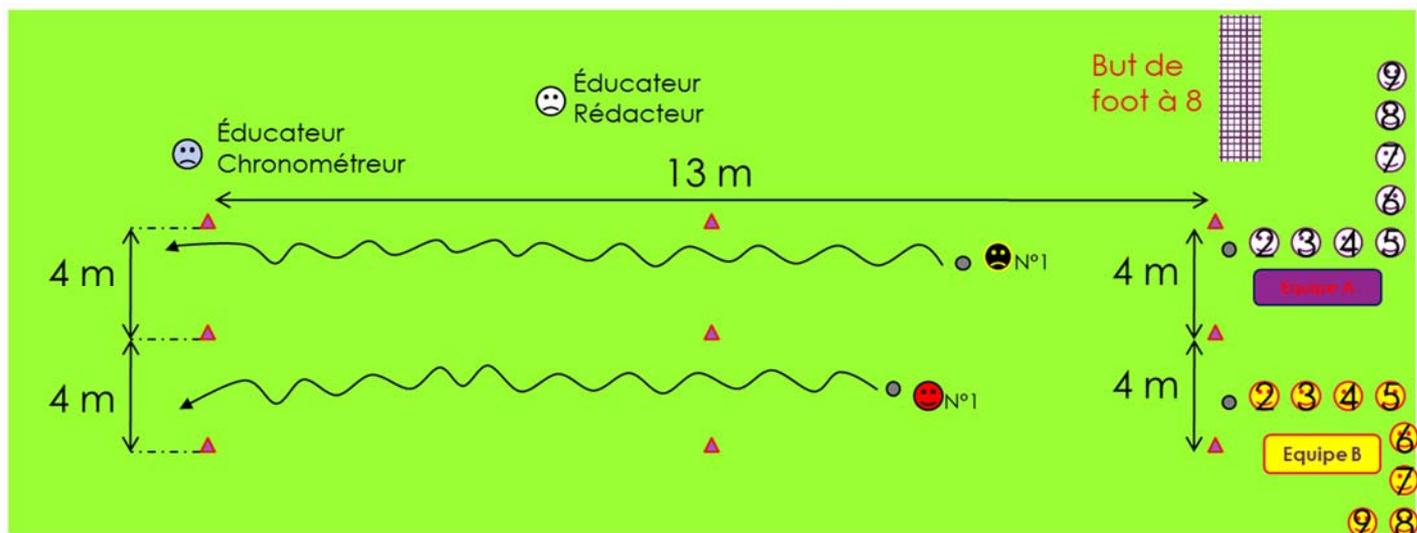


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 21/01/2023

N° match : 25380375



Club recevant : Fourqueux A.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 : Claves Ss/Bois 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

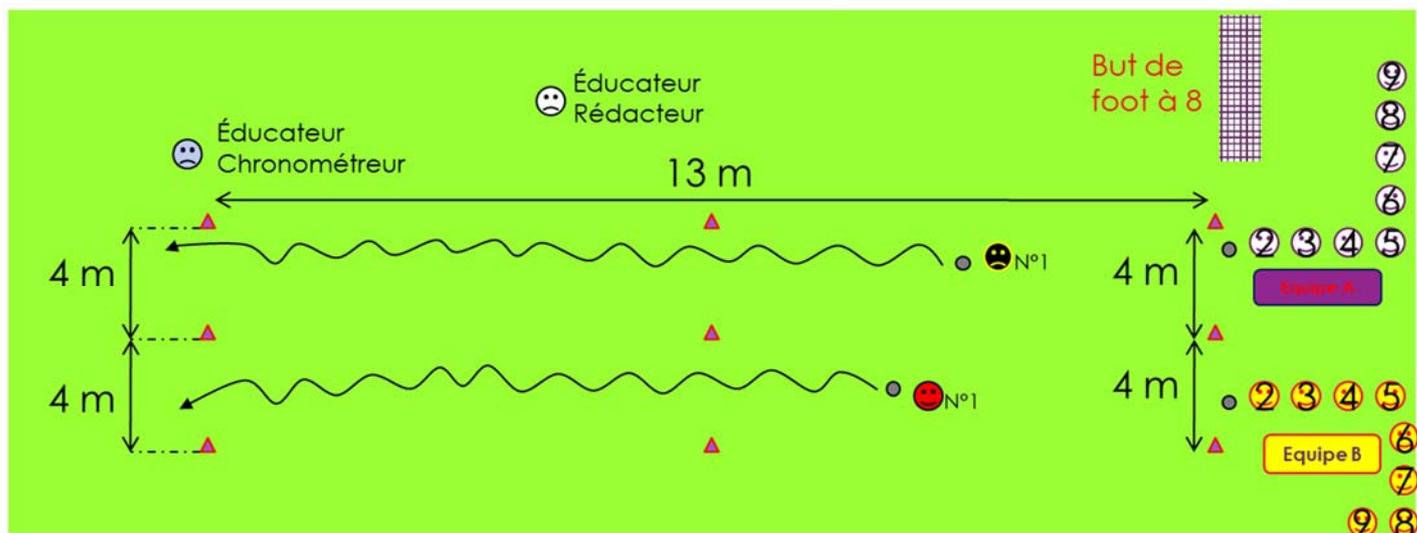


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 26/11/2022

N° match : 25380362



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 : Montfort / U.S.Y. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

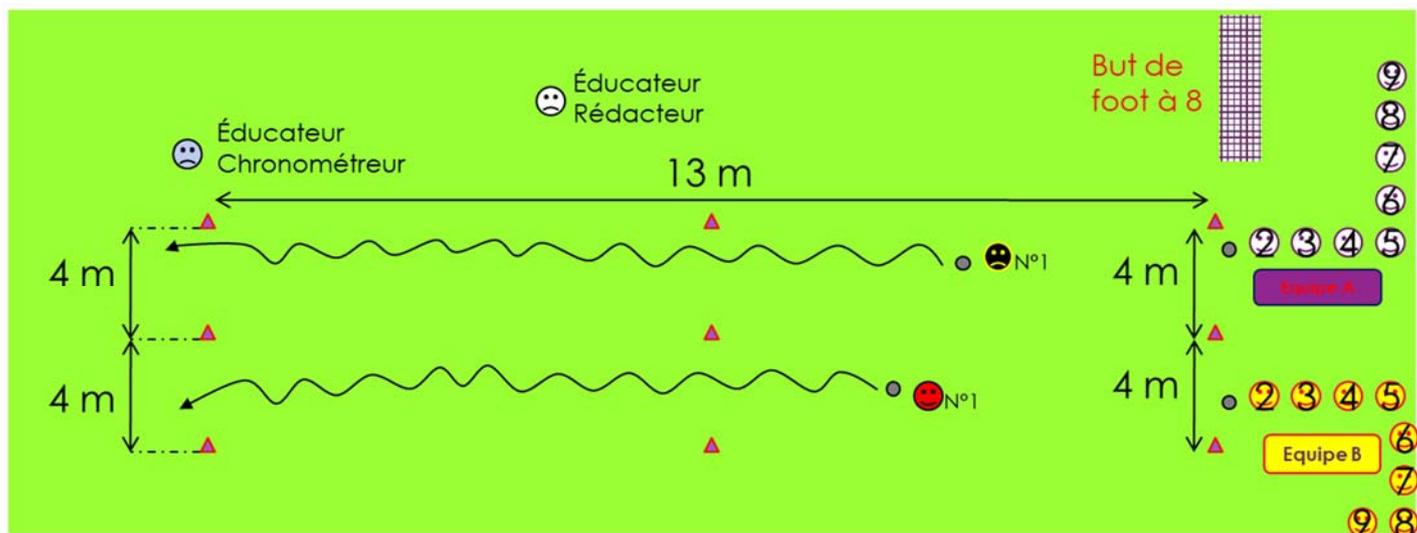


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 28/01/2023

N° match : 25380367



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 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

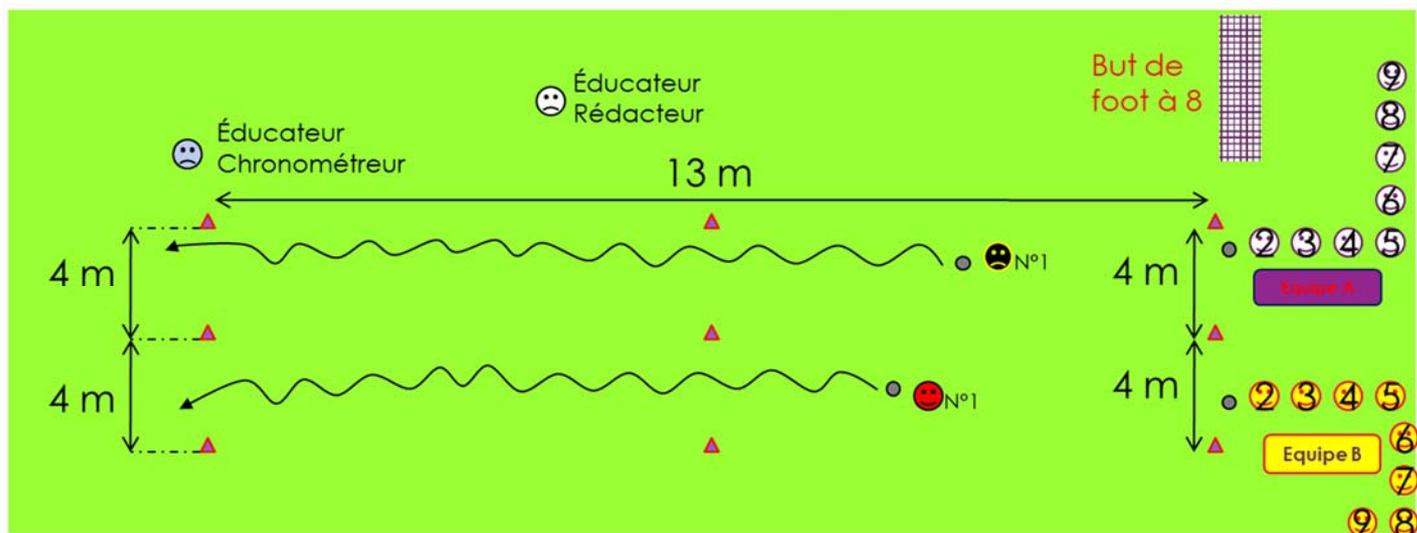


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 21/01/2023

N° match : 25380373



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 : Montigny Le Bx 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

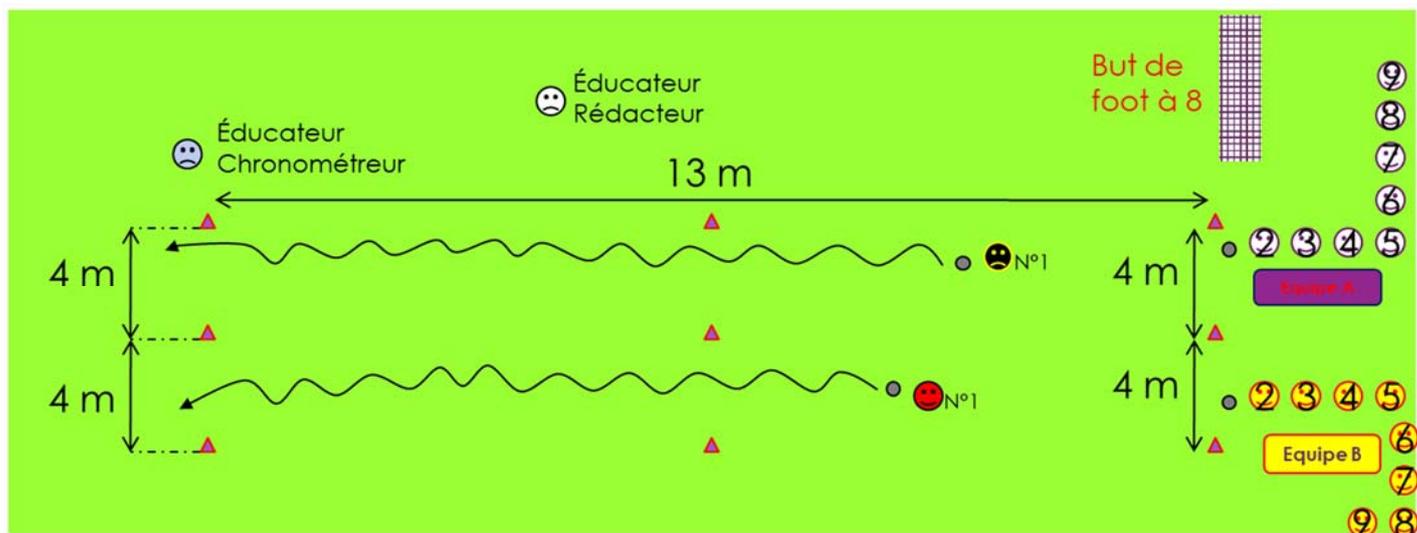


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 26/11/2022

N° match : 25380247



Club recevant : Houdanaise Region Fc 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 : Mesnil St Denis Asl 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

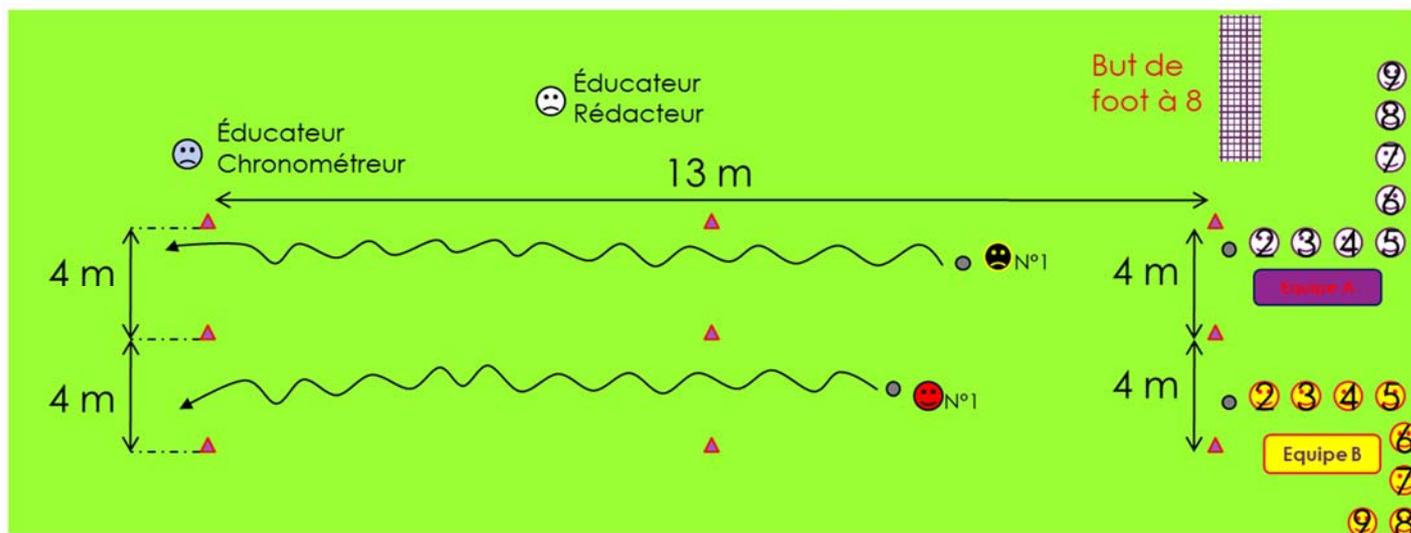


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 03/12/2022

N° match : 25380253



Club recevant : Houdanaise Region Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

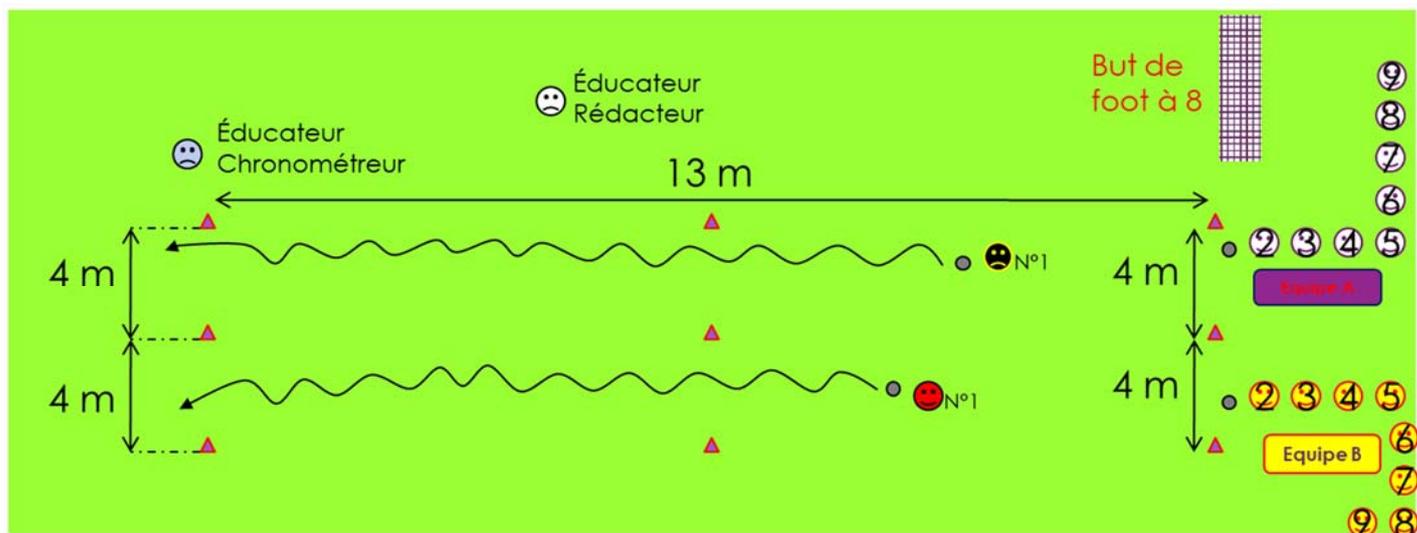


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 21/01/2023

N° match : 25380261



Club recevant : Houdanaise Region Fc 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 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

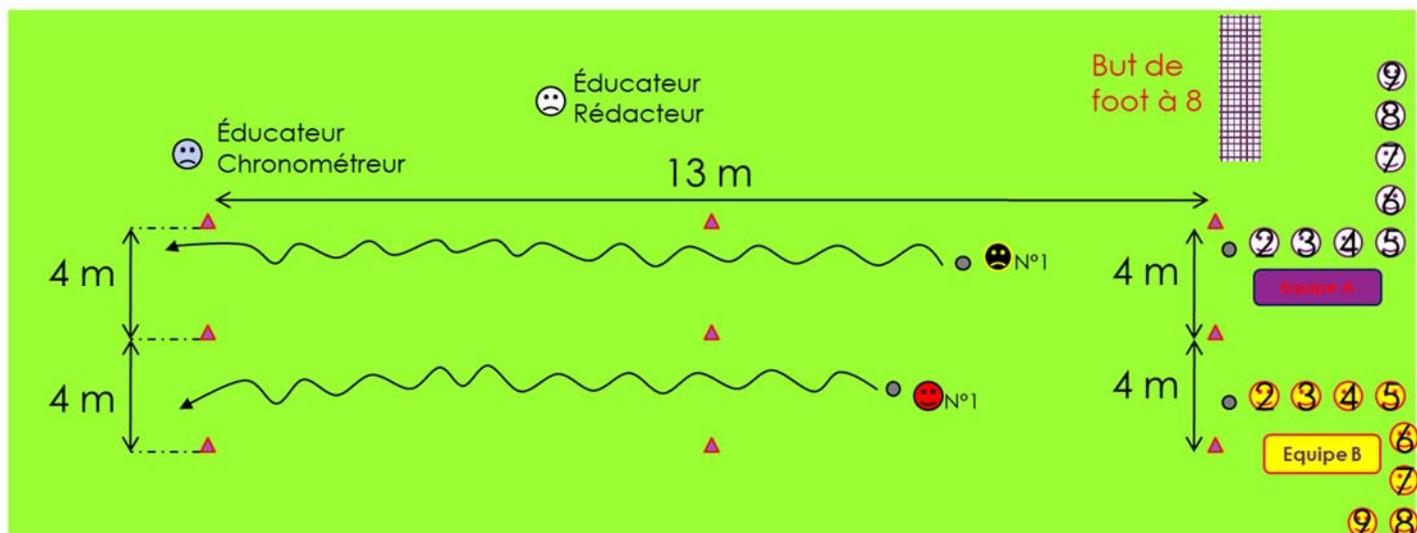


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 07/01/2023

N° match : 25380265



Club recevant : Houdanaise Region Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

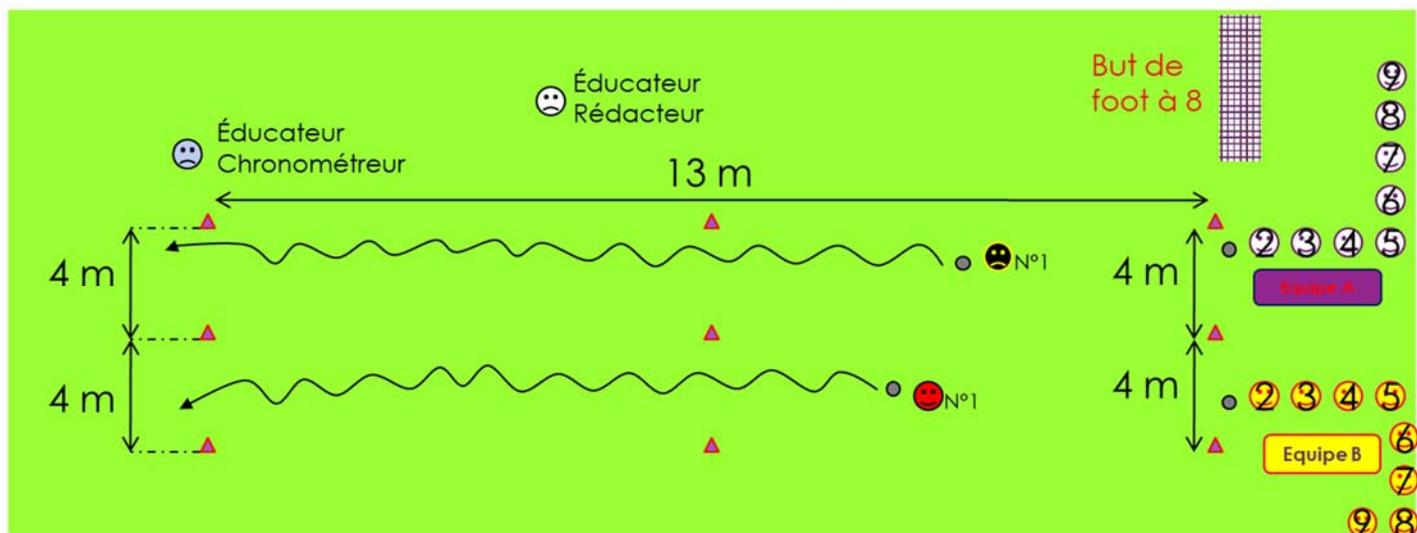


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 28/01/2023

N° match : 25380284



Club recevant : Houdanaise Region Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

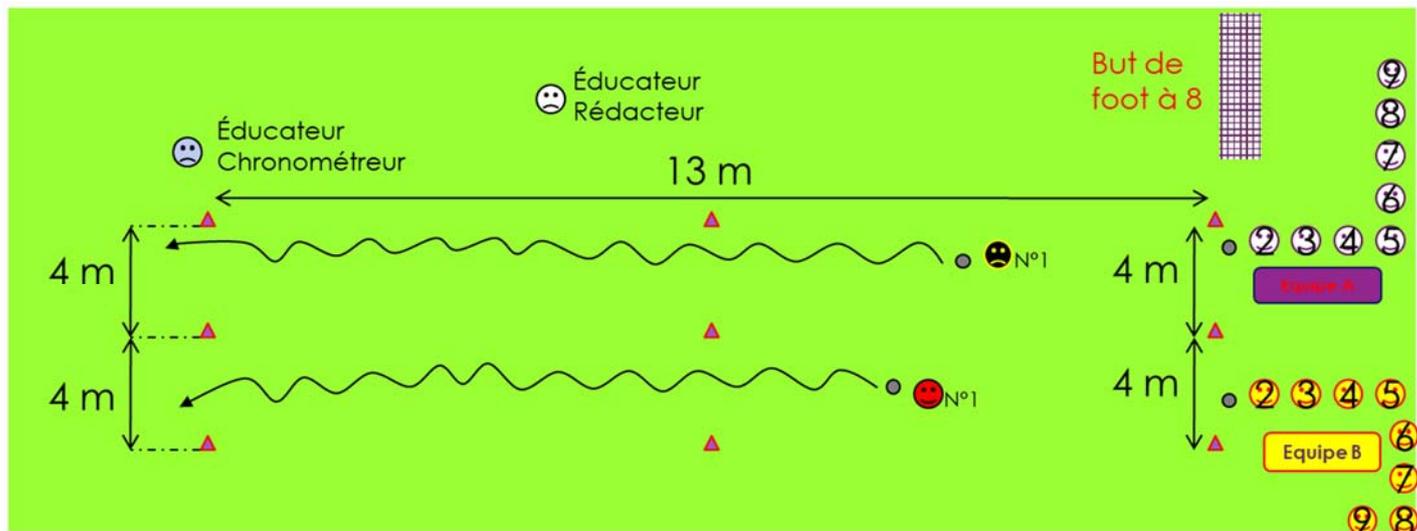


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 26/11/2022

N° match : 25380294



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

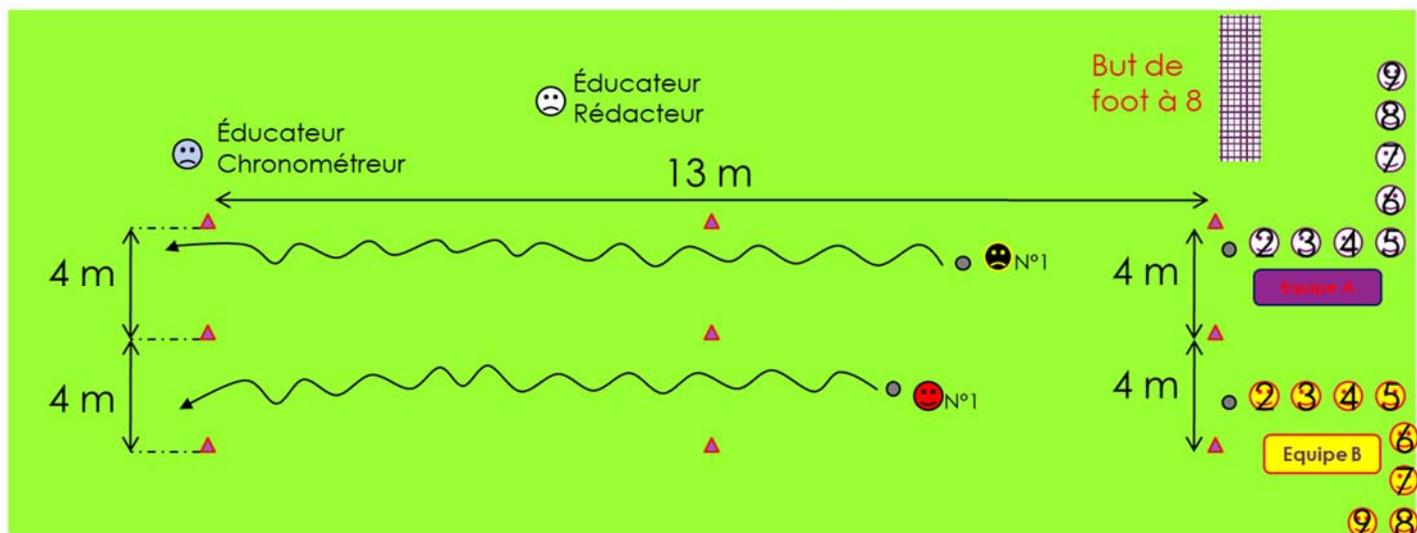


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 21/01/2023

N° match : 25380305



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 : Limay Alj 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

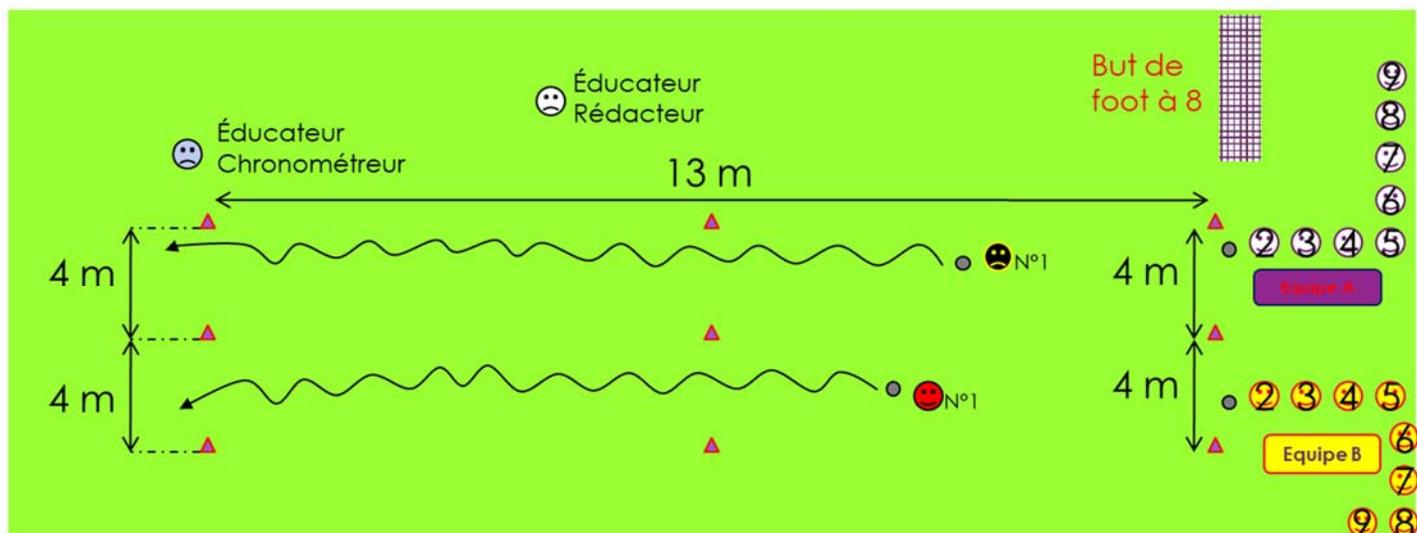


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 07/01/2023

N° match : 25380308



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 : Voisins 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

