



Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066150

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066160

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066169

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 30/03/2024

N° du match : 28066081

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066103

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066070

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 09/06/2024

N° du match : 28066092

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054323

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054345

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Ent.Usv Uspv Vfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054346

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054312

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054334

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054322

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054344

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054311

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054333

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066075

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066097

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066086

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066108

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066074

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054337

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054325

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Ent.Usv Uspv Vfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054326

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054348

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054314

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054275

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054297

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054308

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054286

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066095

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 30/03/2024

N° du match : 28066083

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066106

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066072

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 09/06/2024

N° du match : 28066094

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054271

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054293

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054282

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054305

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066161

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066152

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066170

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Croissy U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066077

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066088

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066100

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066111

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054273

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054296

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054307

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054285

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054340

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Usv Uspv Vfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054330

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Usv Uspv Vfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 20/04/2024

N° du match : 28054320

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Usv Uspv Vfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054350

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Usv Uspv Vfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054355

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Usv Uspv Vfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066151

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066167

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066159

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066171

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054317

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054339

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054328

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054351

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066162

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066153

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066144

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054318

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054329

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054341

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054352

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066148

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066166

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066157

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066147

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054321

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054343

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054354

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054332

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : F.C. Acheres 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066164

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066163

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066154

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066145

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054336

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054324

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054347

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054313

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054335

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Ent.Usv Uspv Vfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066076

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066098

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066087

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066110

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066165

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066156

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066155

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066146

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066149

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066158

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066168

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054272

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054283

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054295

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054306

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054274

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054294

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054284

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054304

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054309

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066078

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066101

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066112

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 09/06/2024

N° du match : 28066090

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 16/03/2024

N° du match : 28066079

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066099

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066089

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066109

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066114

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 30/03/2024

N° du match : 28066080

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066102

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 25/05/2024

N° du match : 28066113

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 09/06/2024

N° du match : 28066091

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054316

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054338

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054327

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres Gresillons 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054349

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054315

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Ent.Usv Uspv Vfc 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054291

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054279

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054280

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054302

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054268

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054319

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054342

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 25/05/2024

N° du match : 28054353

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Nord

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054331

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 23/03/2024

N° du match : 28066096

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 30/03/2024

N° du match : 28066084

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 06/04/2024

N° du match : 28066085

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066107

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066073

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054276

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054298

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054265

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054287

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054290

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054278

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054301

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054267

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054289

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 40'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 16/03/2024

N° du match : 28054270

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 23/03/2024

N° du match : 28054292

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 06/04/2024

N° du match : 28054281

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054303

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054269

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 30/03/2024

N° du match : 28054277

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 27/04/2024

N° du match : 28054299

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. Les 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 04/05/2024

N° du match : 28054300

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 01/06/2024

N° du match : 28054266

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite

Match du 09/06/2024

N° du match : 28054288

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 30/03/2024

N° du match : 28066082

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 27/04/2024

N° du match : 28066104

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 04/05/2024

N° du match : 28066105

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 40'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 01/06/2024

N° du match : 28066071

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir Sud

Match du 09/06/2024

N° du match : 28066093

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 40"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation

## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 40'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. 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 résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11