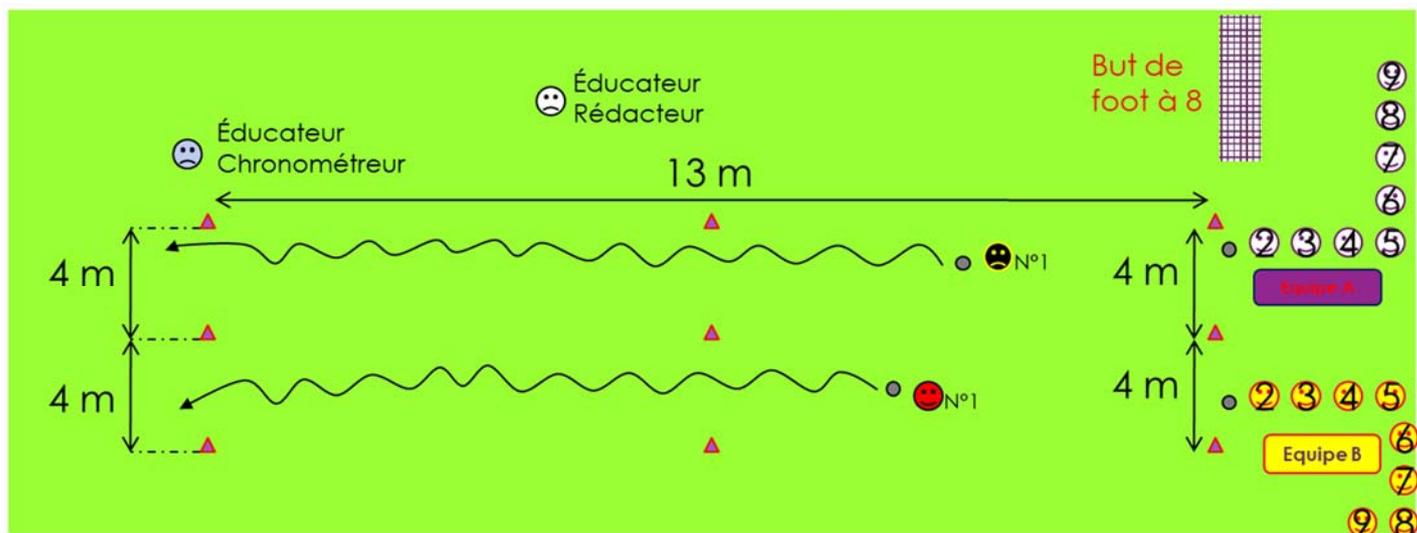


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 14/01/2023

N° match : 25380312



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

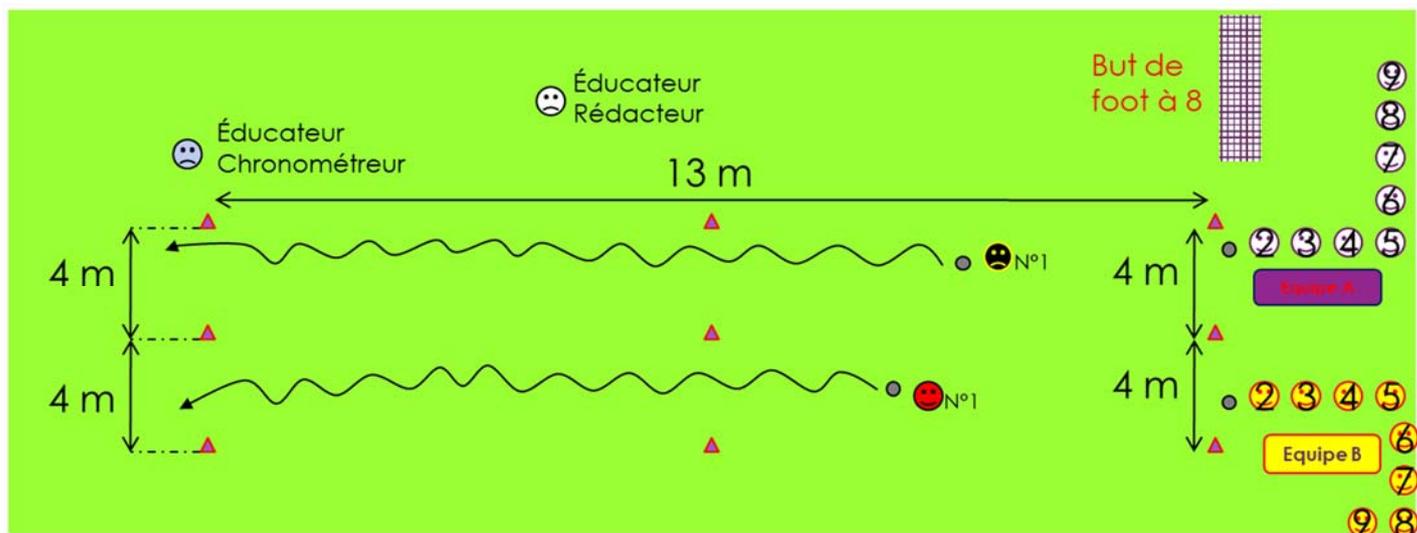


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 26/11/2022

N° match : 25380293



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

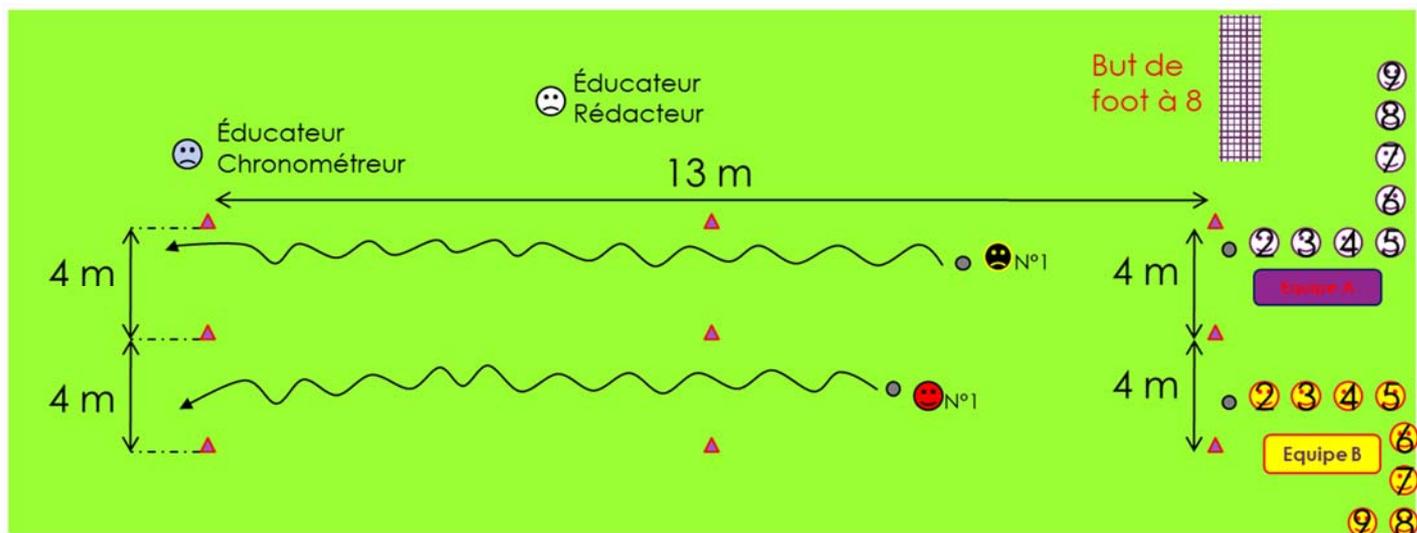


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 14/01/2023

N° match : 25380315



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

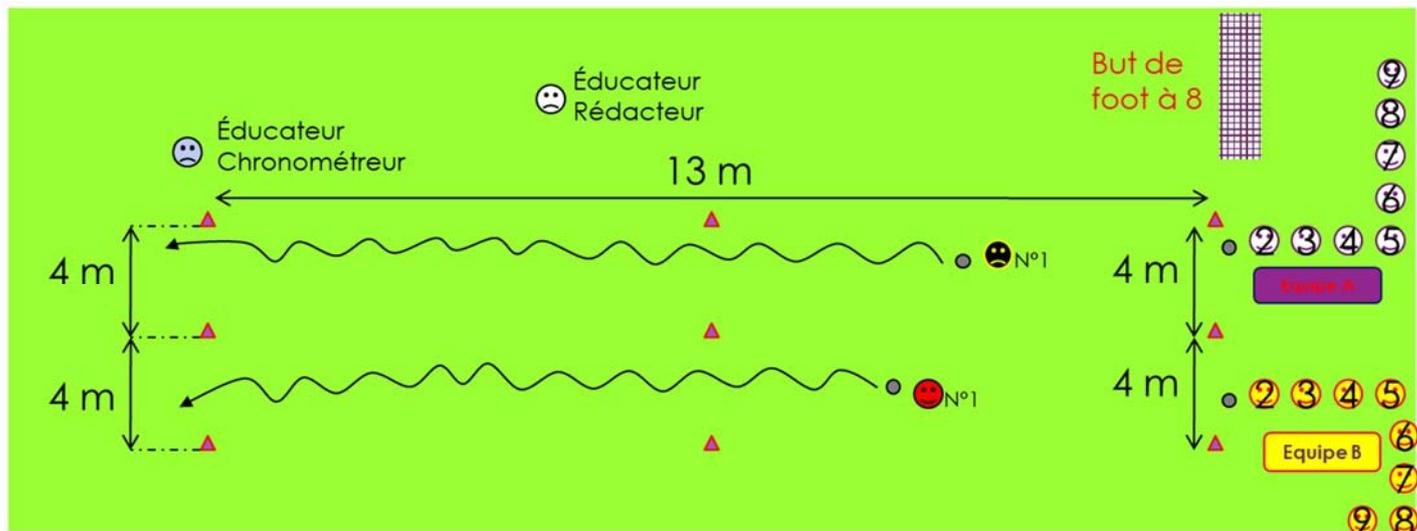


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 10/12/2022

N° match : 25380319



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

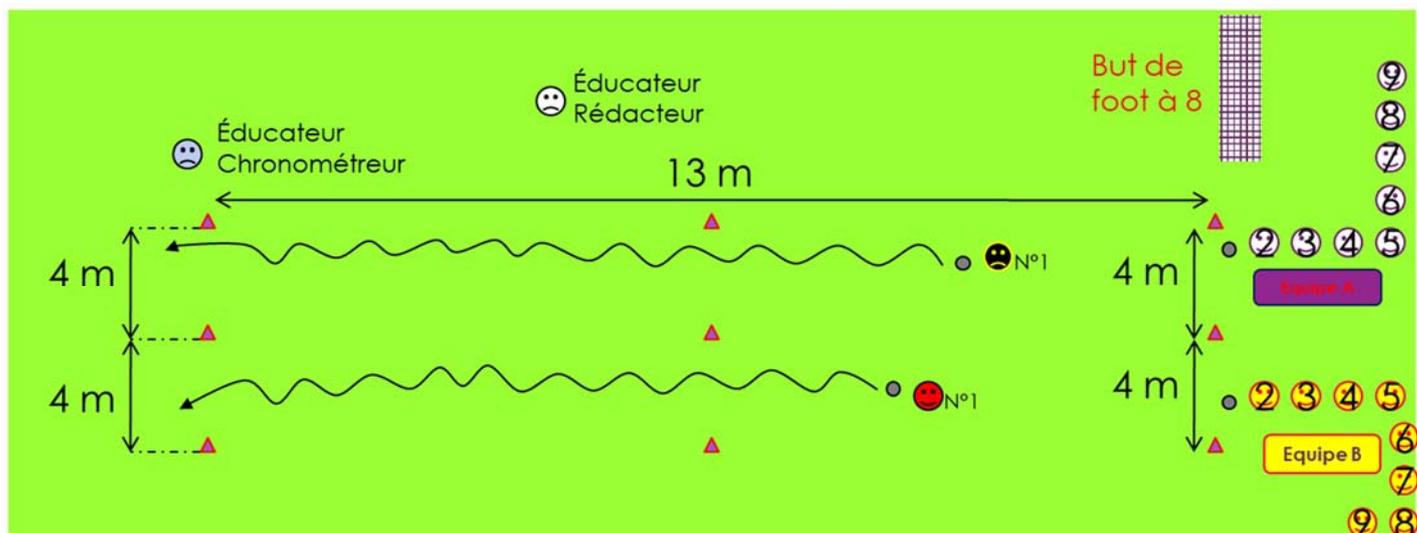


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 04/02/2023

N° match : 25380326



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 : Mantois 78 Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

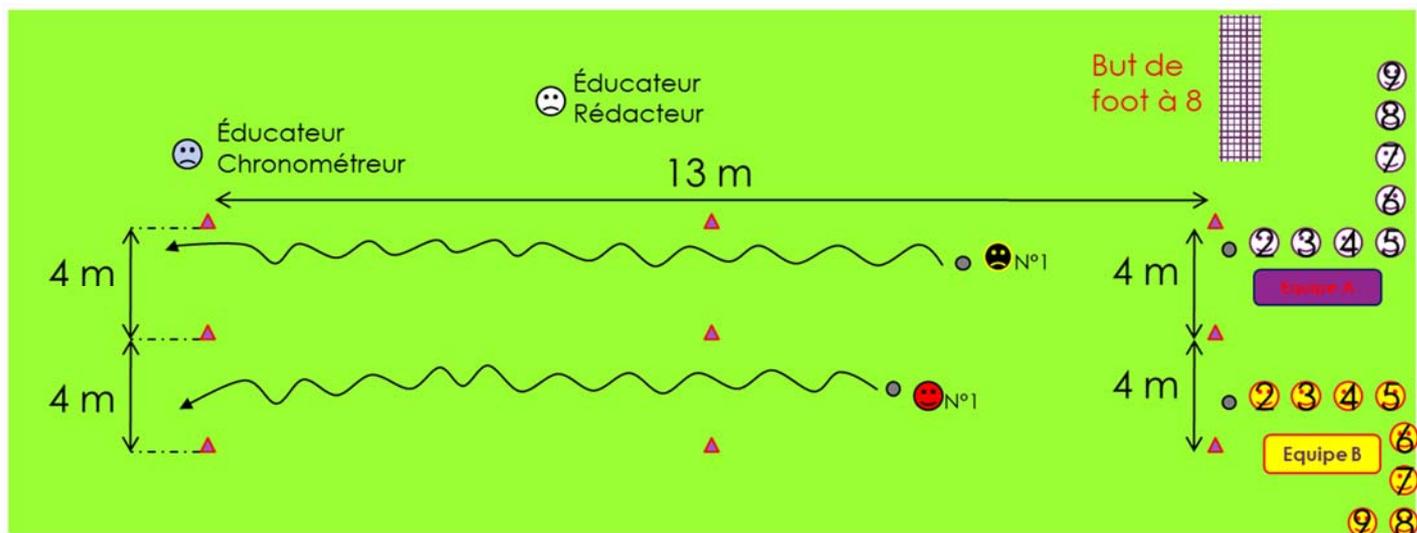


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 26/11/2022

N° match : 25380333



Club recevant : Magnanville Lions 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

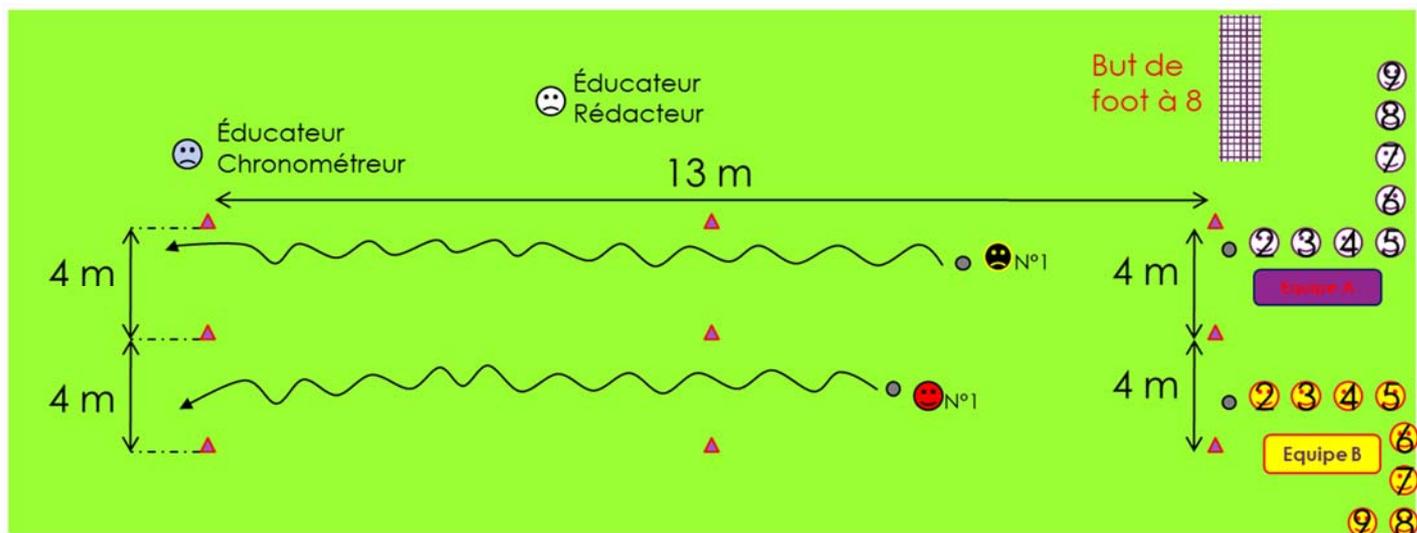


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 10/12/2022

N° match : 25380350



Club recevant : Magnanville Lions 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. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

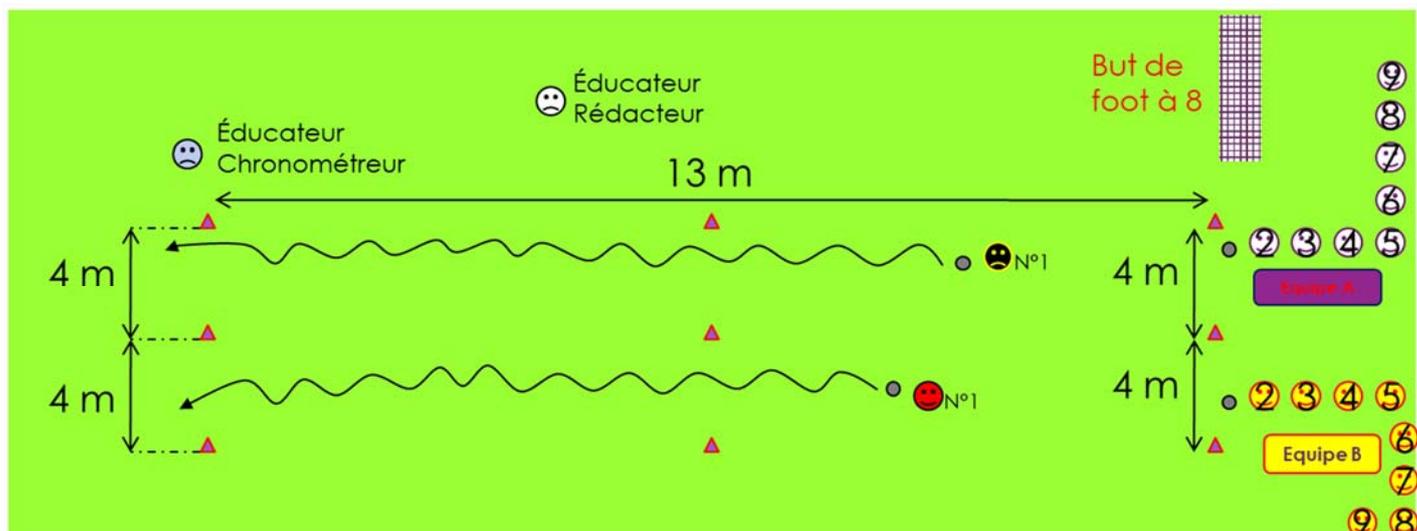


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 04/02/2023

N° match : 25380355



Club recevant : Magnanville Lions 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 E.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

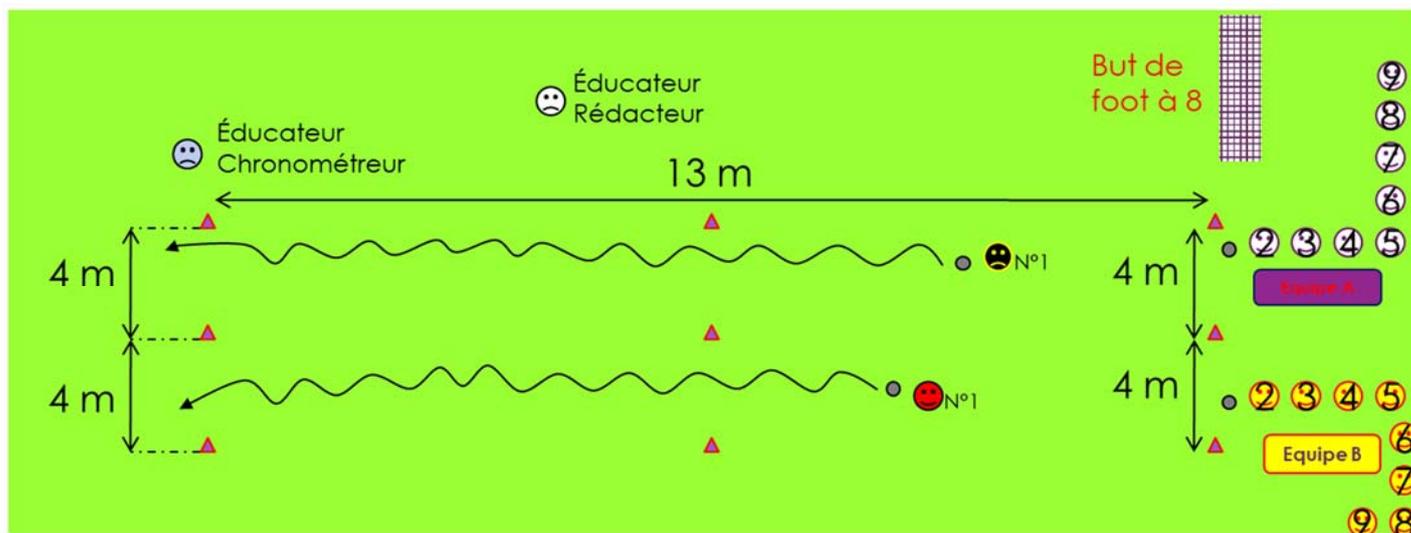


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 26/11/2022

N° match : 25380292



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

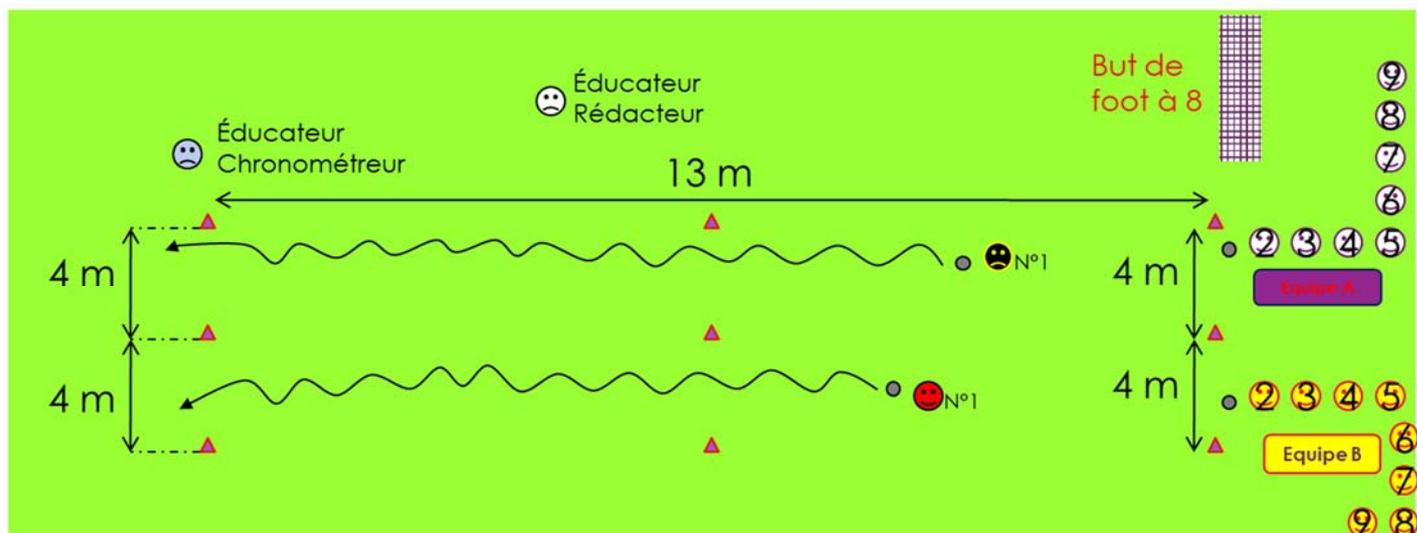


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 03/12/2022

N° match : 25380298



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

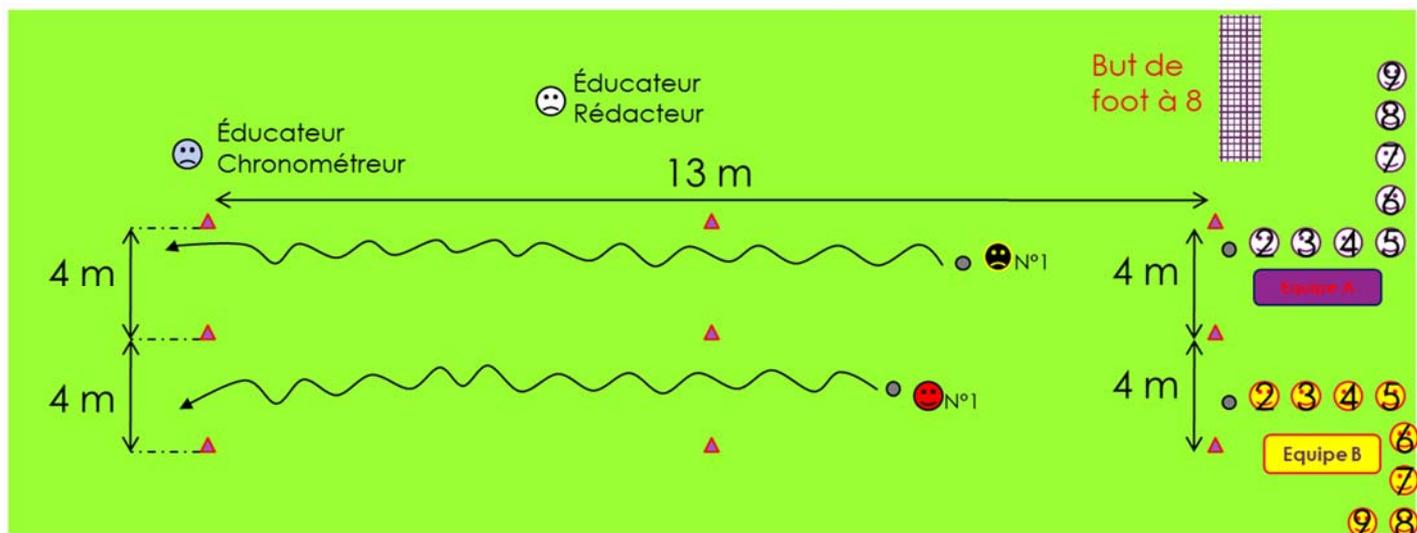


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 21/01/2023

N° match : 25380306



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 Gresillons 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

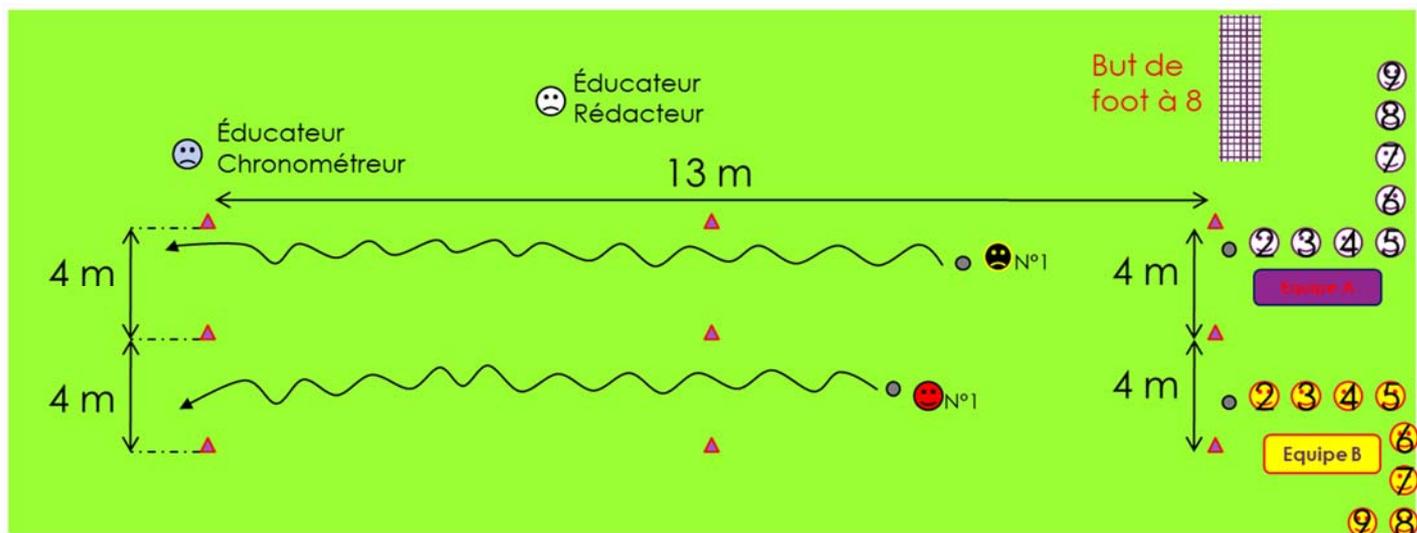


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 07/01/2023

N° match : 25380310



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 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

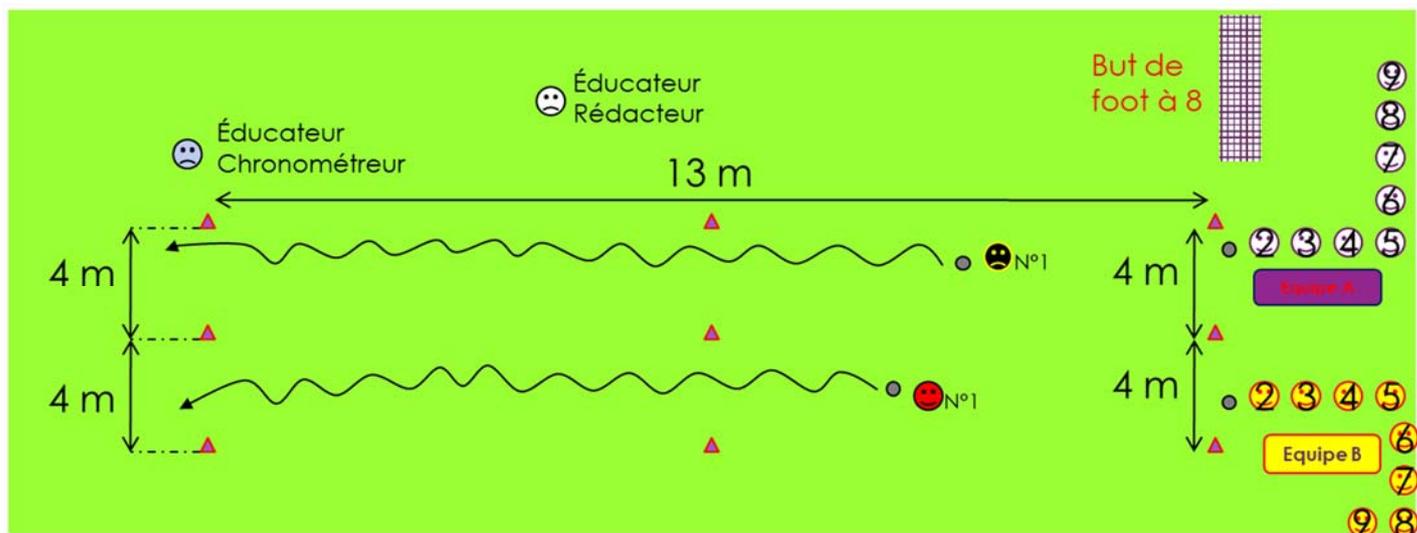


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 28/01/2023

N° match : 25380329



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 : Plaisirois F.O. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

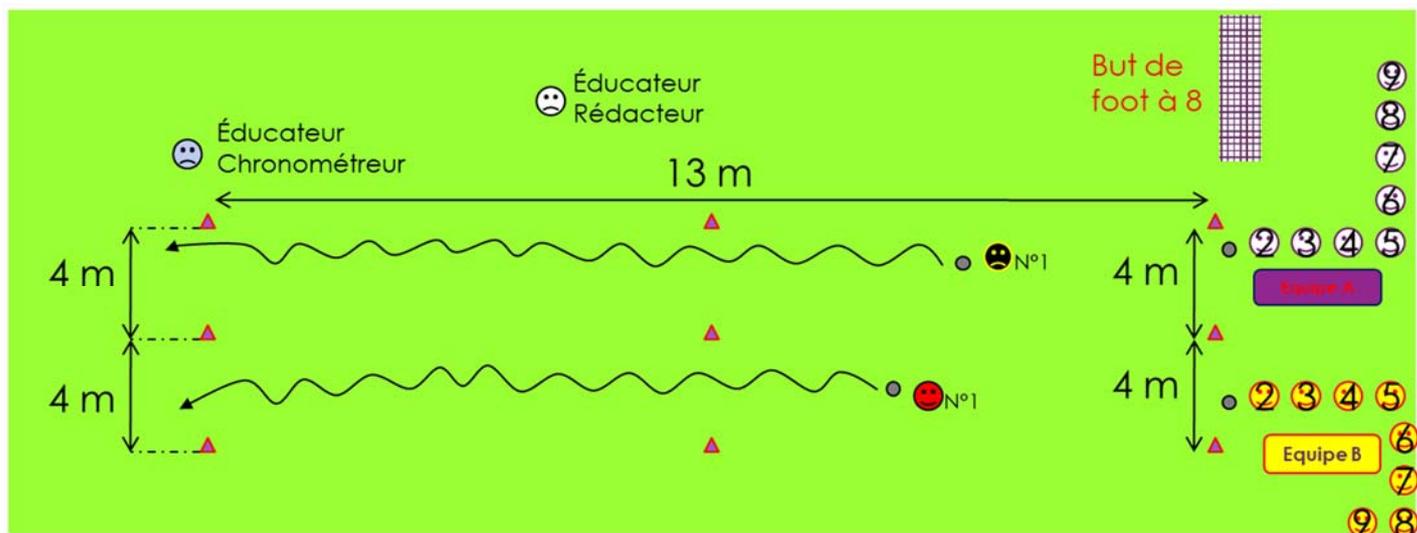


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 03/12/2022

N° match : 25380340



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

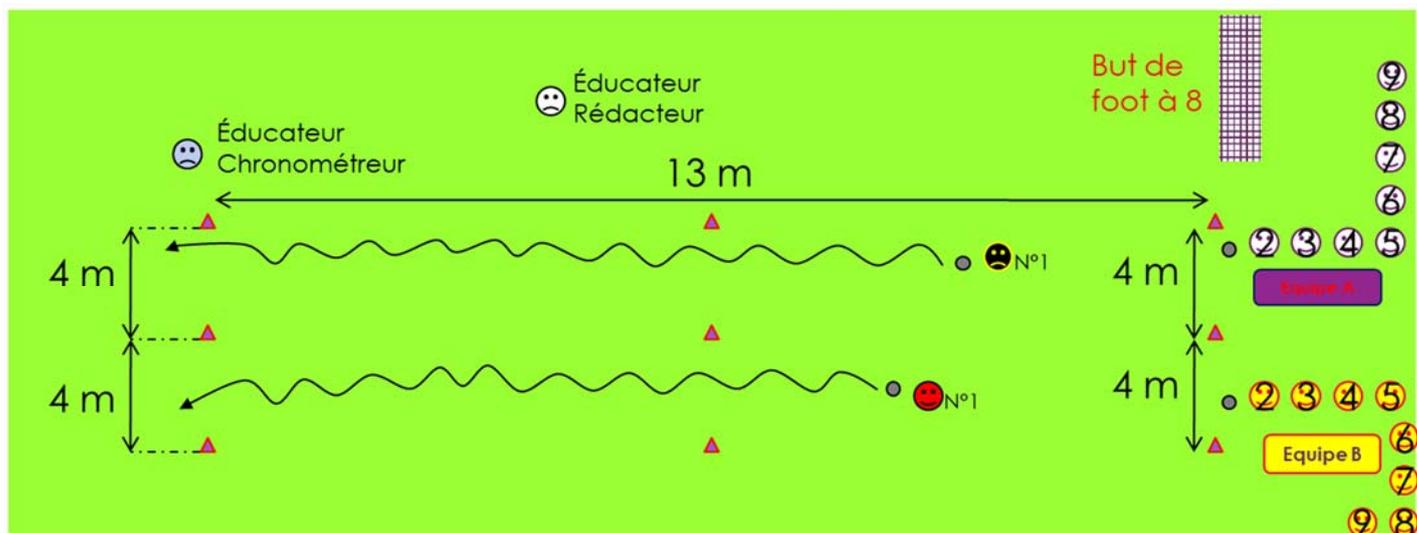


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 10/12/2022

N° match : 25380348



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 : Conflans 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

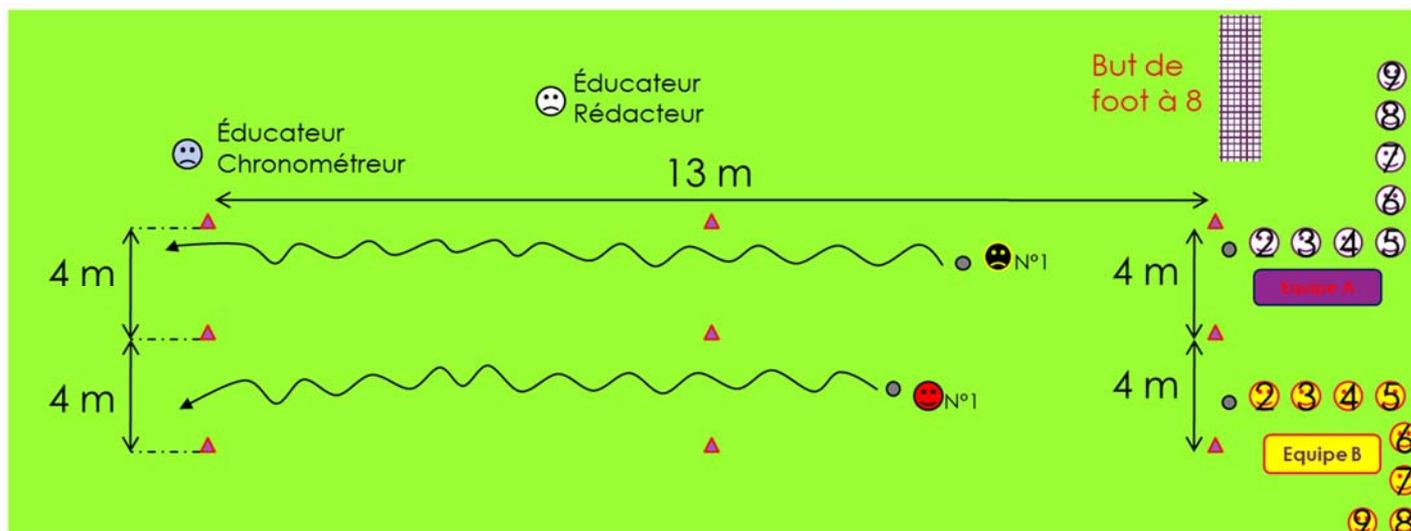


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 04/02/2023

N° match : 25380352



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 : Trappes E.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

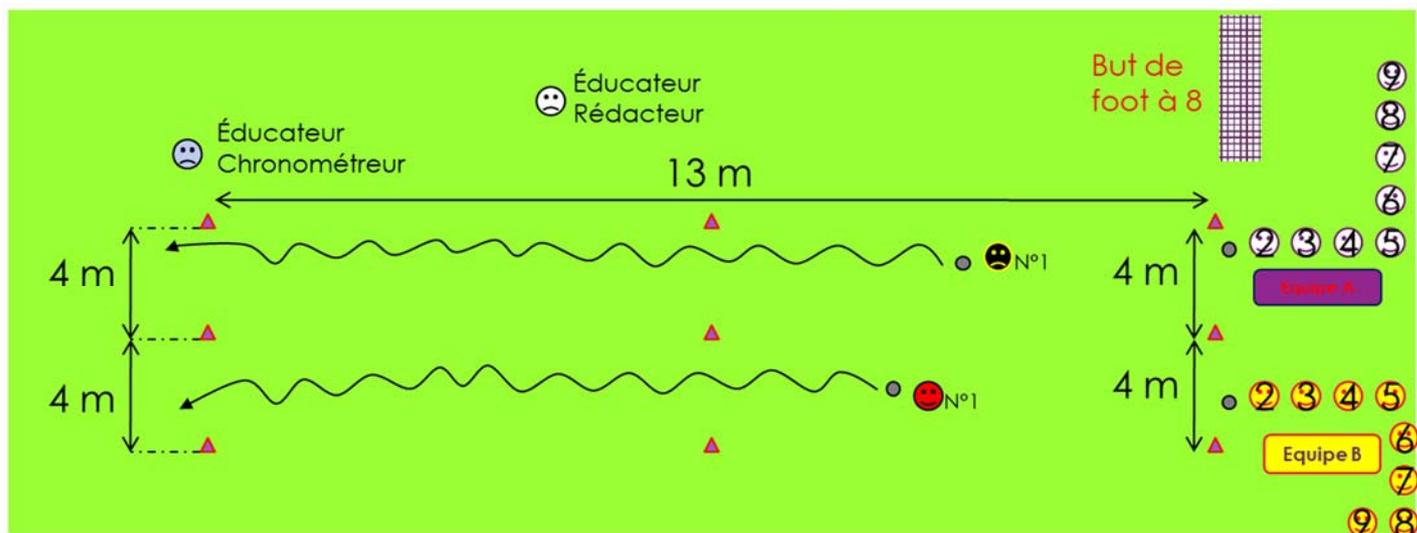


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 12/11/2022

N° match : 25380356



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 : Magnanville Lions 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

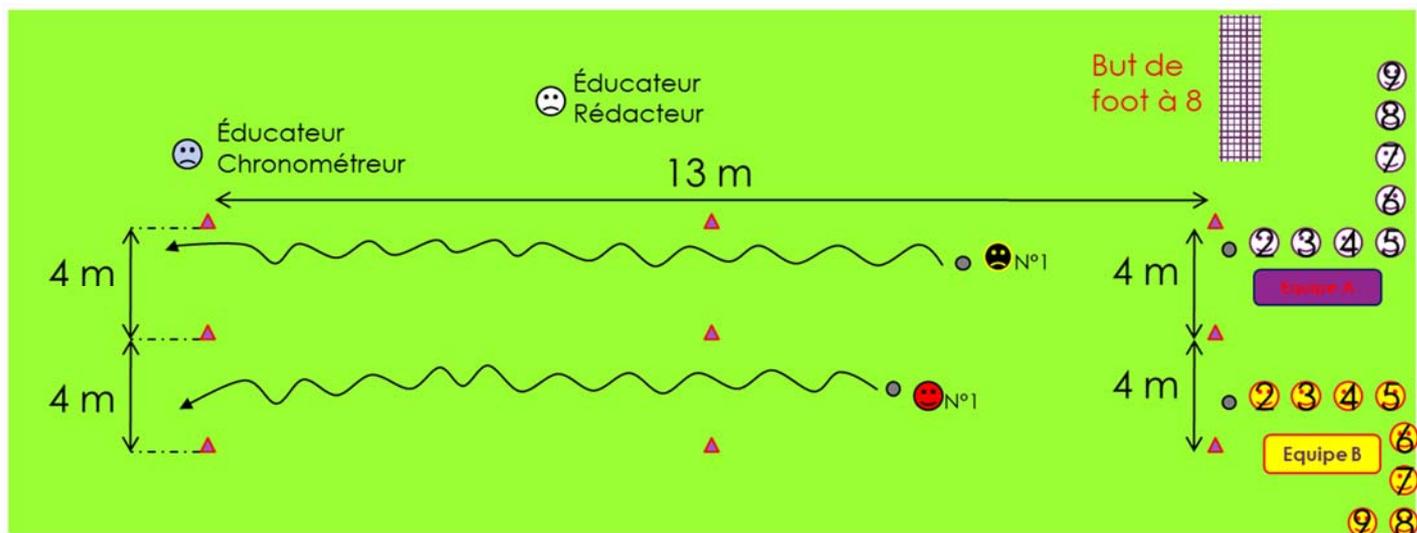


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 12/11/2022

N° match : 25380242



Club recevant : Mesnil St Denis Asl 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 : Pecq Us 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

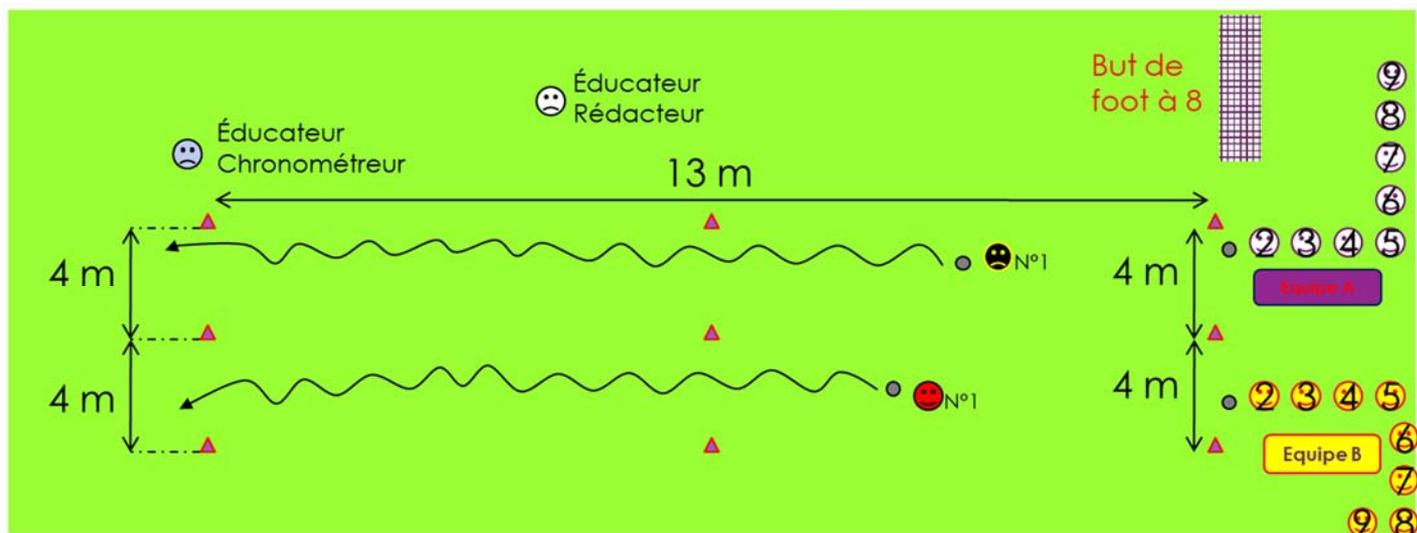


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 03/12/2022

N° match : 25380252



Club recevant : Mesnil St Denis Asl 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 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

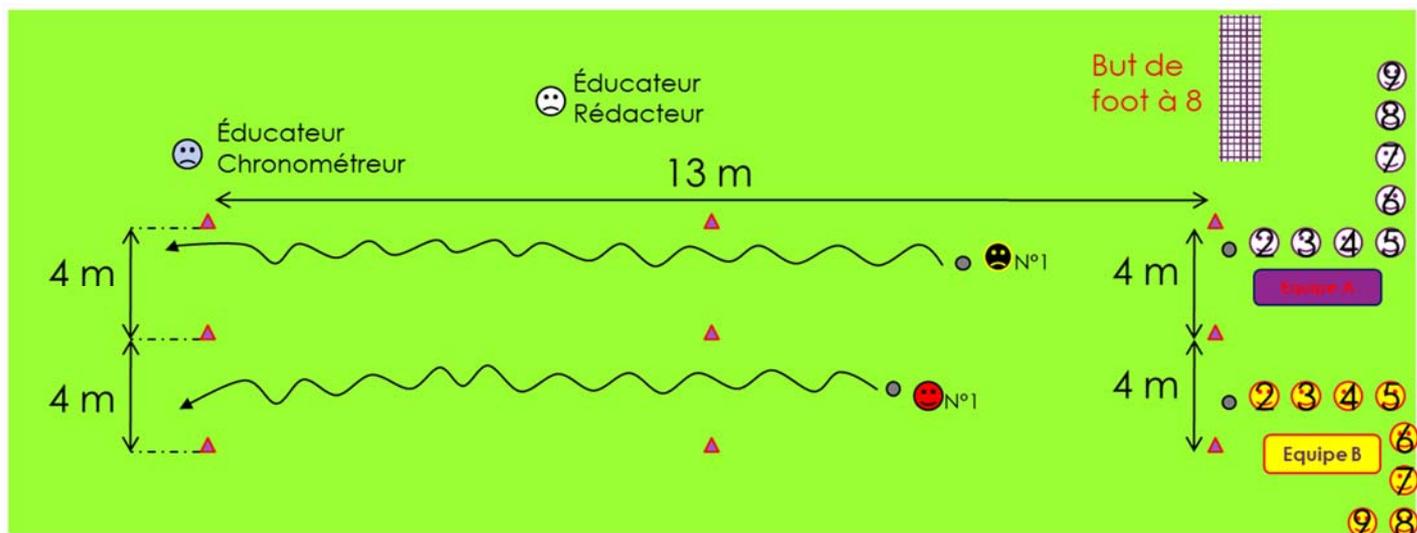


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 07/01/2023

N° match : 25380262



Club recevant : Mesnil St Denis Asl 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

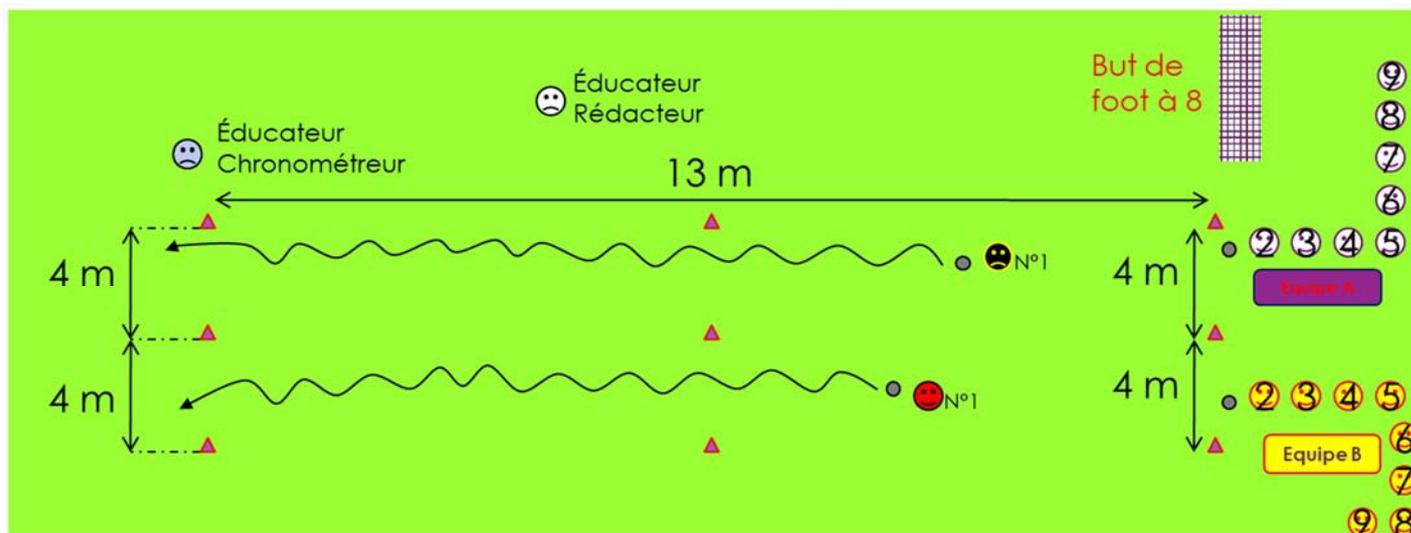


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 10/12/2022

N° match : 25380272



Club recevant : Mesnil St Denis Asl 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

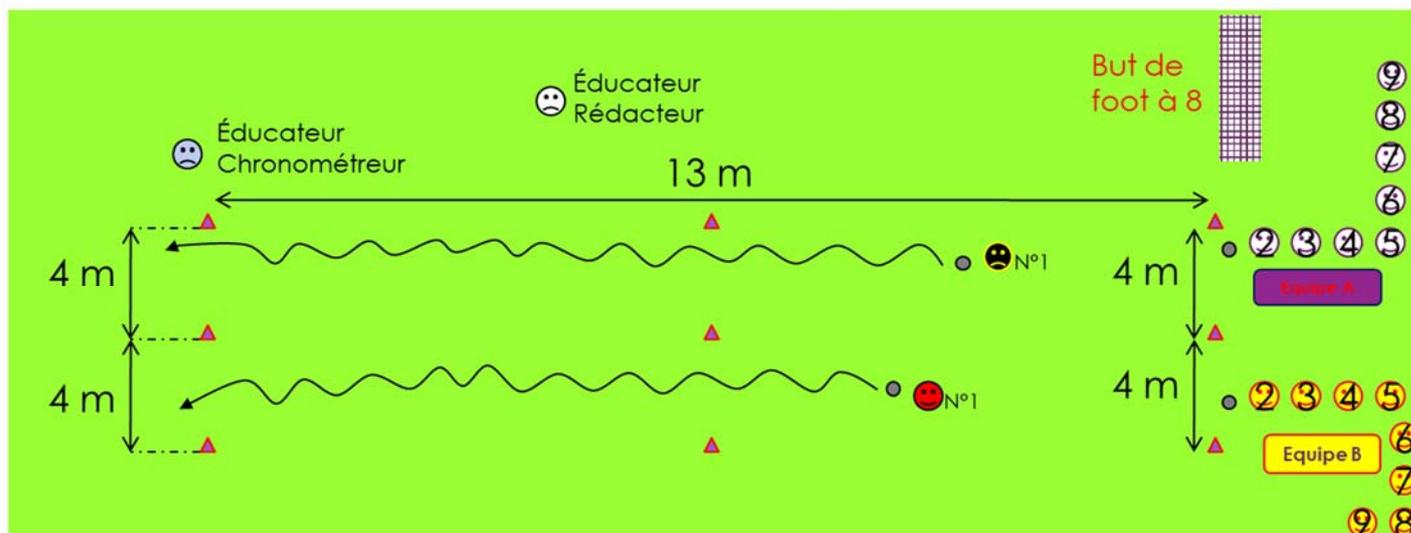


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 26/11/2022

N° match : 25380332



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

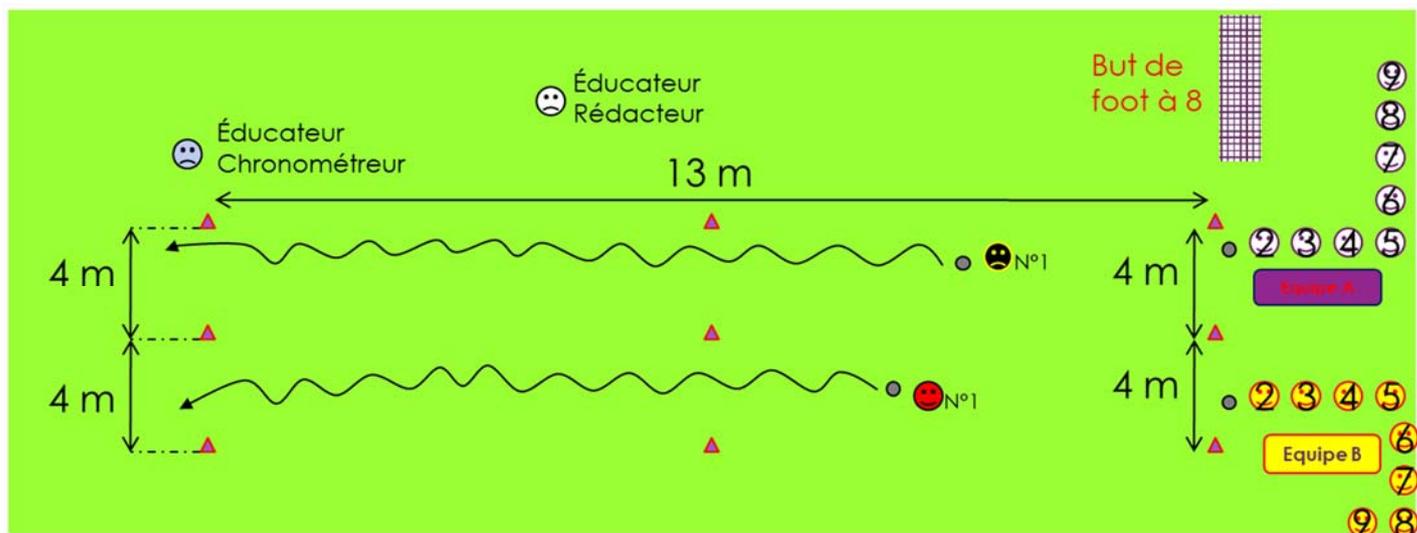


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 28/01/2023

N° match : 25380338



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

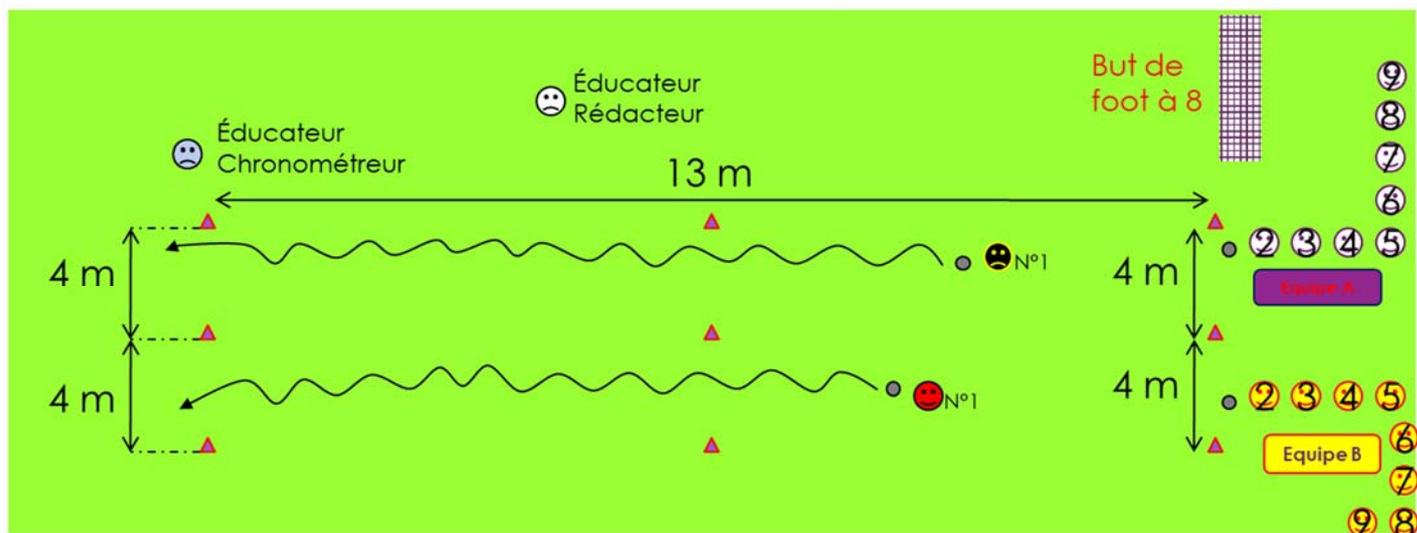


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 03/12/2022

N° match : 25380341



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 : Trappes E.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

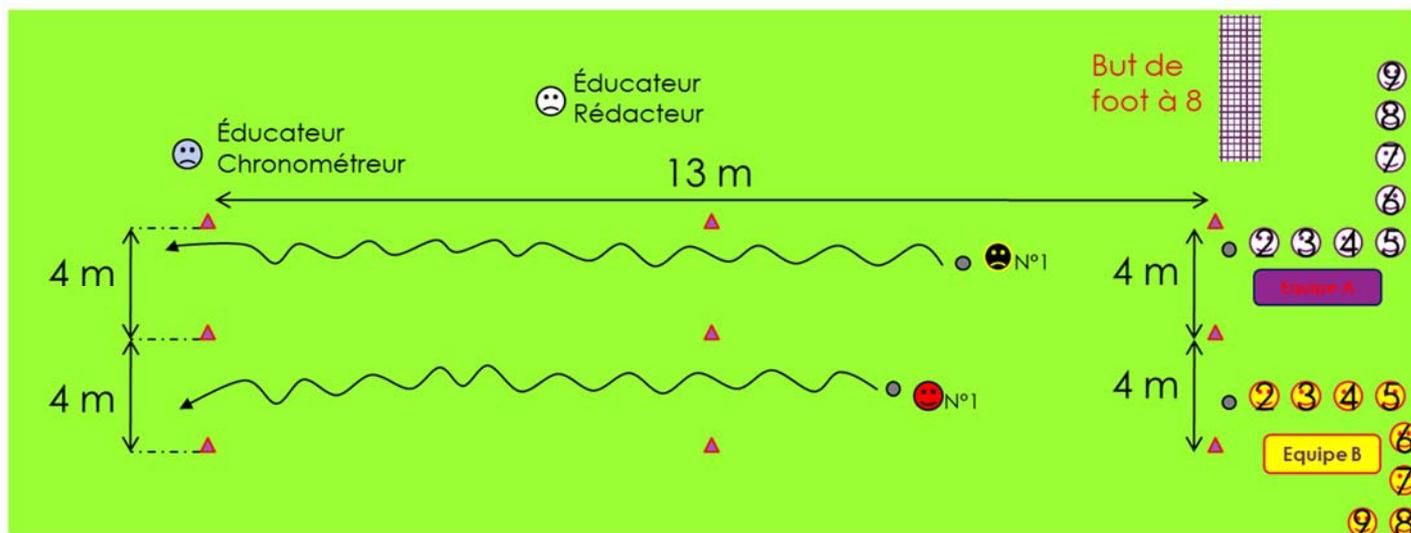


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 21/01/2023

N° match : 25380347



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 : Magnanville Lions 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

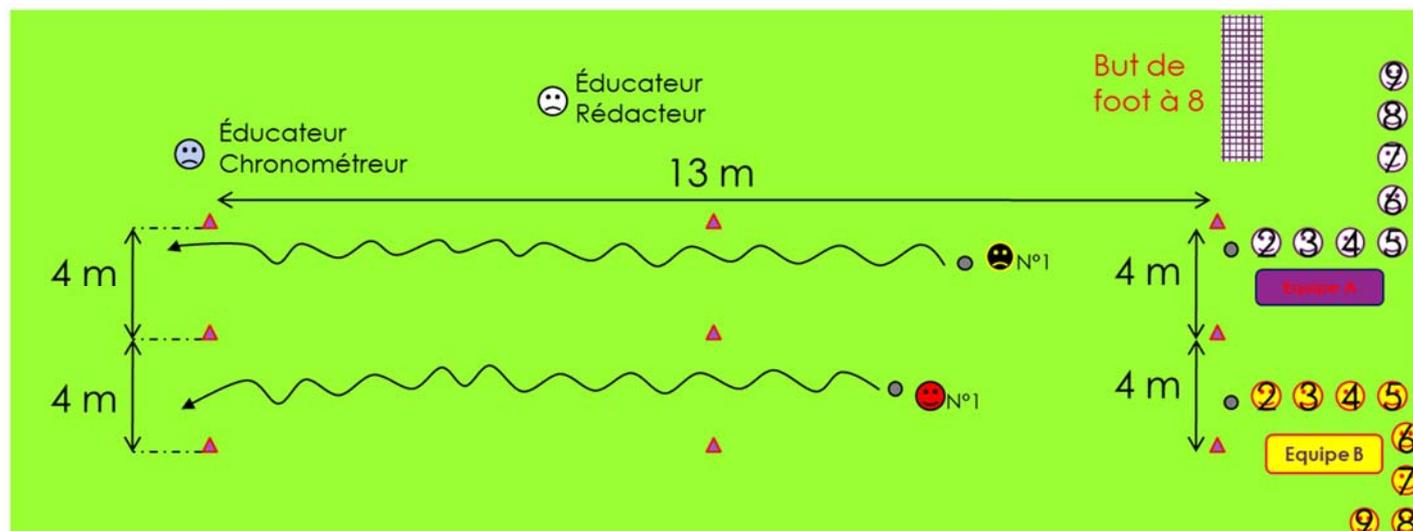


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 28/01/2023

N° match : 25380364



Club recevant : Montfort / U.S.Y. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

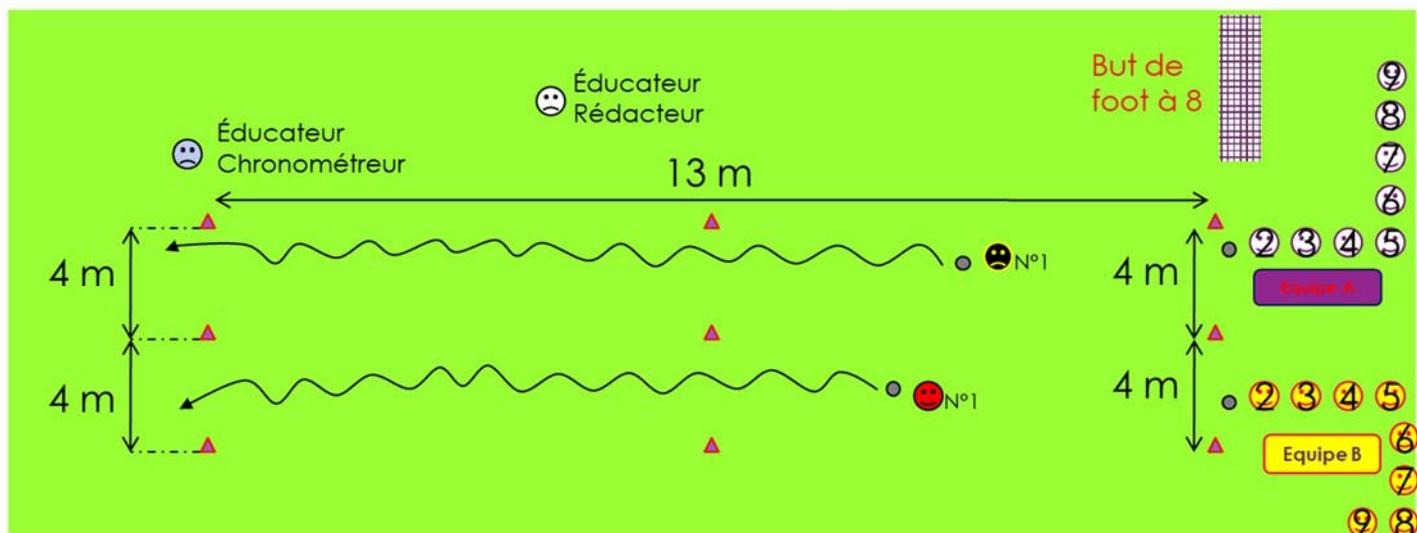


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 03/12/2022

N° match : 25380371



Club recevant : Montfort / U.S.Y. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

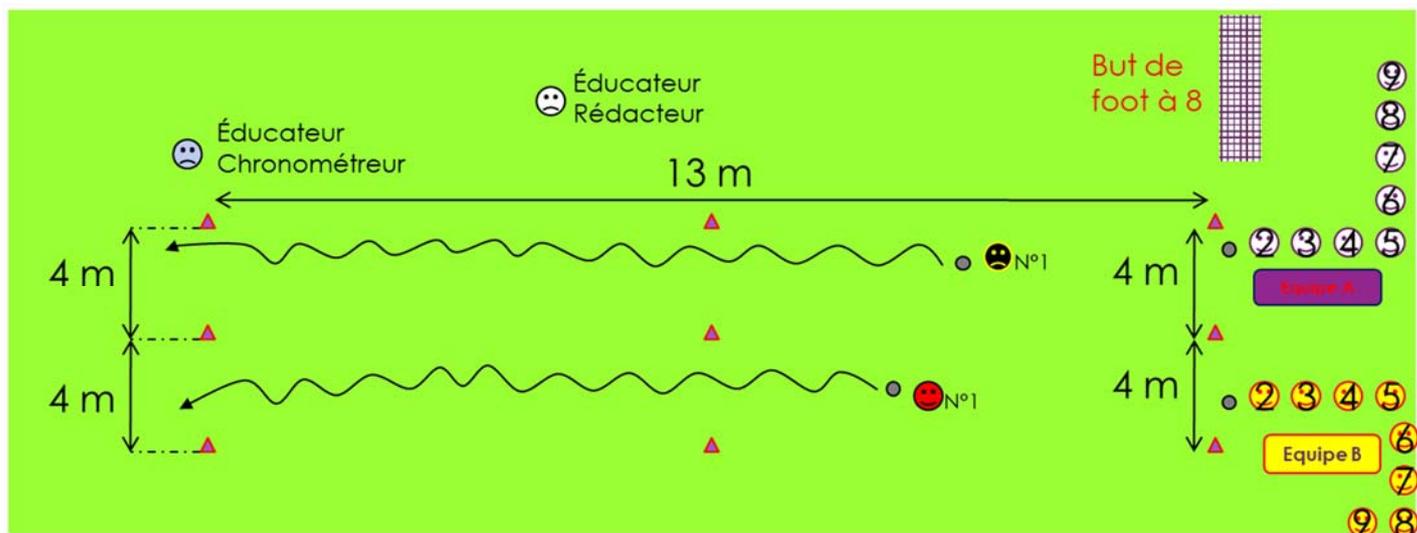


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 21/01/2023

N° match : 25380374



Club recevant : Montfort / U.S.Y. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

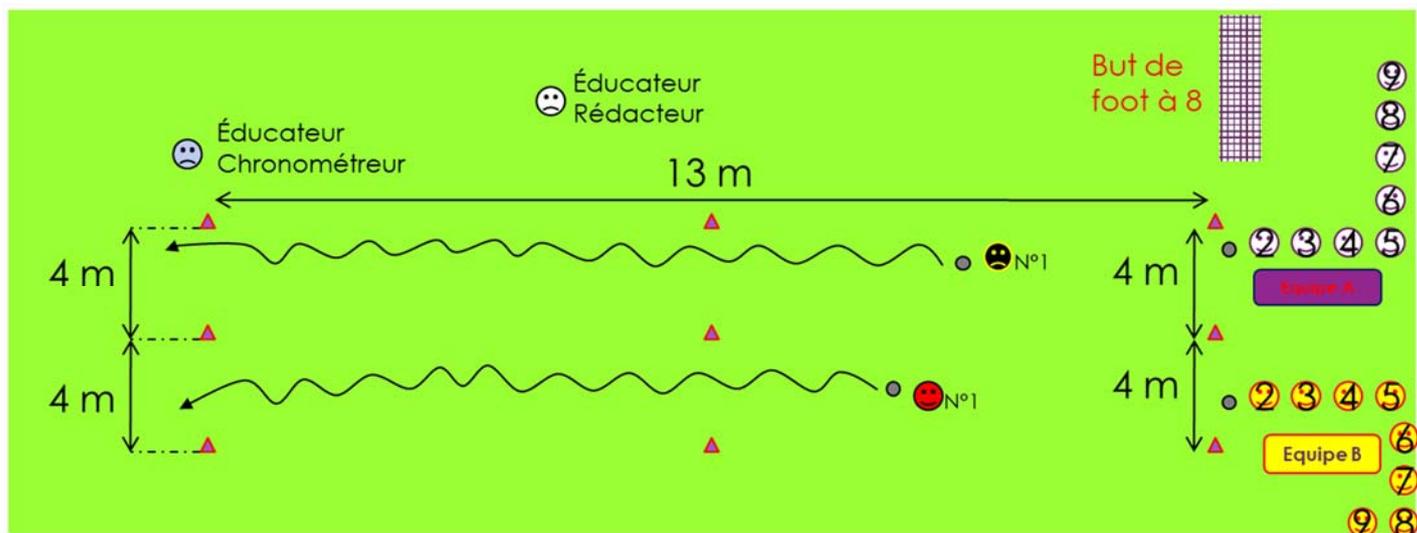


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 12/11/2022

N° match : 25380385



Club recevant : Montfort / U.S.Y. 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 : Fourqueux A.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

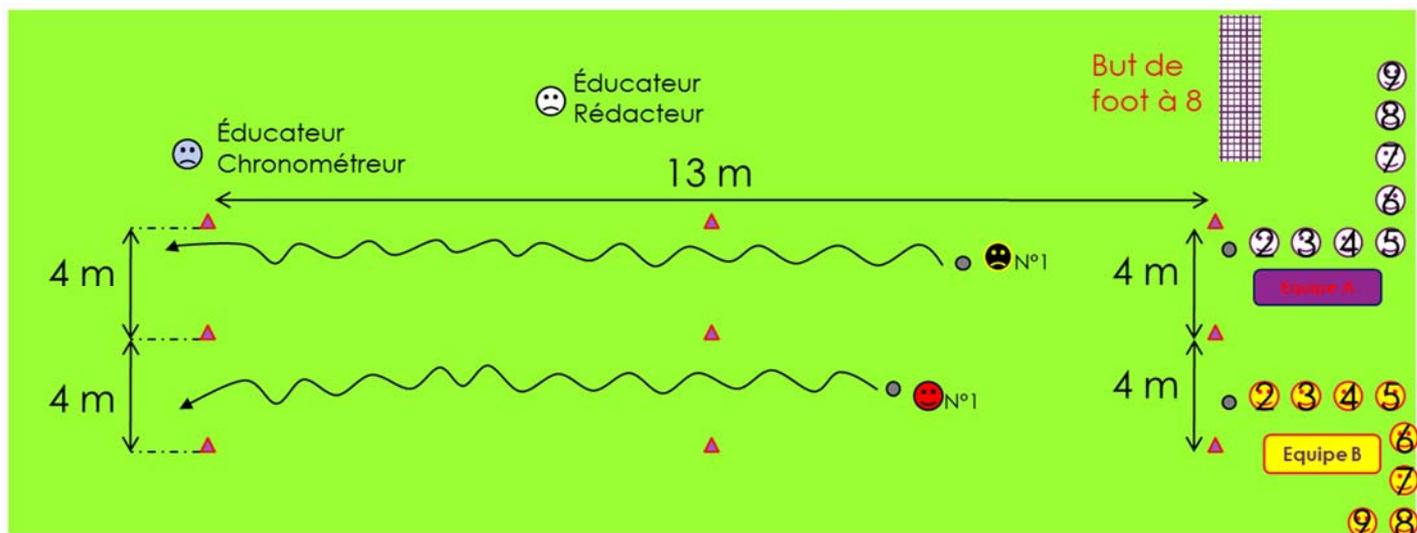


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 26/11/2022

N° match : 25380363



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

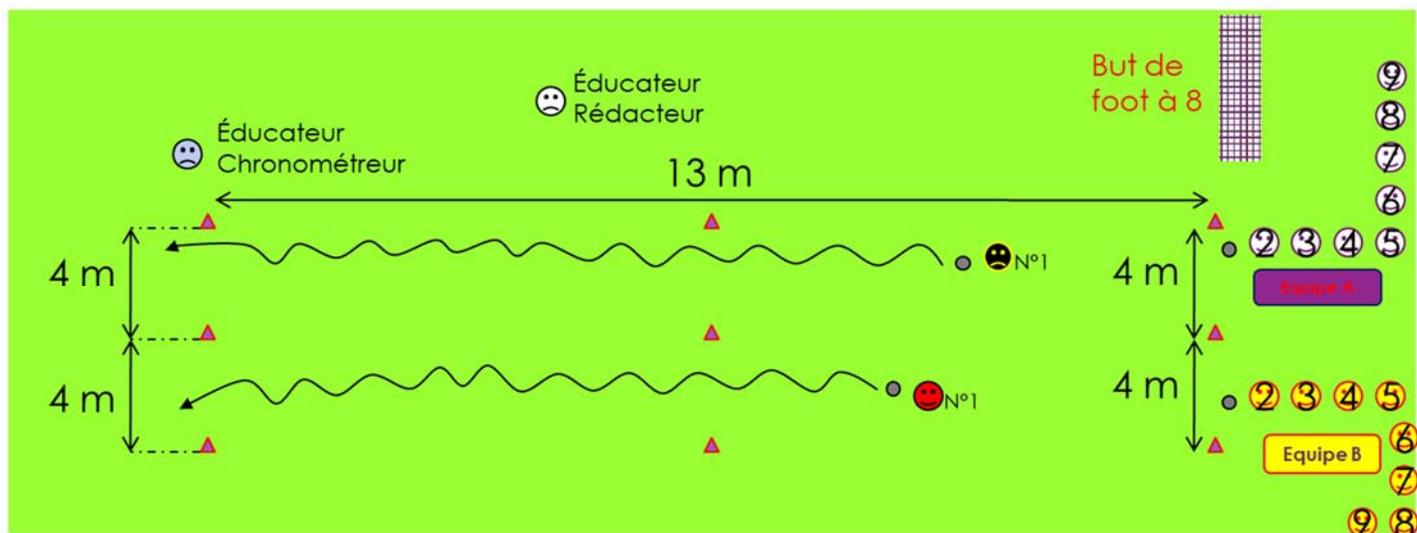


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 28/01/2023

N° match : 25380365



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 : Claves Ss/Bois 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

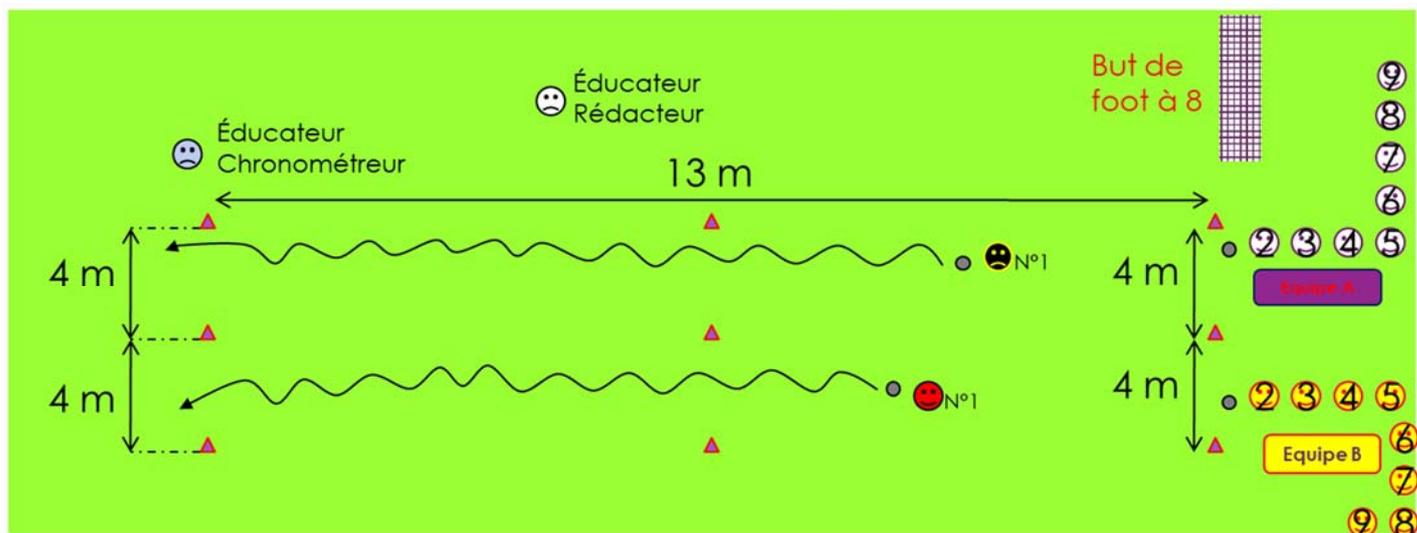


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 04/02/2023

N° match : 25380382



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 : Fourqueux A.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

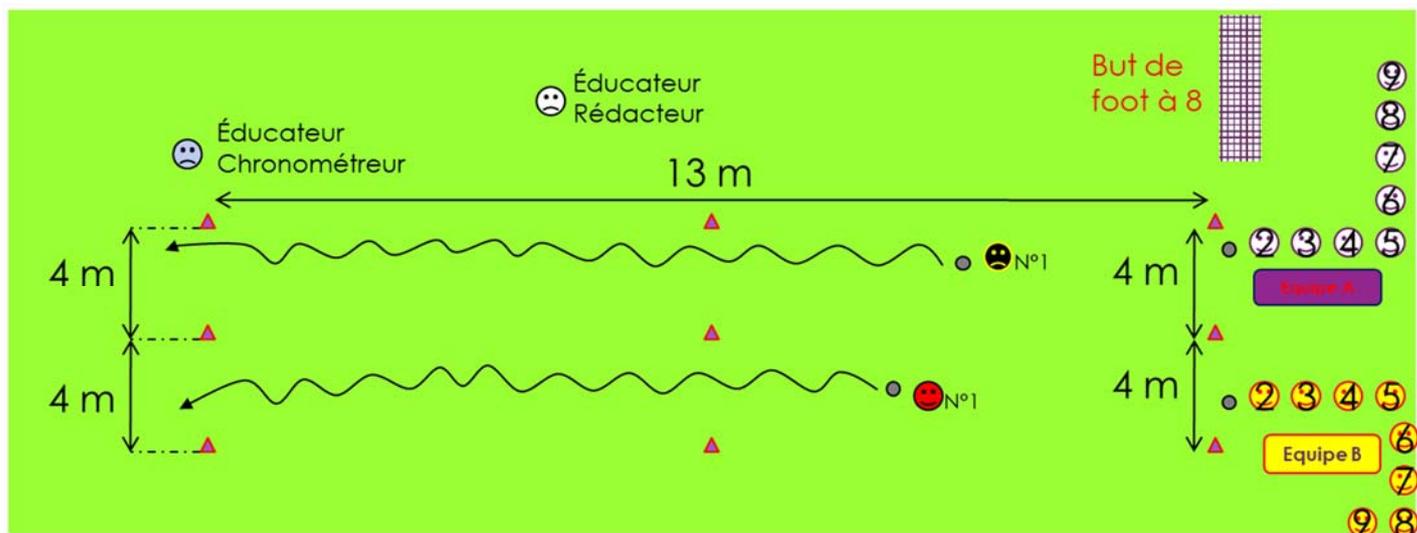


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 12/11/2022

N° match : 25380287



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

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

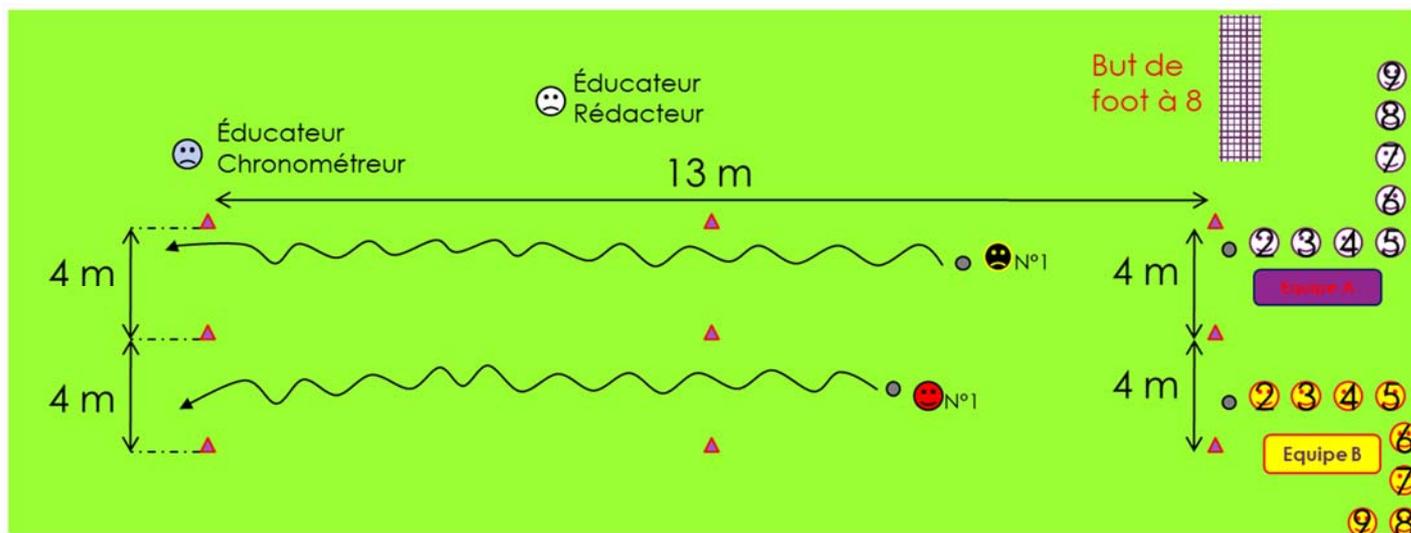


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 03/12/2022

N° match : 25380297



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

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

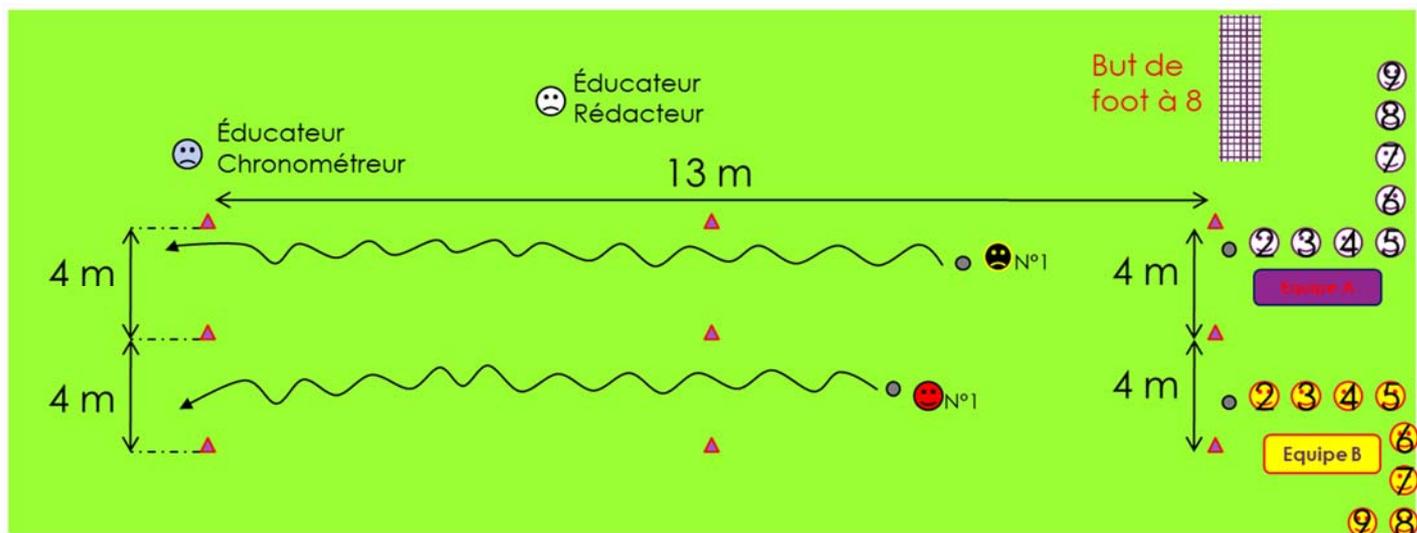


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 10/12/2022

N° match : 25380317



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

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

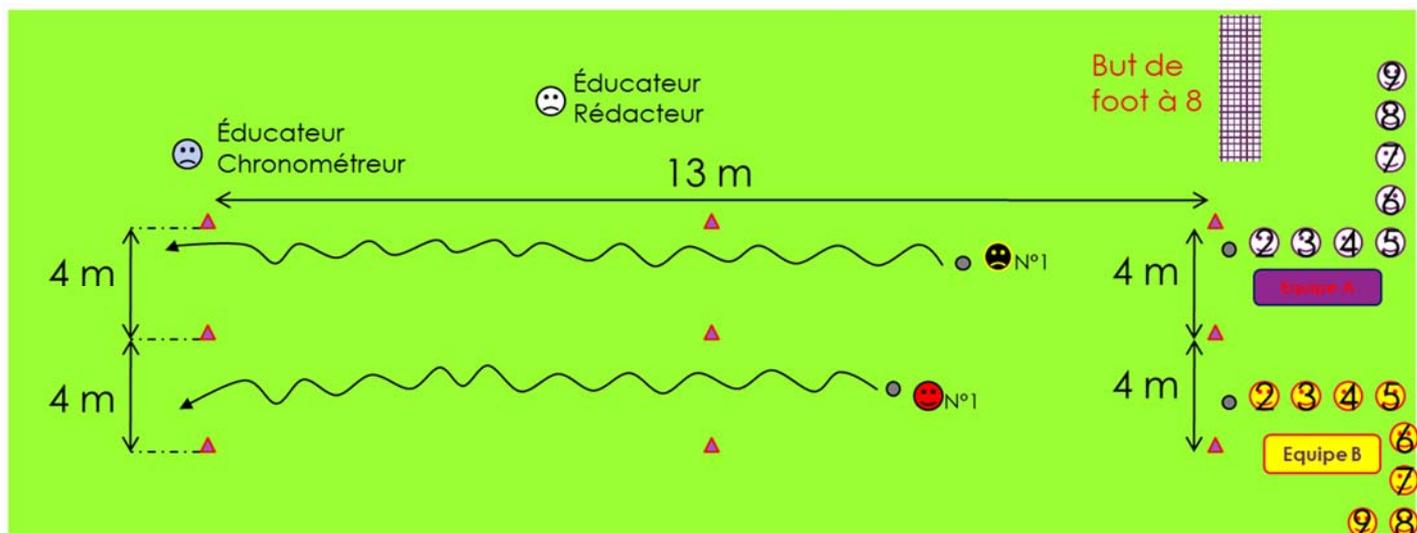


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 04/02/2023

N° match : 25380322



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

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

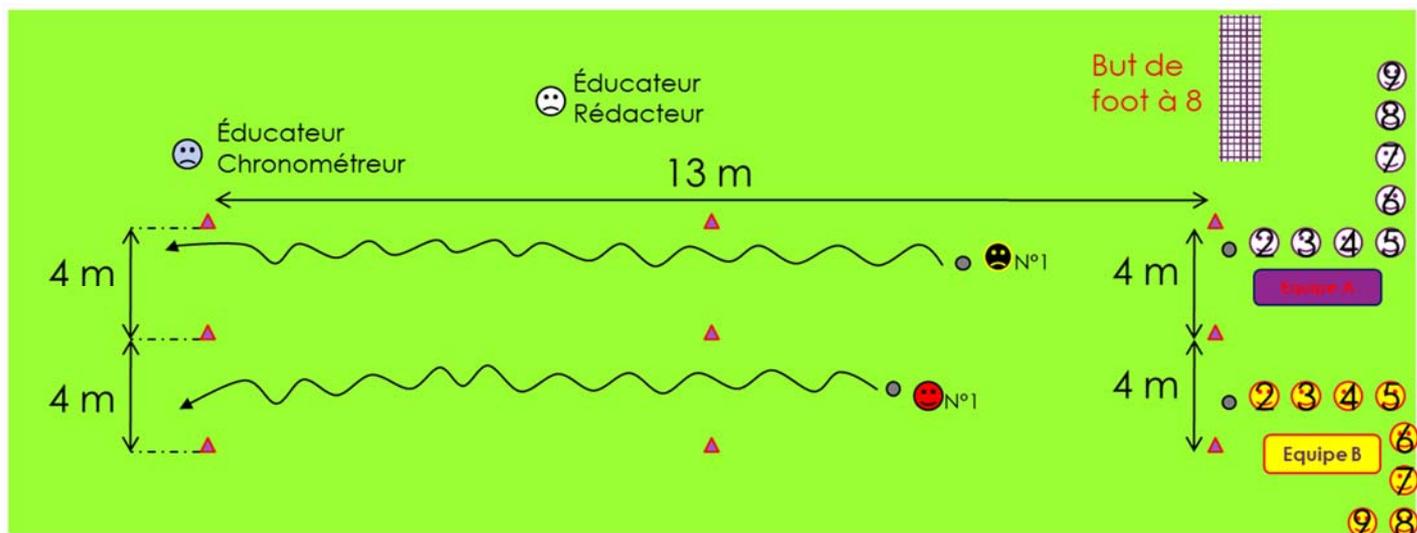


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 03/12/2022

N° match : 25380342



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 : Magnanville Lions 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

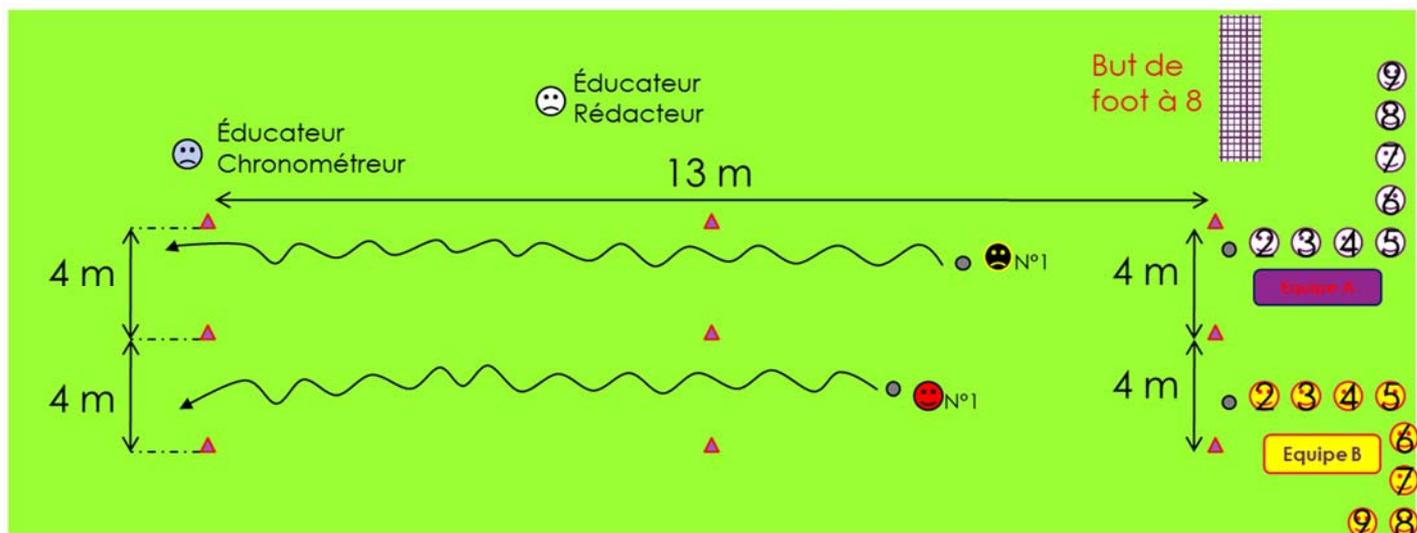


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 21/01/2023

N° match : 25380344



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

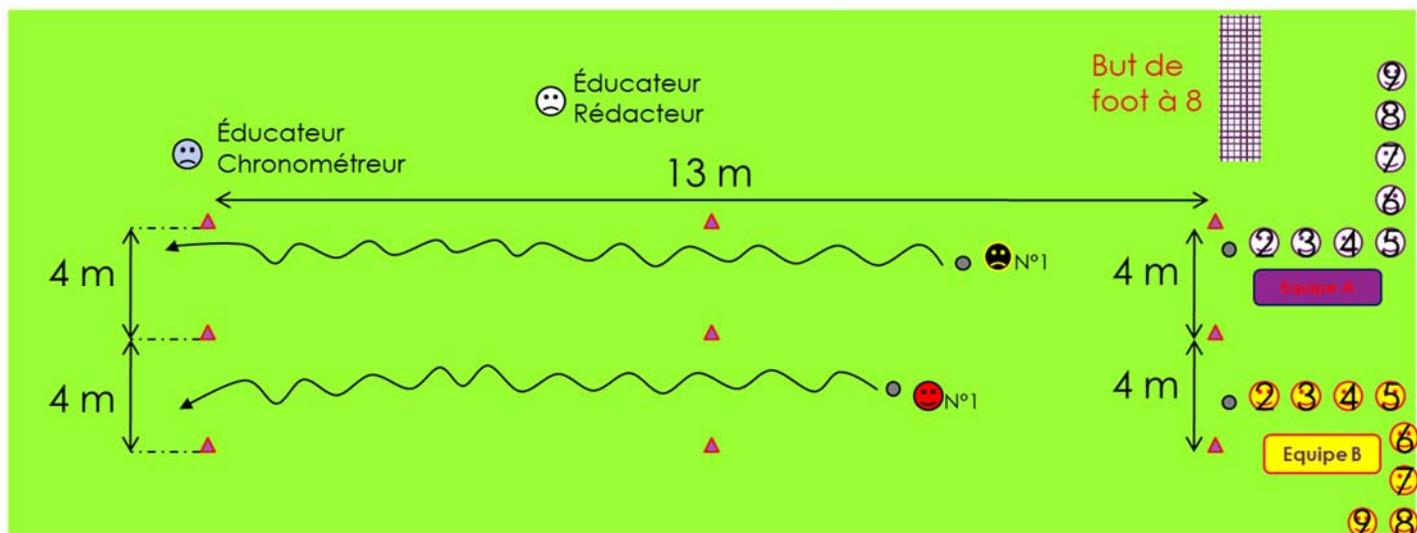


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 10/12/2022

N° match : 25380349



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 : Sartrouville E.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

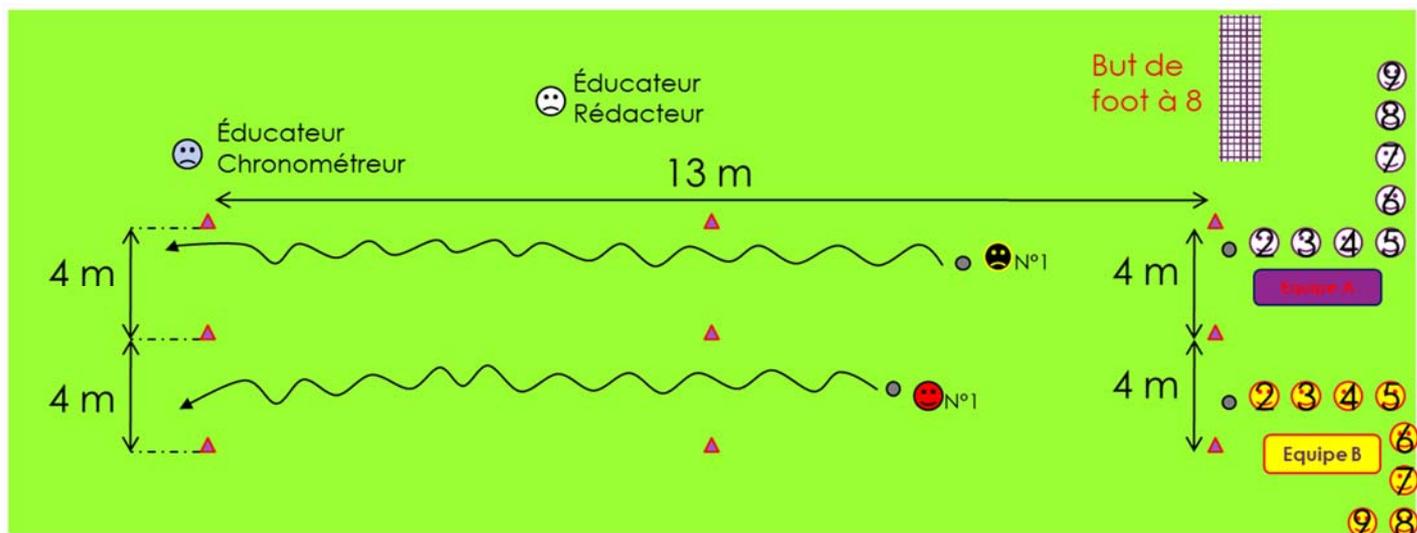


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 12/11/2022

N° match : 25380359



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 : Trappes E.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

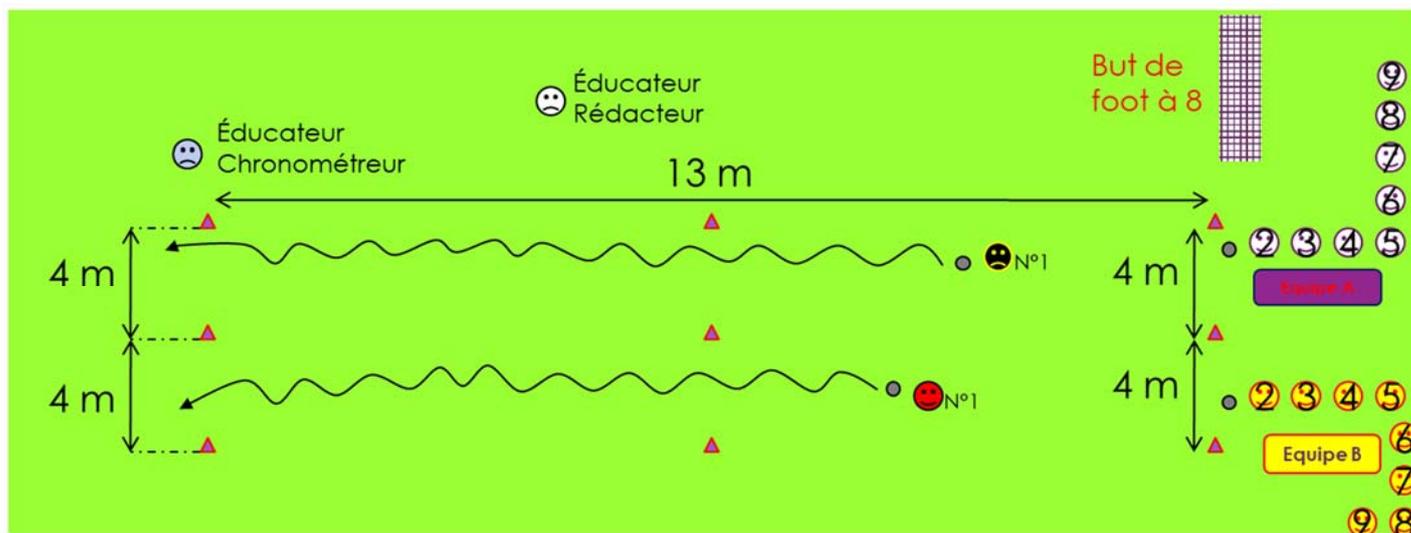


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 26/11/2022

N° match : 25380248



Club recevant : Pecq Us 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 : Poissy 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

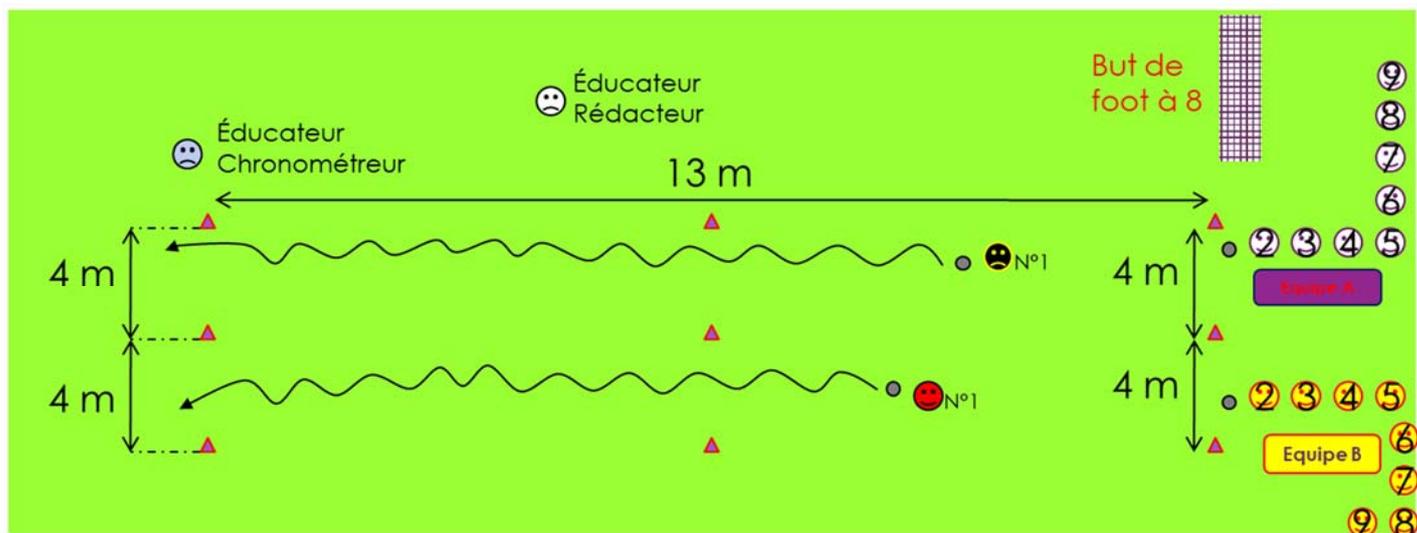


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 14/01/2023

N° match : 25380270



Club recevant : Pecq Us 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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

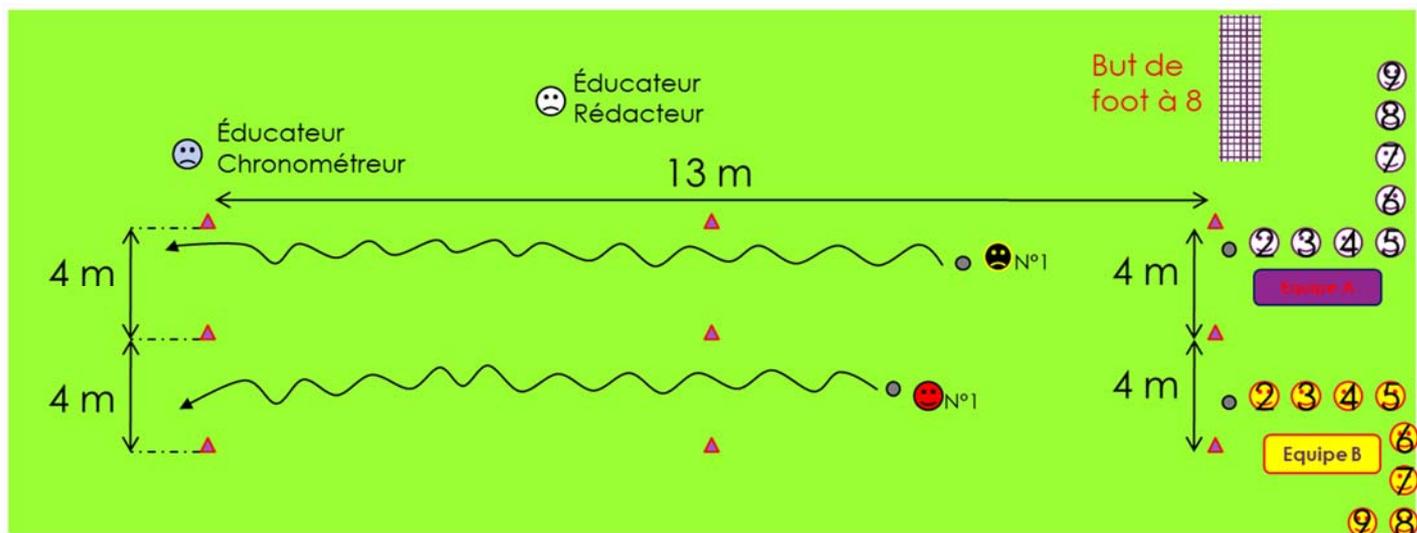


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 04/02/2023

N° match : 25380281



Club recevant : Pecq Us 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 : Houdanaise Region Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

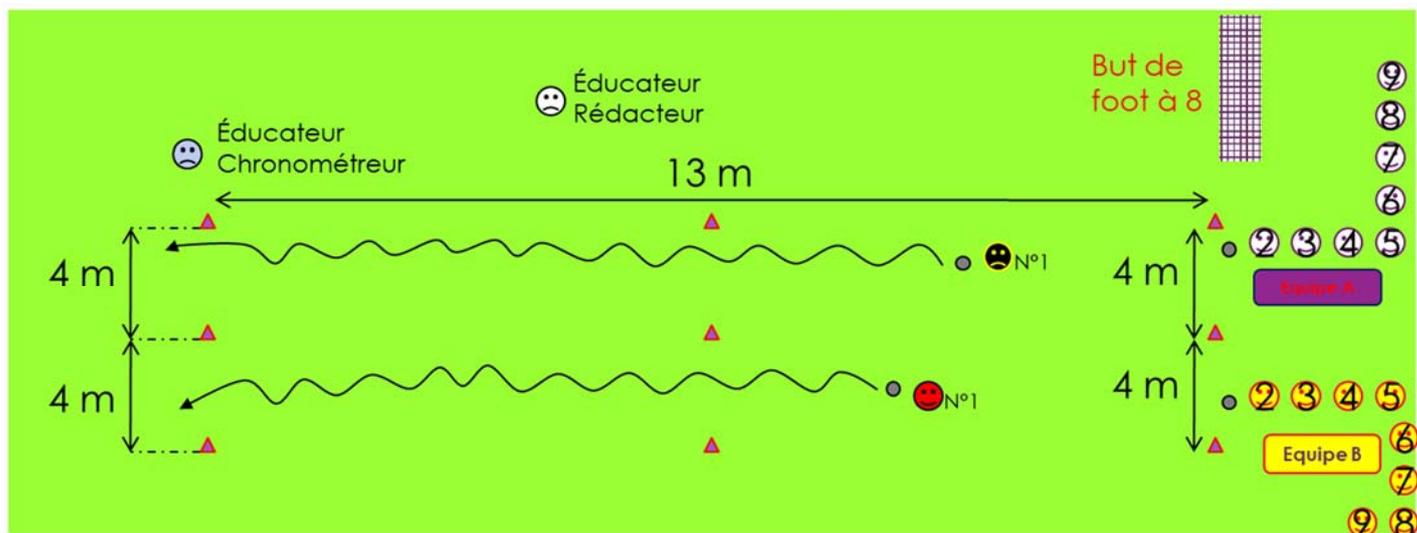


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 12/11/2022

N° match : 25380290



Club recevant : Plaisirois F.O. 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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

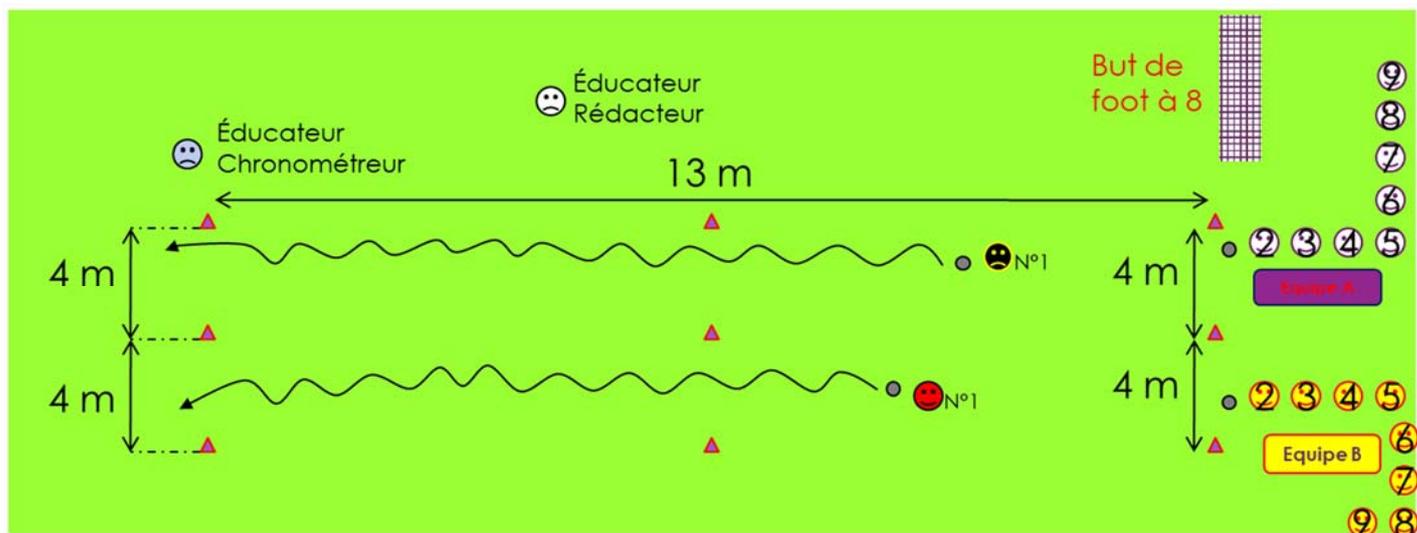


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 03/12/2022

N° match : 25380301



Club recevant : Plaisirois F.O. 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 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

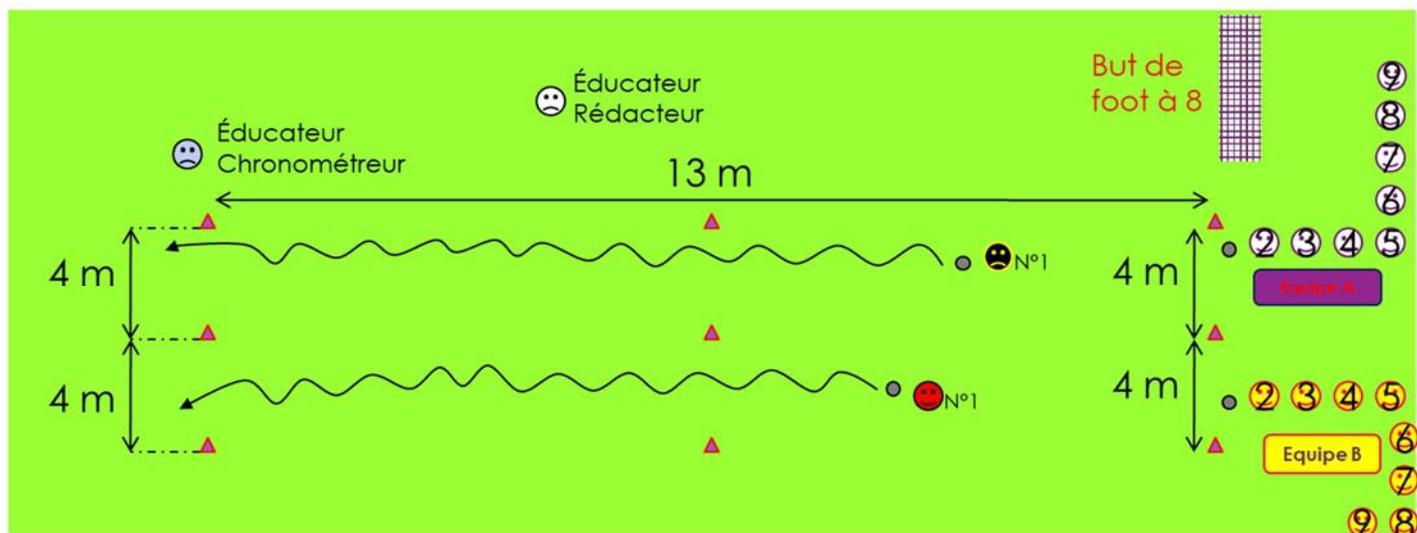


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 21/01/2023

N° match : 25380302



Club recevant : Plaisirois F.O. 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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

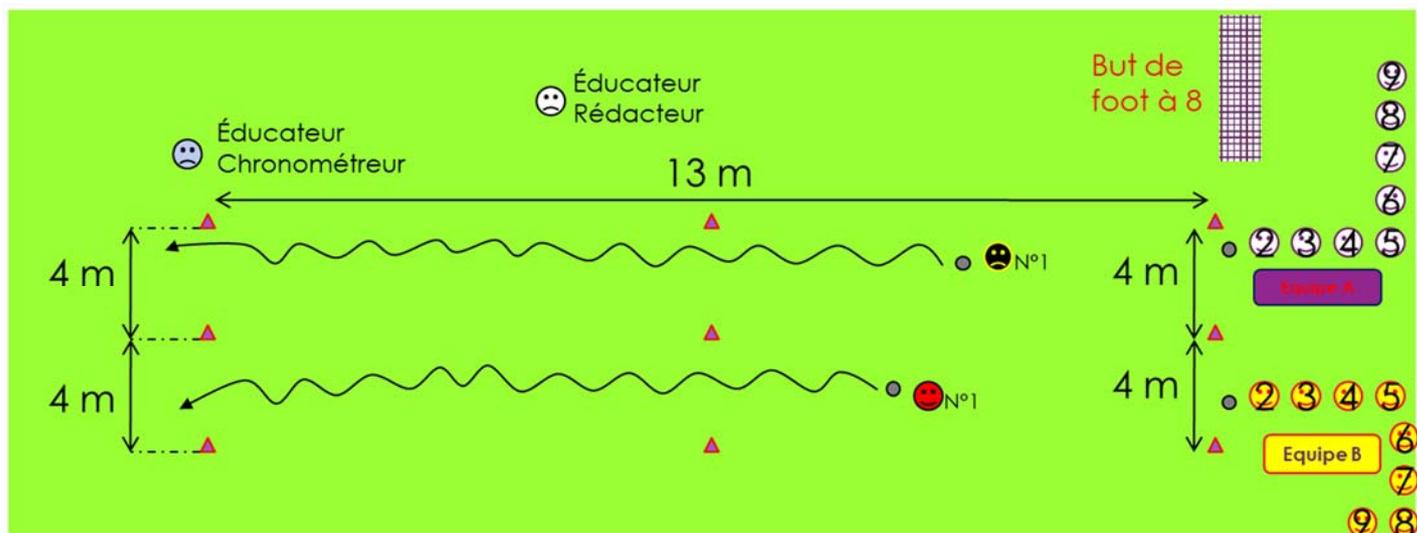


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 07/01/2023

N° match : 25380309



Club recevant : Plaisirois F.O. 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 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

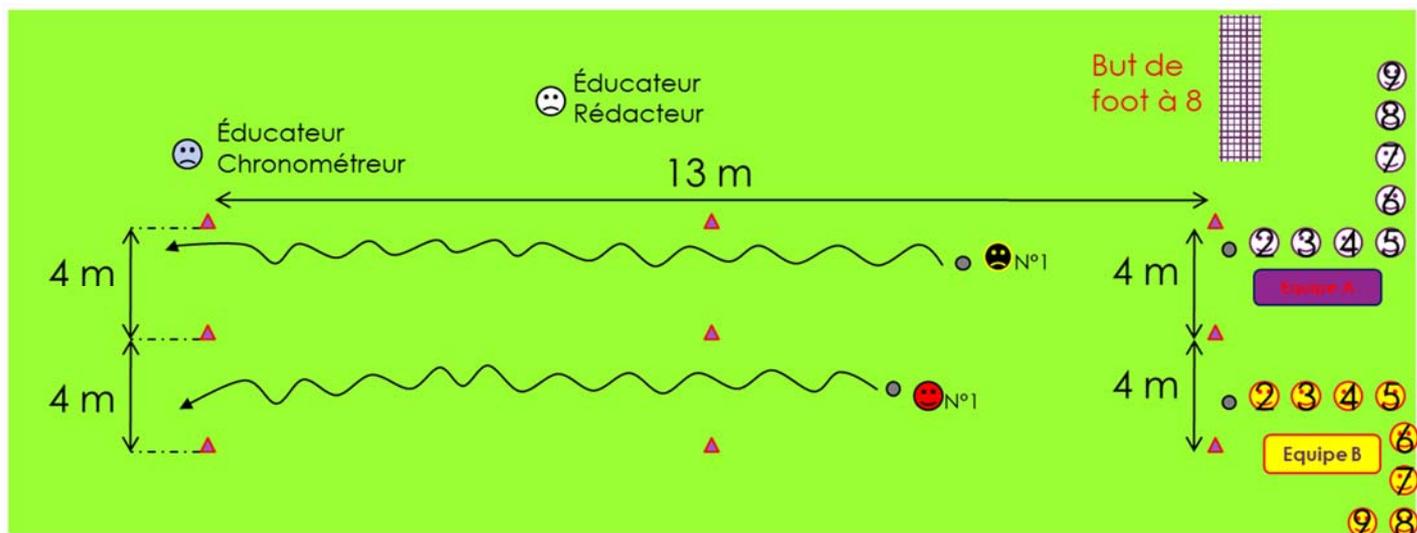


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 10/12/2022

N° match : 25380318



Club recevant : Plaisirois F.O. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

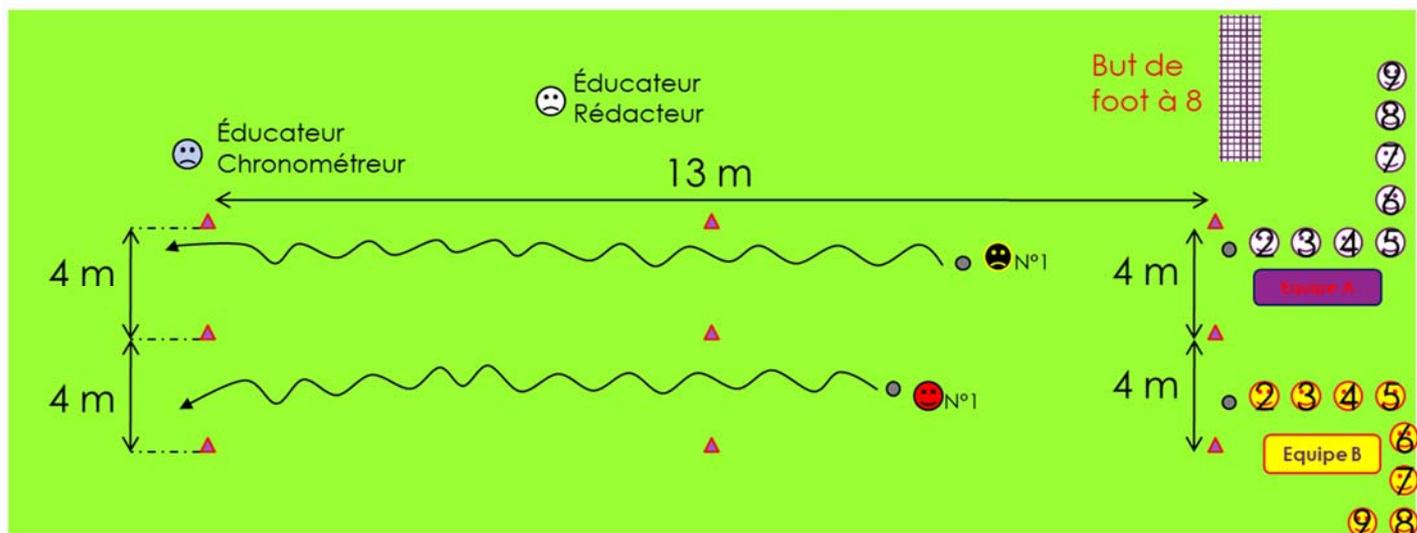


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 12/11/2022

N° match : 25380244



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 : Fontenay Fleury 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

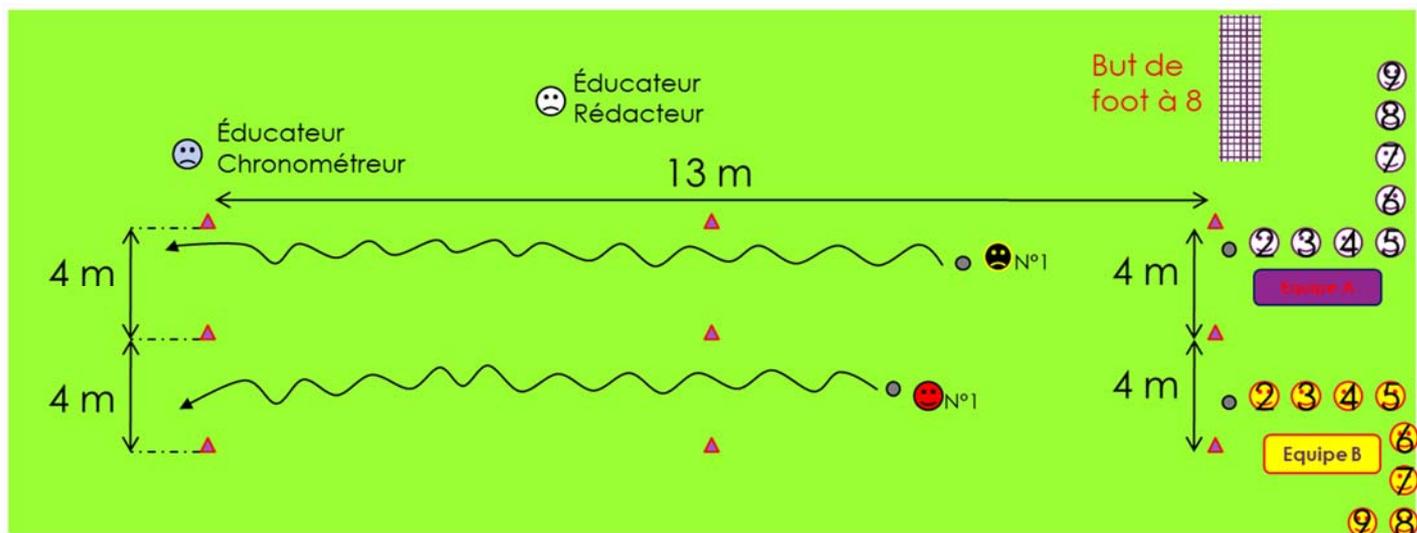


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 14/01/2023

N° match : 25380268



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 : St Germain En Laye 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

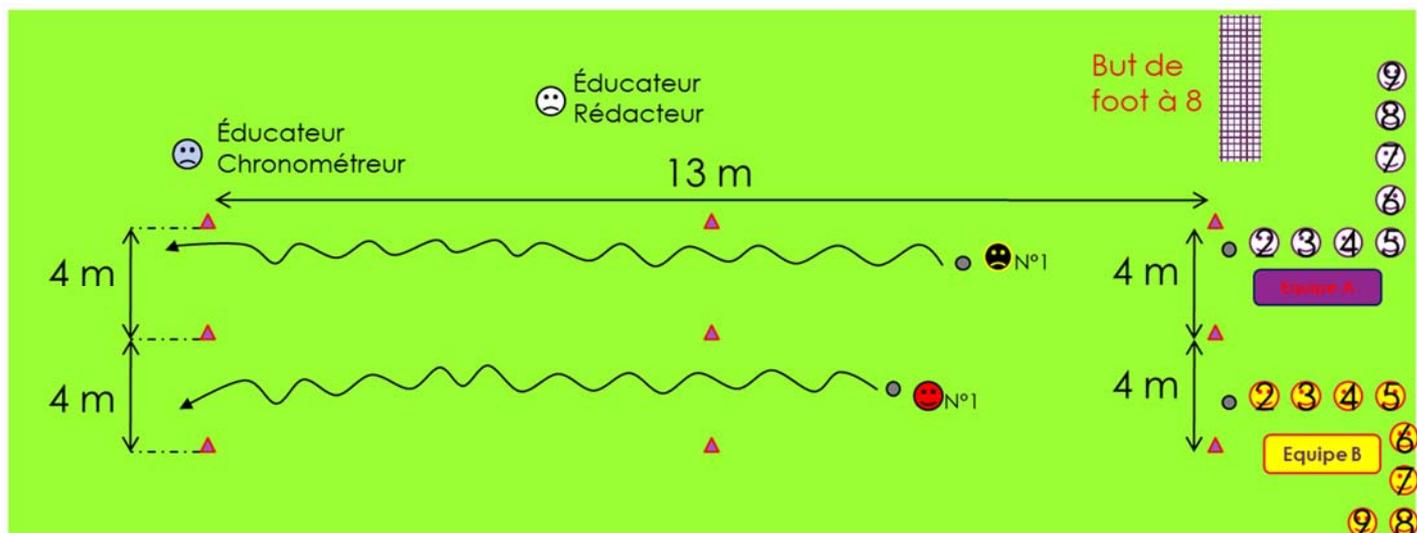


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 10/12/2022

N° match : 25380276



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 : Villennes Orgeval 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

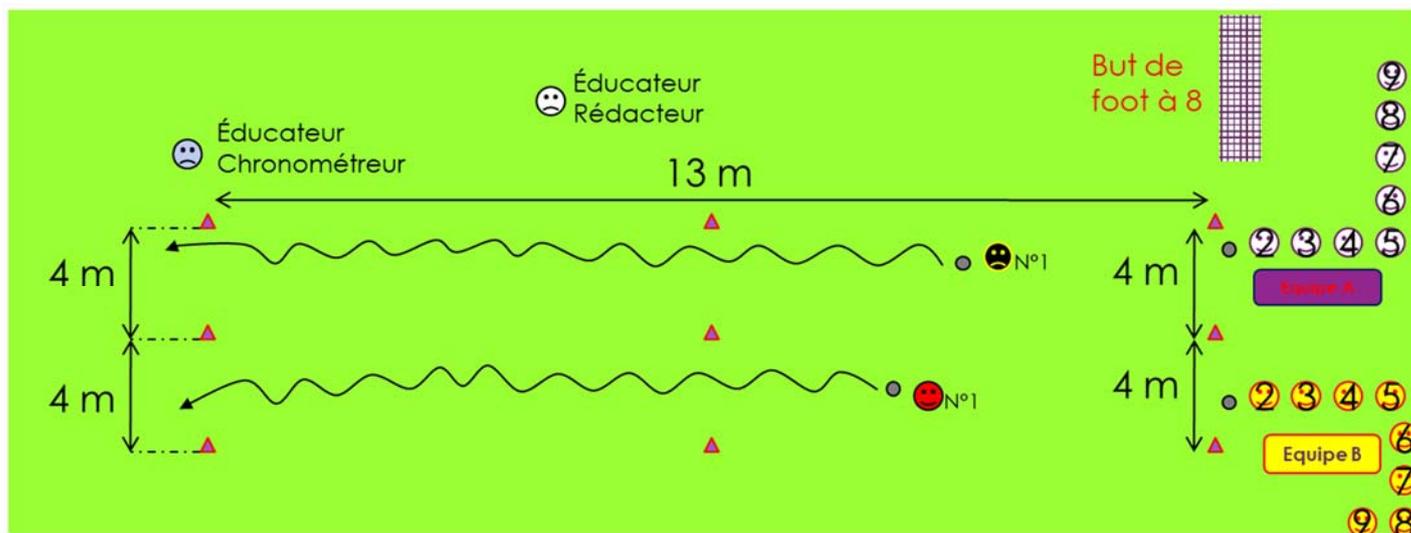


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 04/02/2023

N° match : 25380280



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 : Elancourt O.S.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20" maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20").

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

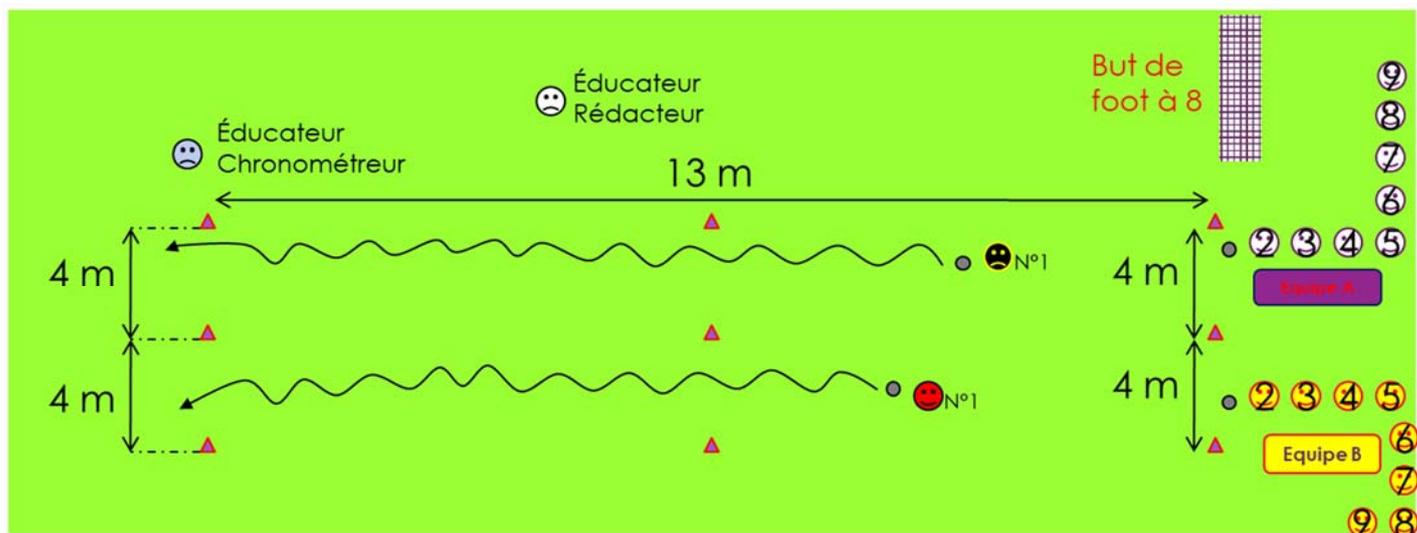


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 10/12/2022

N° match : 25380351



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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

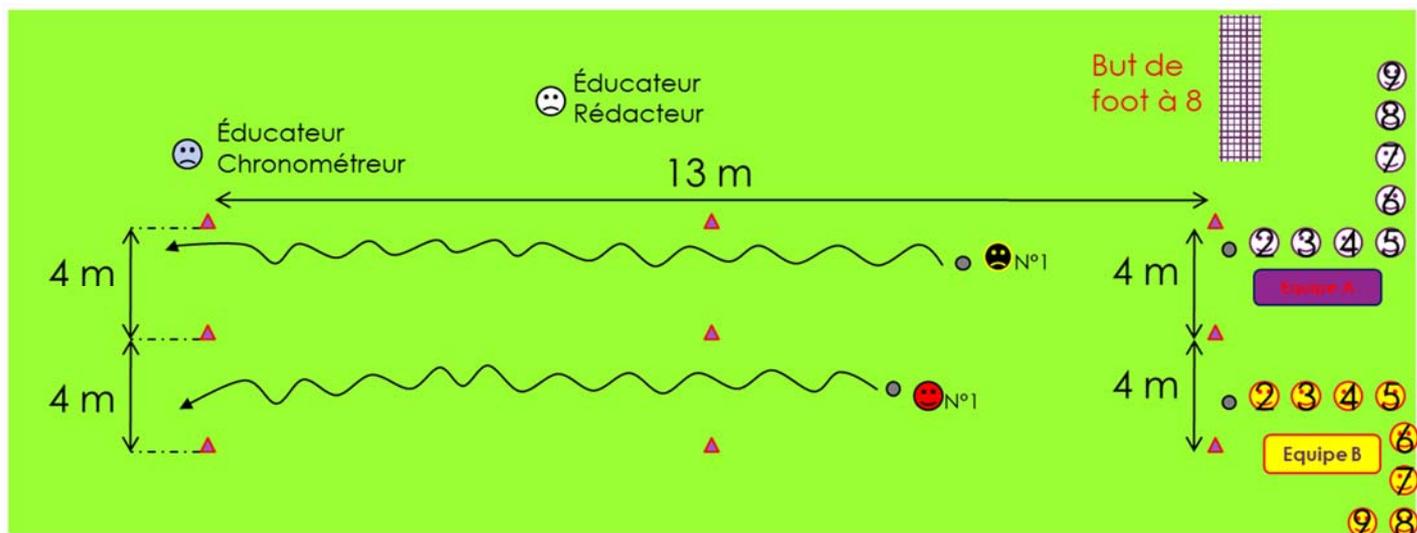


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 04/02/2023

N° match : 25380353



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

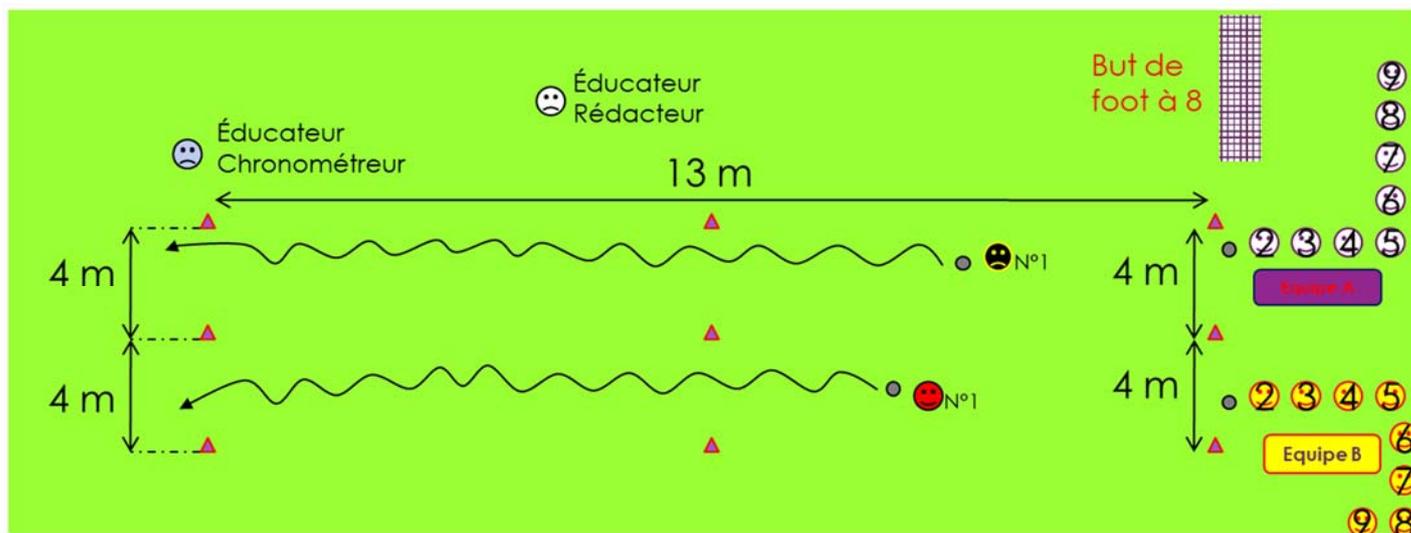


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 12/11/2022

N° match : 25380358



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 : Conflans 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

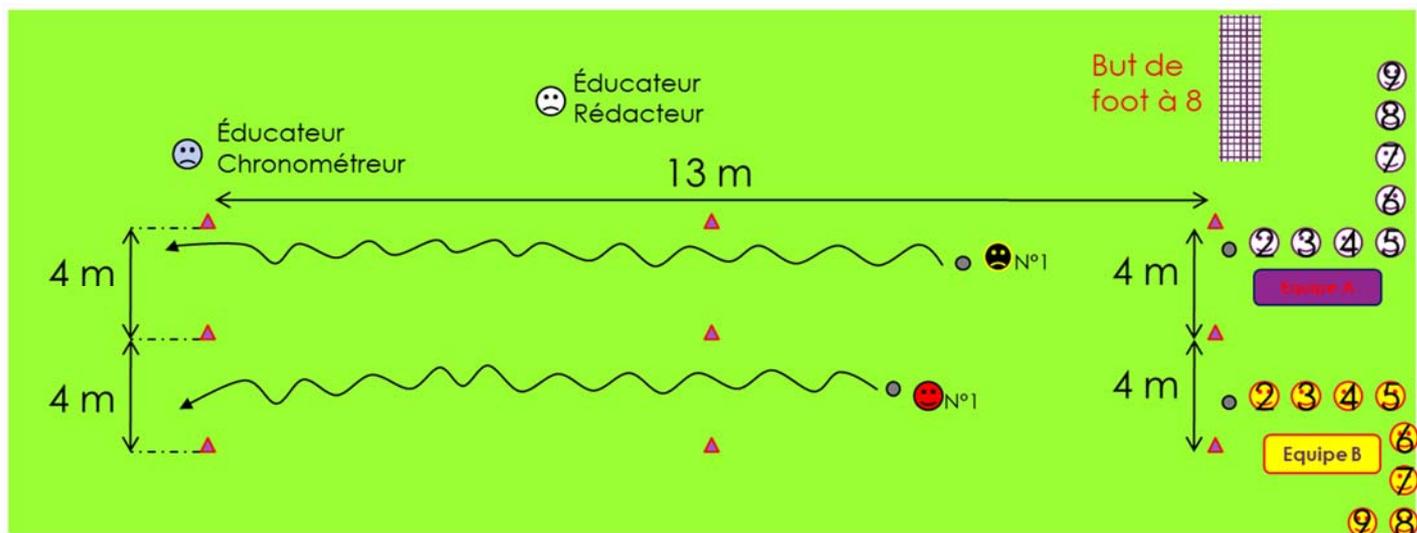


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 28/01/2023

N° match : 25380336



Club recevant : Sartrouville E.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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

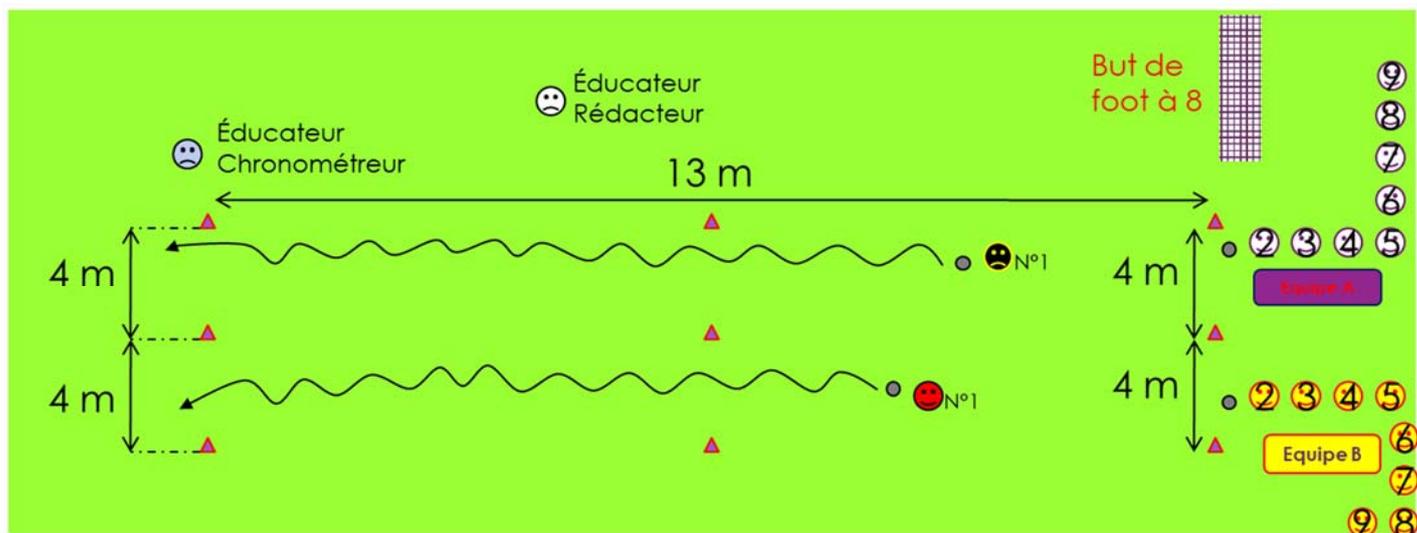


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 03/12/2022

N° match : 25380343



Club recevant : Sartrouville E.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. 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

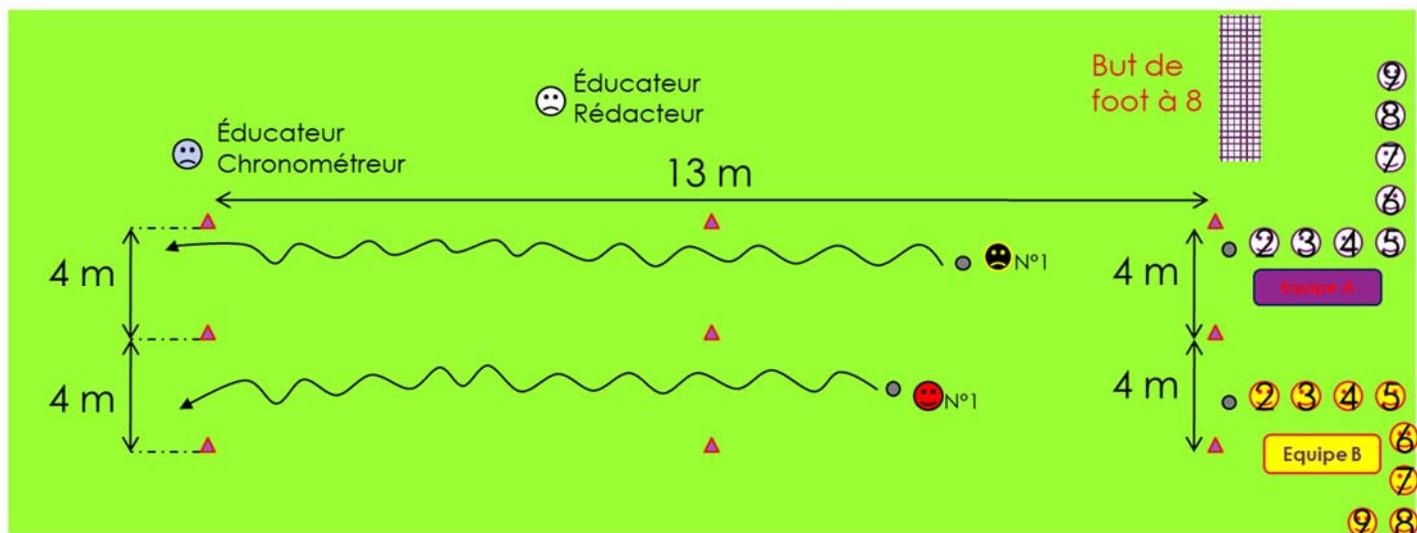


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 21/01/2023

N° match : 25380346



Club recevant : Sartrouville E.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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

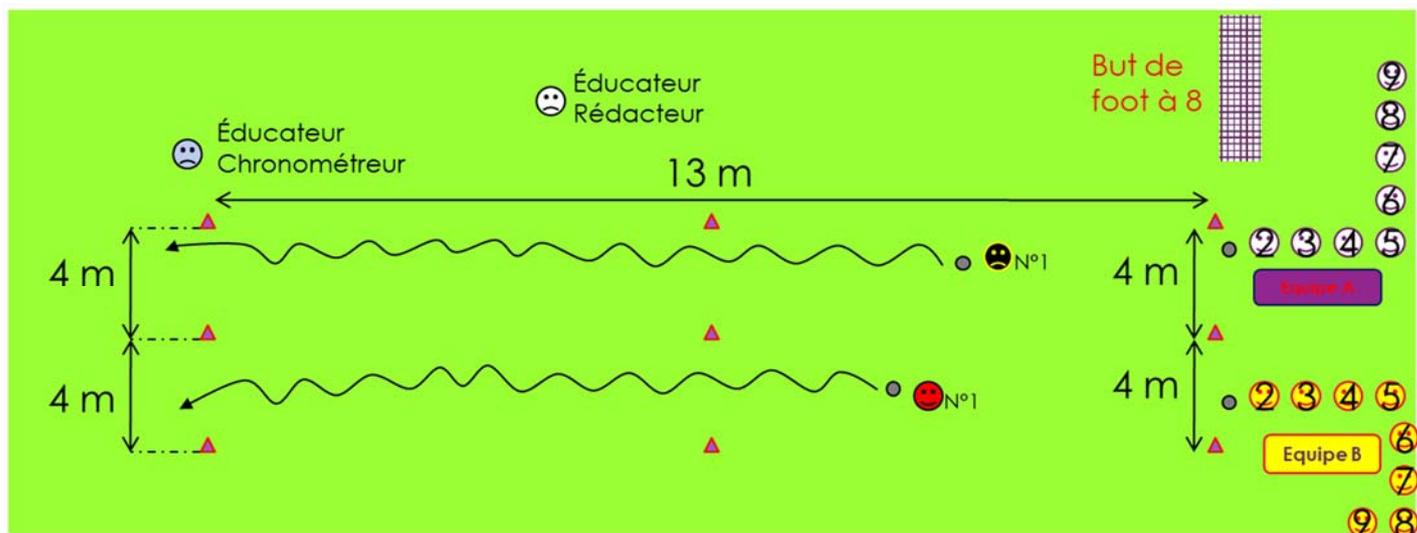


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 12/11/2022

N° match : 25380357



Club recevant : Sartrouville E.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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

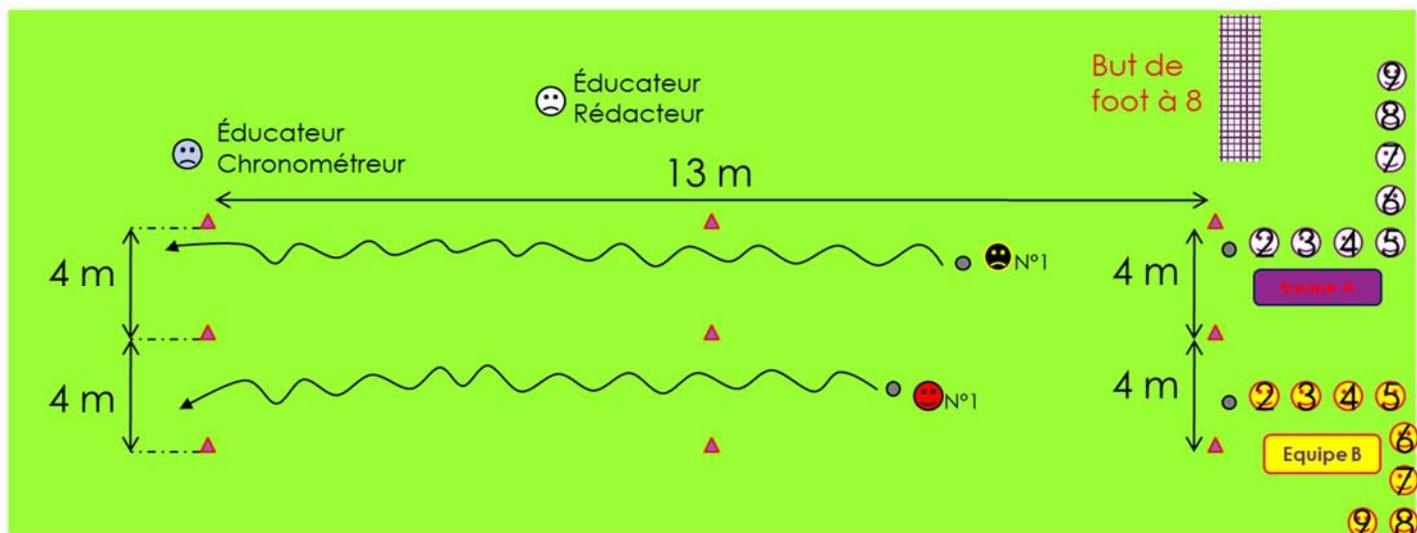


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 03/12/2022

N° match : 25380254



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 : Pecq Us 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

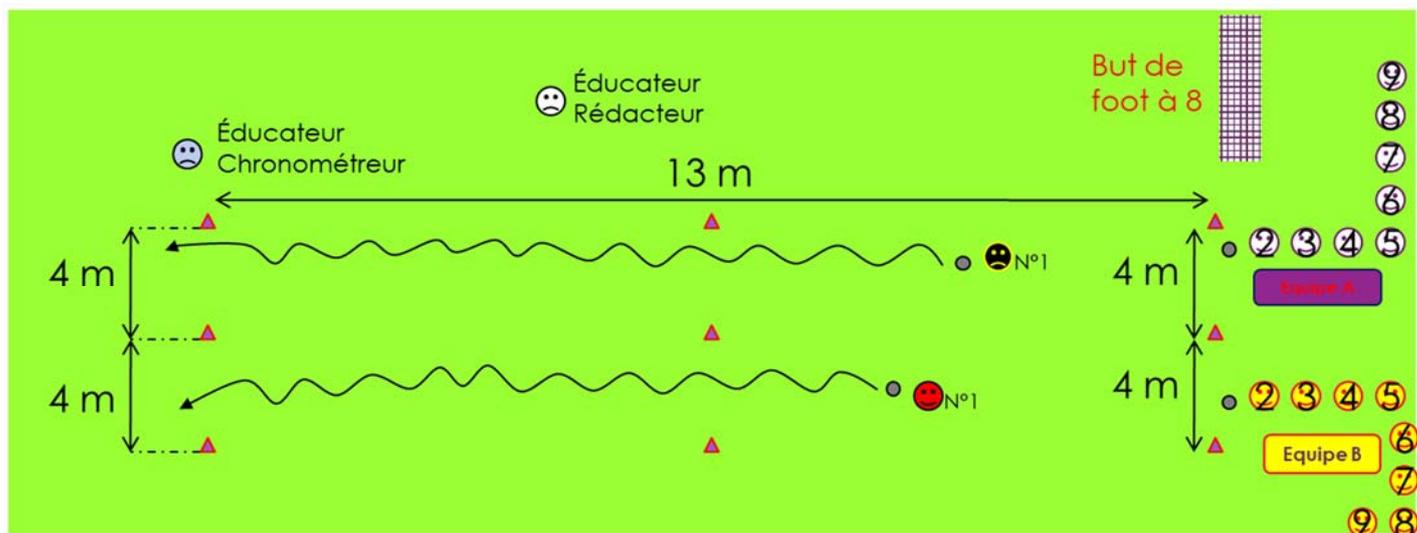


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 10/12/2022

N° match : 25380275



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 : Houdanaise Region Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

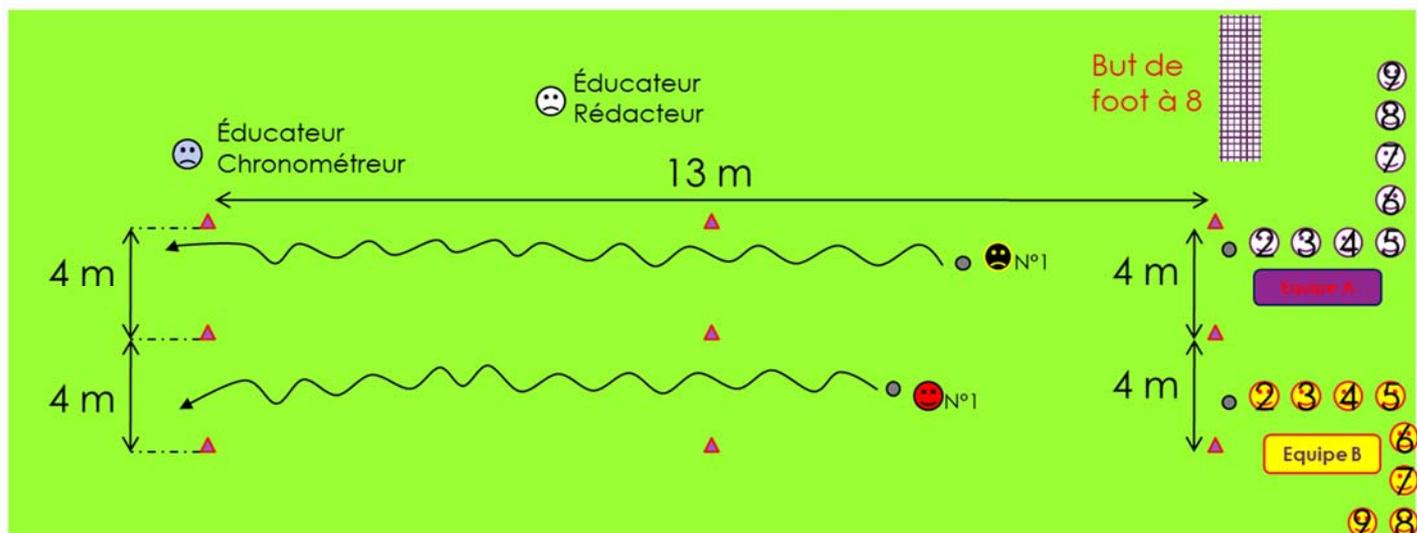


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 04/02/2023

N° match : 25380278



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

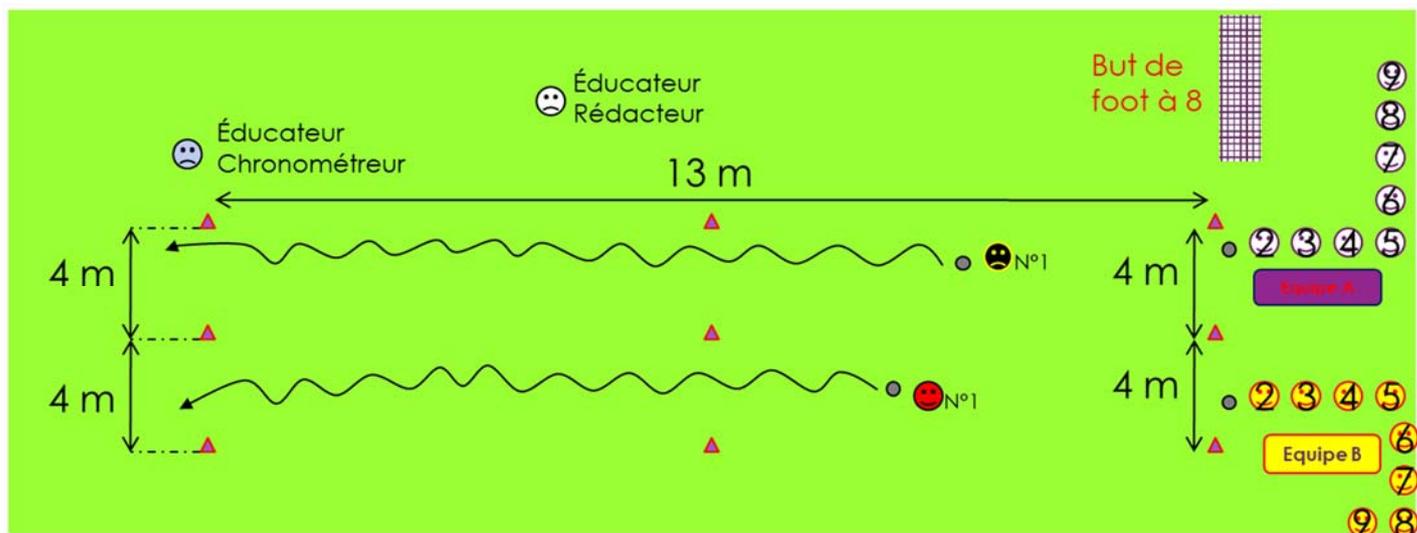


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 26/11/2022

N° match : 25380334



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 : Sartrouville 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

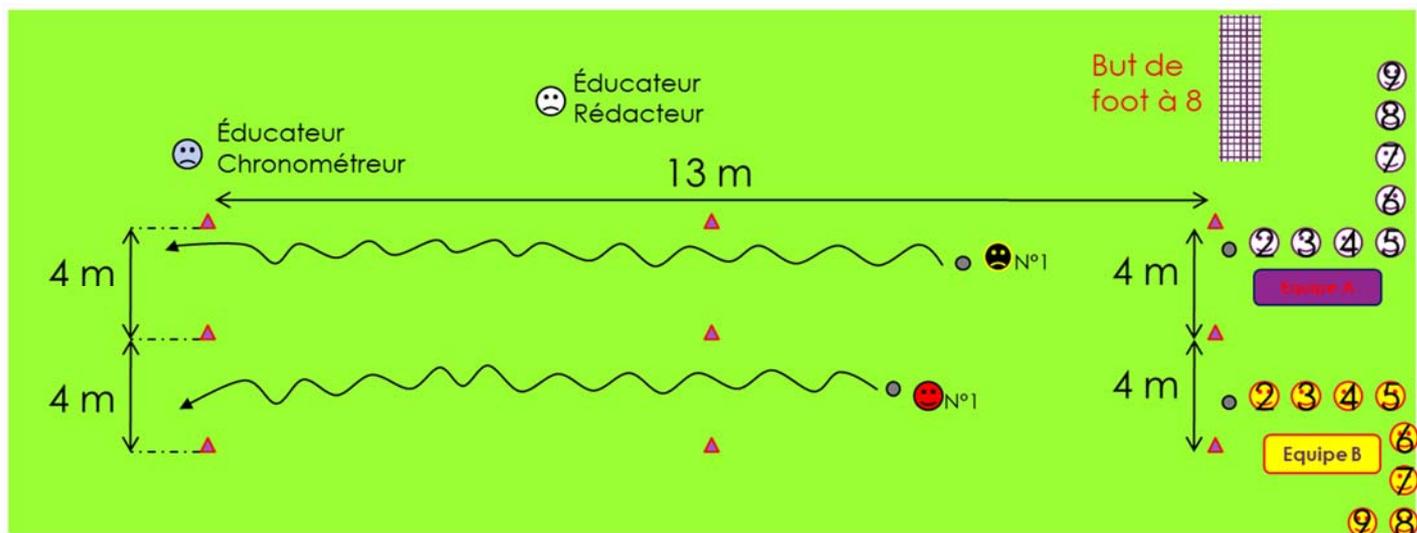


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 28/01/2023

N° match : 25380339



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 : Rambouillet Yvelines 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

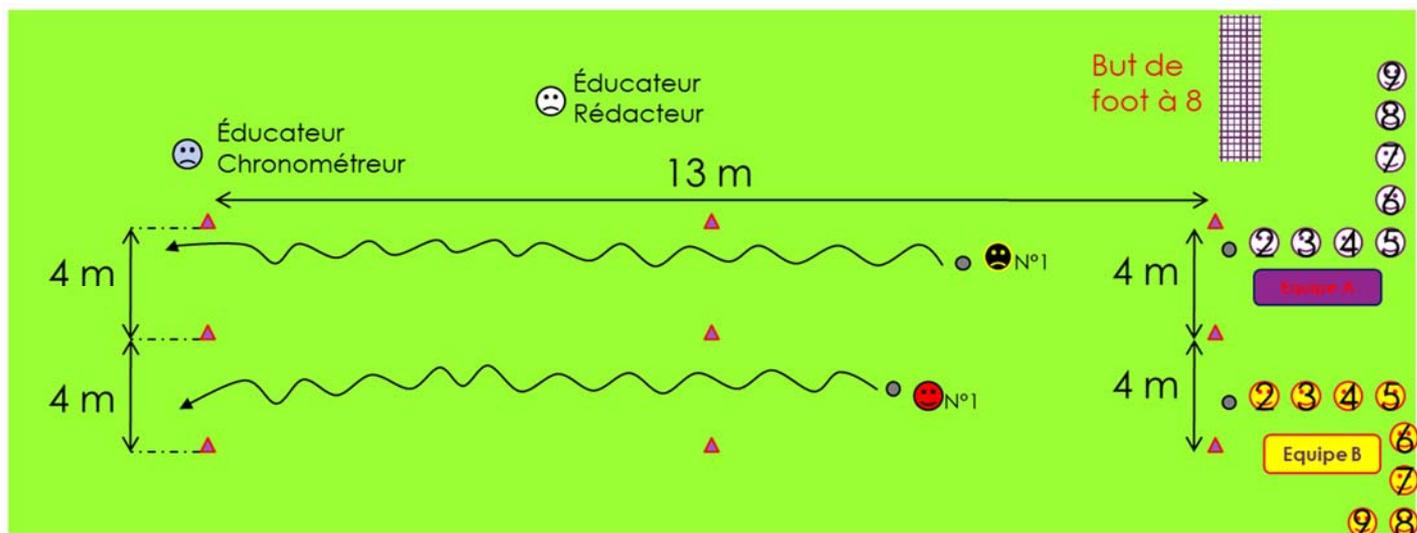


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule C - Niveau 2

Match du 21/01/2023

N° match : 25380345



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

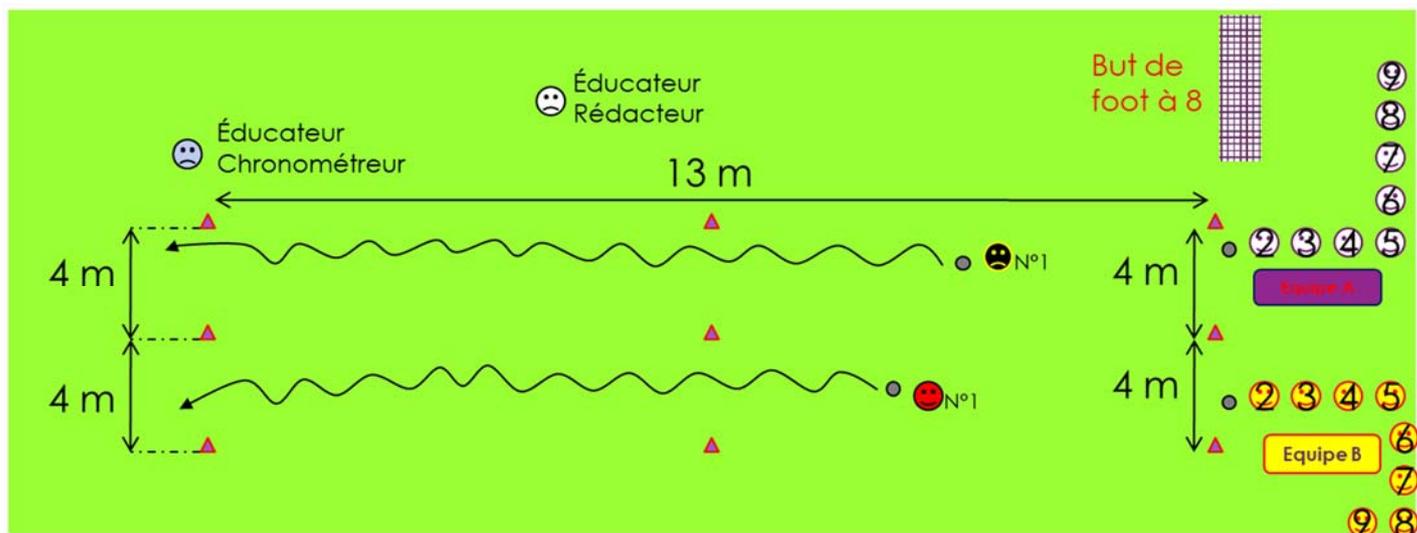


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 10/12/2022

N° match : 25380379



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 : Fourqueux A.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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

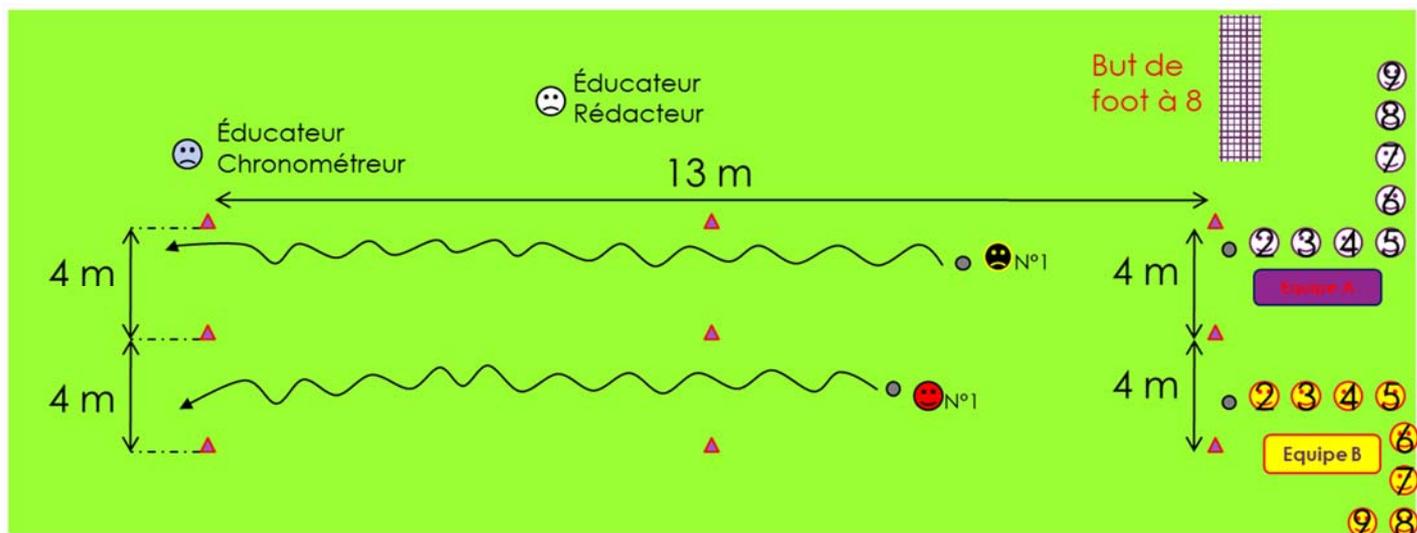


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 04/02/2023

N° match : 25380381



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

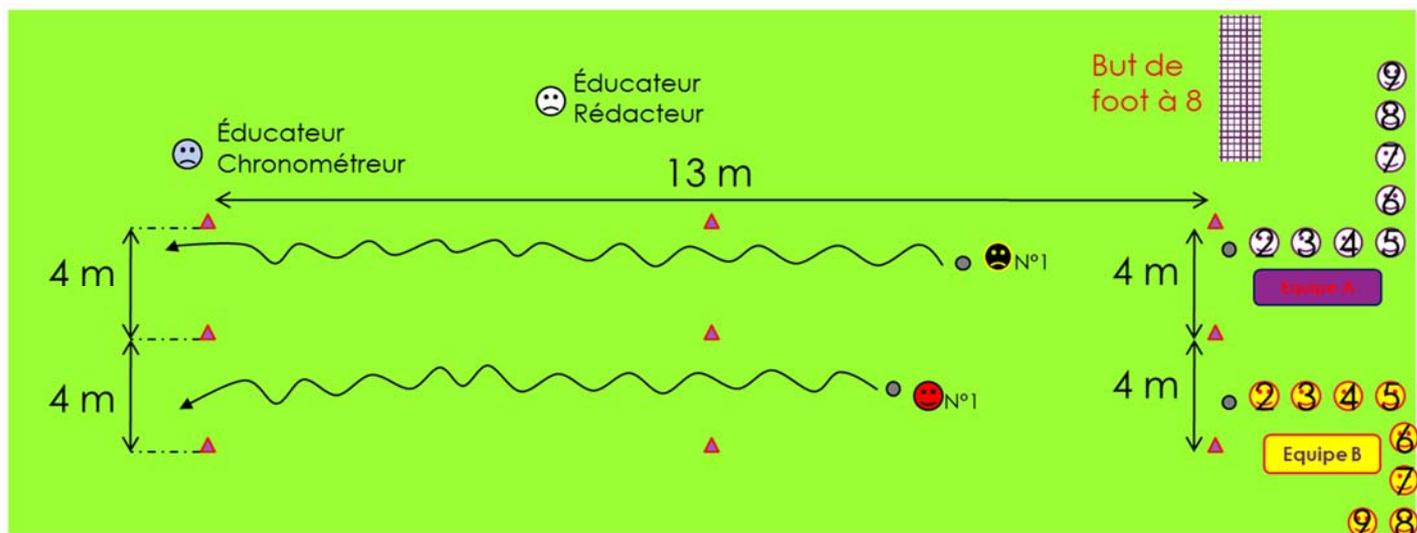


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule D - Niveau 2

Match du 12/11/2022

N° match : 25380386



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

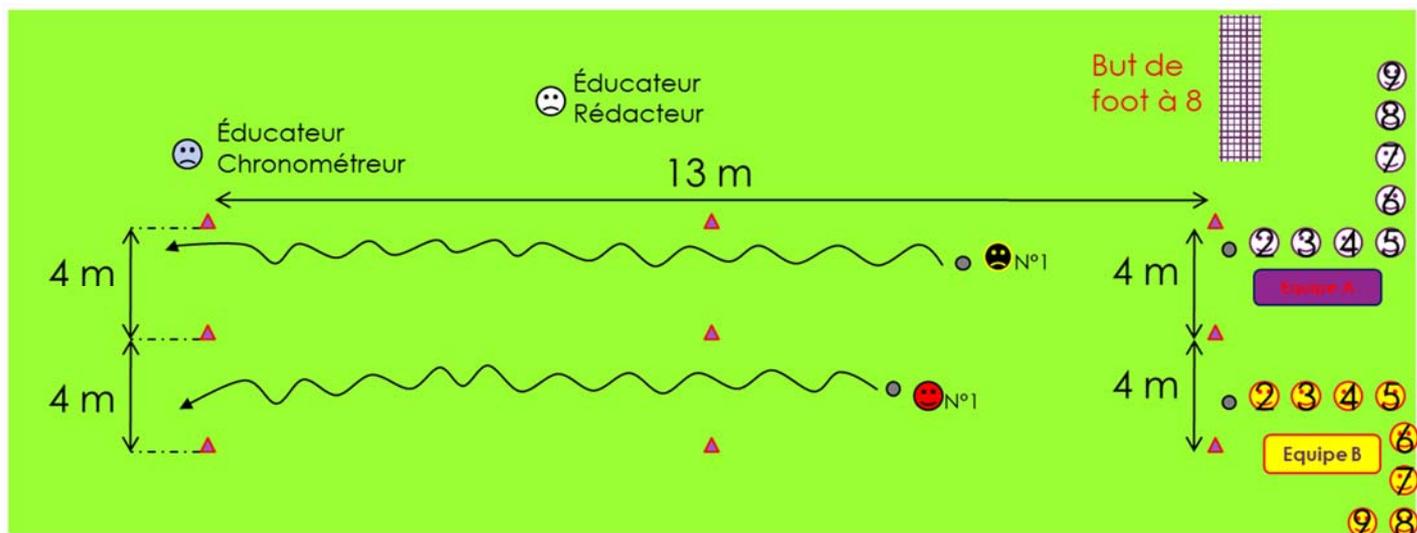


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 12/11/2022

N° match : 25380288



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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

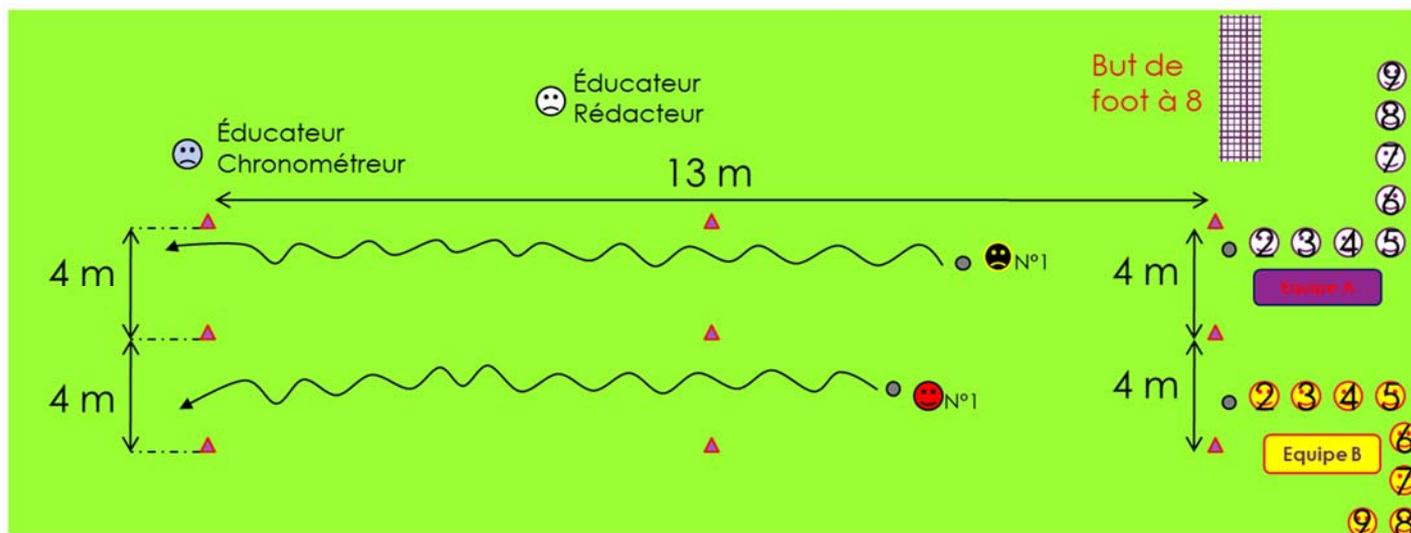


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 03/12/2022

N° match : 25380300



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 : Voisins 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

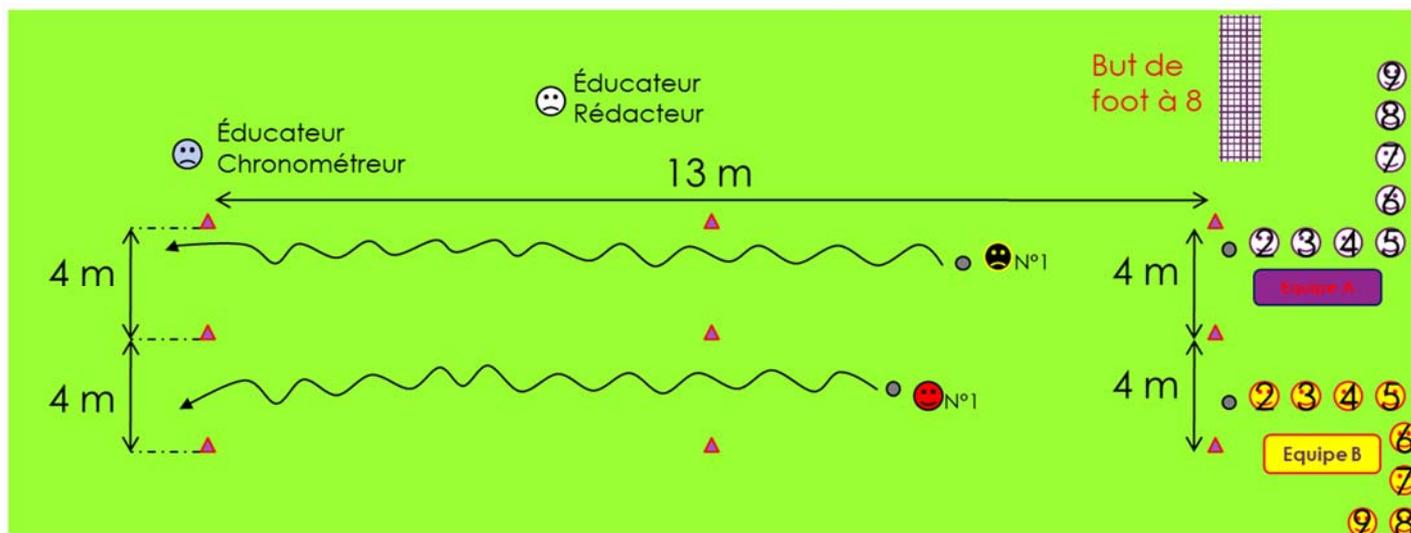


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 07/01/2023

N° match : 25380311



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 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

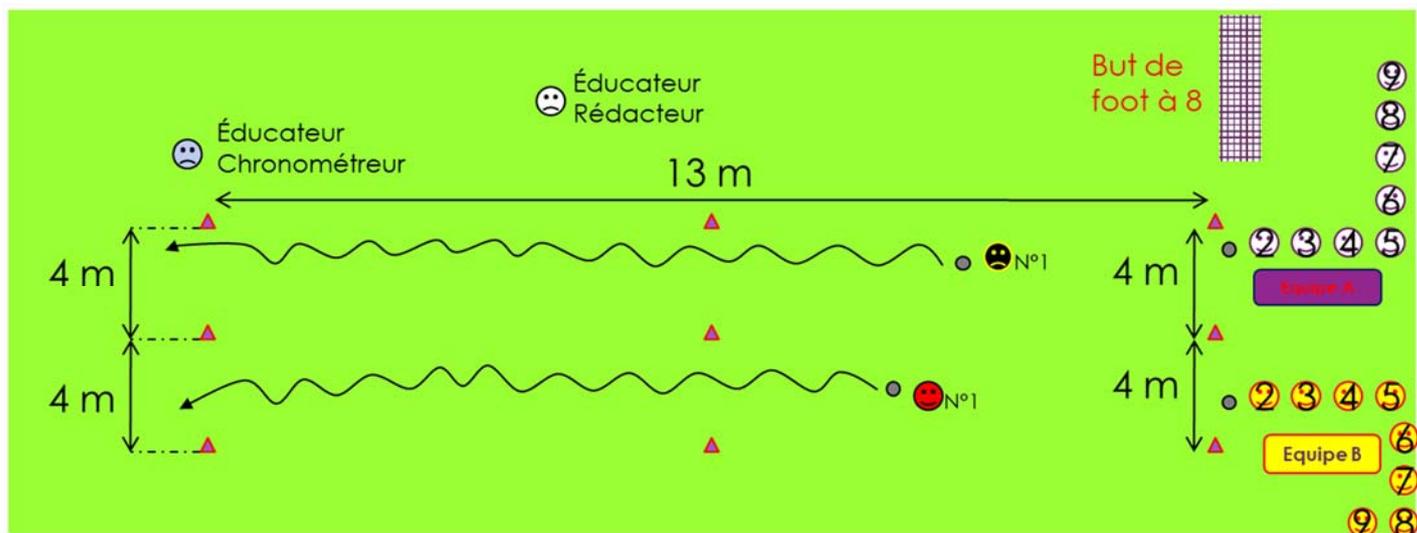


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 28/01/2023

N° match : 25380327



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

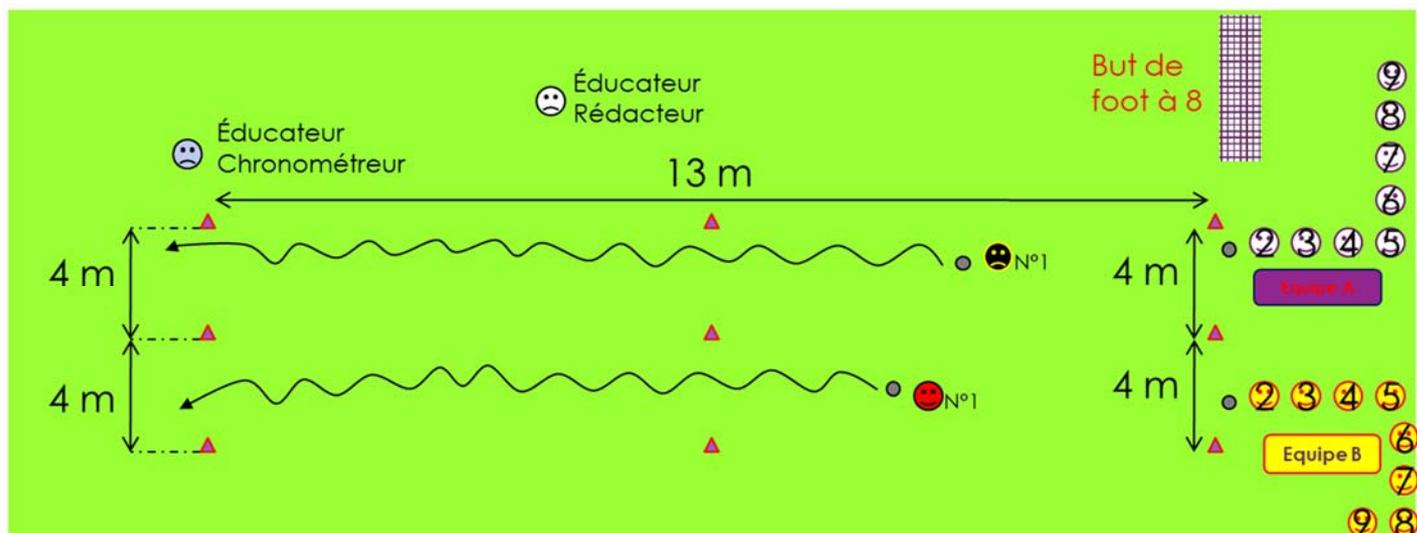


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 26/11/2022

N° match : 25380249



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

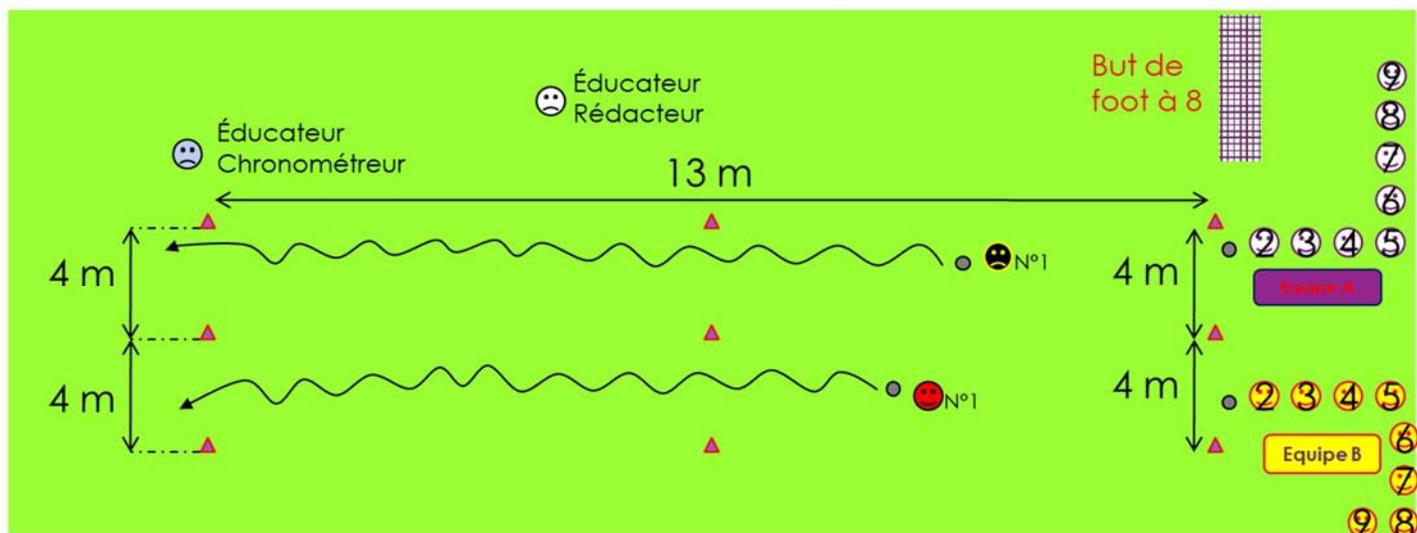


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 21/01/2023

N° match : 25380260



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 : Pecq Us 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

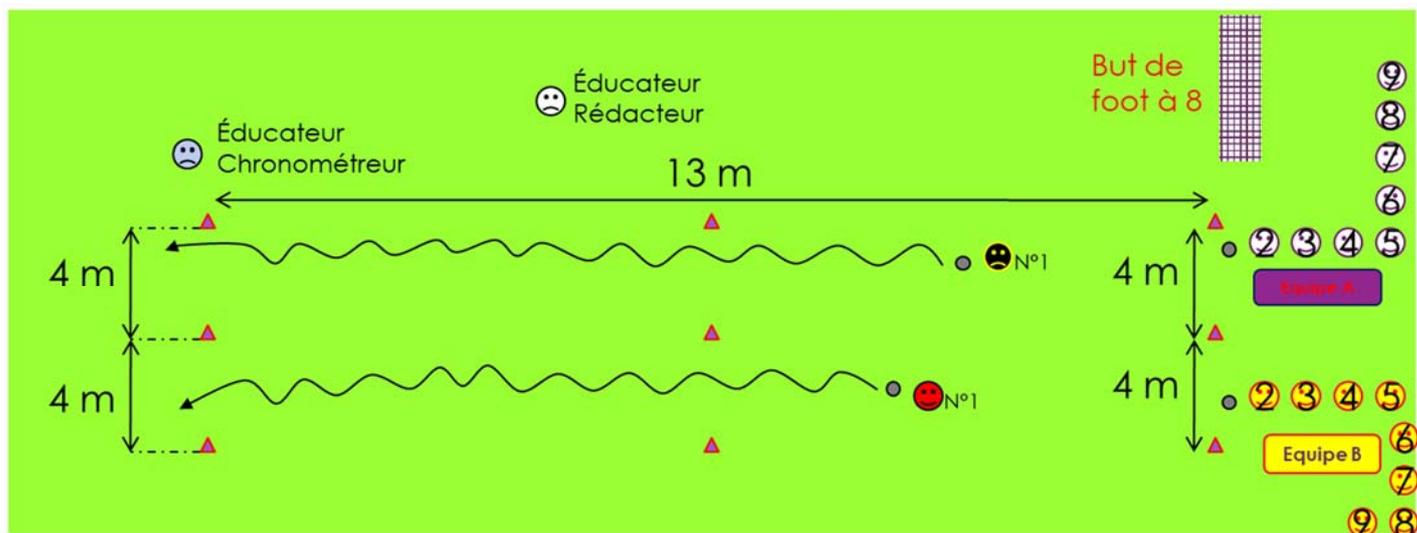


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 14/01/2023

N° match : 25380267



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 : Mesnil St Denis Asl 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

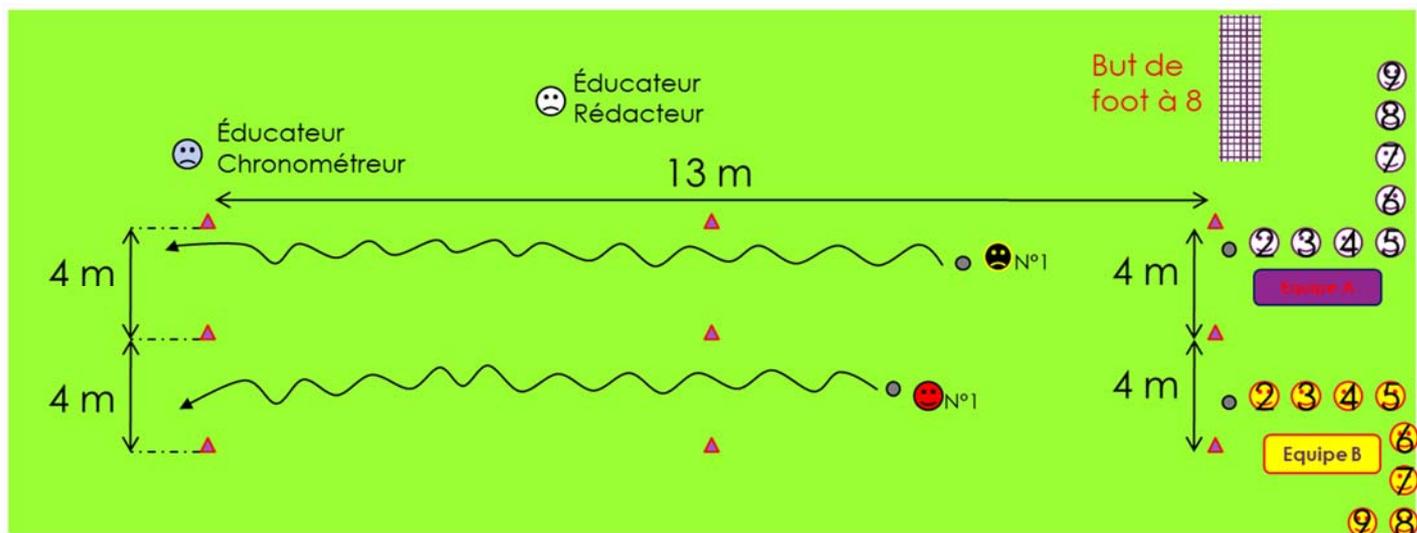


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule A - Niveau 1

Match du 28/01/2023

N° match : 25380286



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

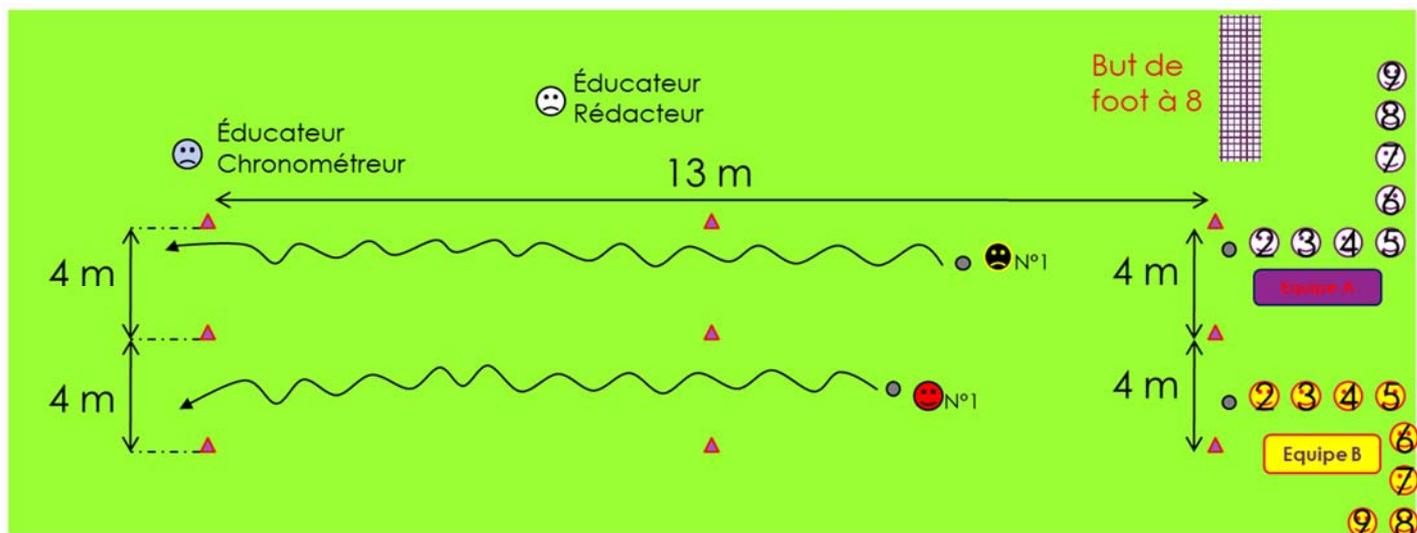


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 26/11/2022

N° match : 25380296



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

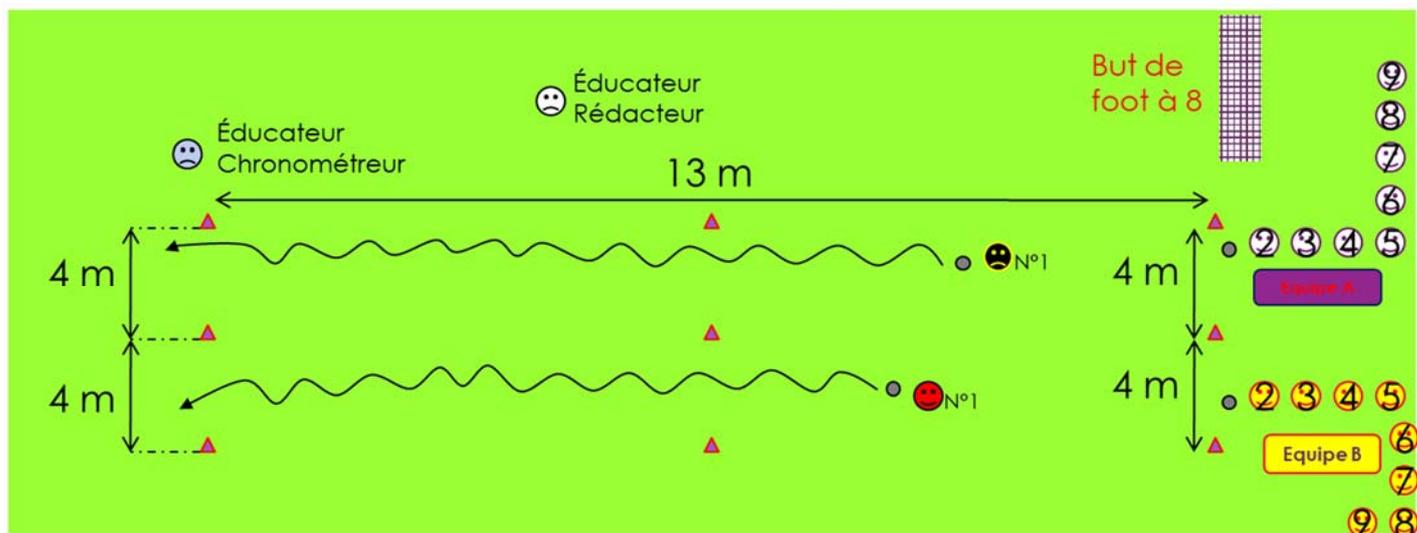


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 21/01/2023

N° match : 25380303



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

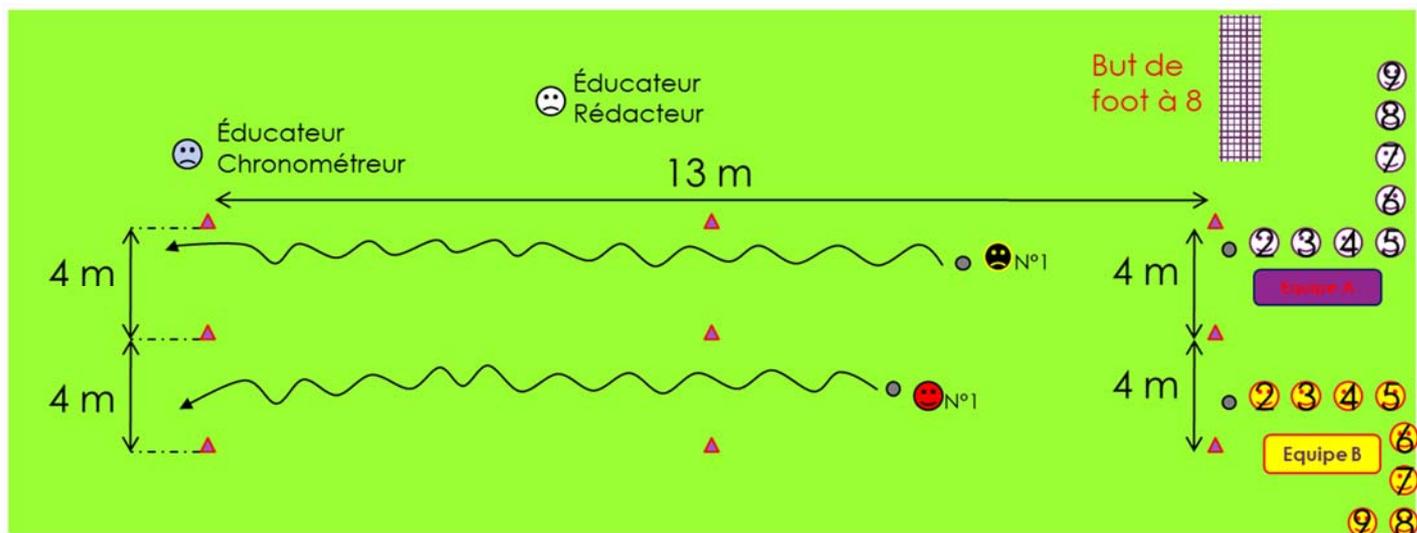


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 14/01/2023

N° match : 25380314



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 : Mantois 78 Fc 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains)**. Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

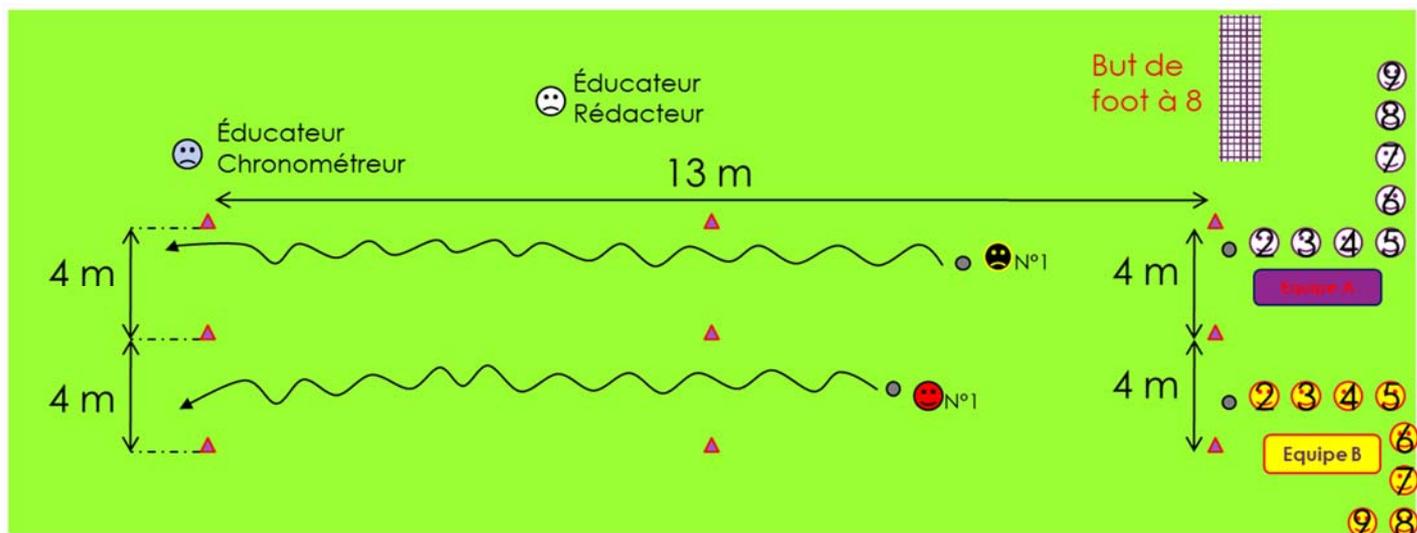


Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U12 Espoirs

Catégorie/Poule : U12 ESP Poule B - Niveau 1

Match du 28/01/2023

N° match : 25380330



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 : 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 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du 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 13 mètres** l'un de l'autre (distance = largeur de la surface de réparation football à 8).

Protocole

Il ne s'agit pas d'un relais, mais d'une succession de duels entre les joueurs des 2 équipes. Ils se positionnent côte à côte et 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 20'' maximum, avec surface de rattrapage (sans les mains).** Le joueur, qui franchit avec son ballon (**ballon maîtrisé**) la ligne d'arrivée en 1^{er}, rapporte **1 point** à son équipe. Afin de valoriser la réalisation technique, si l'autre joueur termine également son parcours en jonglerie dans le temps imparti, il marque **0.5 point** pour son équipe. Dans le cas où il est difficile de départager les 2 joueurs, chacun marque **1 point** pour son équipe.

Si au cours du parcours, un joueur fait tomber son ballon, le point est attribué à l'équipe adverse, à condition que le joueur finisse le défi sans faire tomber son ballon et dans le temps maximum imparti (20'').

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

L'épreuve se termine lorsque tous les joueurs ont effectué le parcours. A l'issue de l'épreuve, on additionne le total des points attribués 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).

