



Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930790



Club recevant : Fourqueux A.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mantois 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





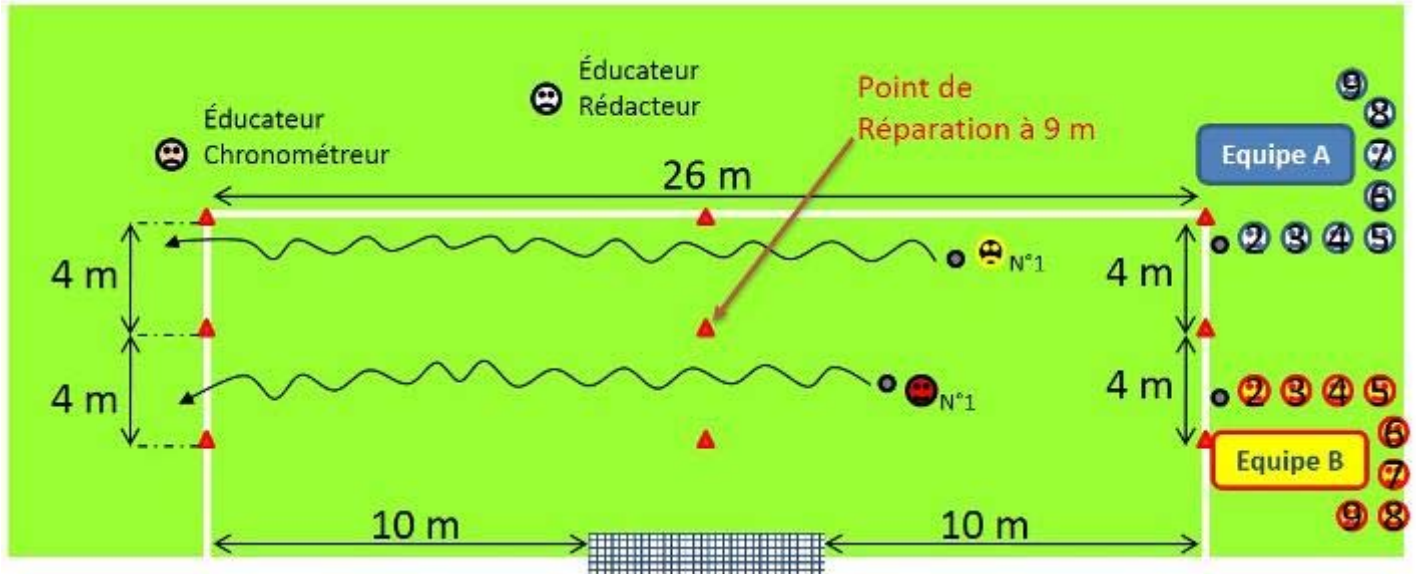
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930776



Club recevant : Fourqueux A.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montigny Le Bx As 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





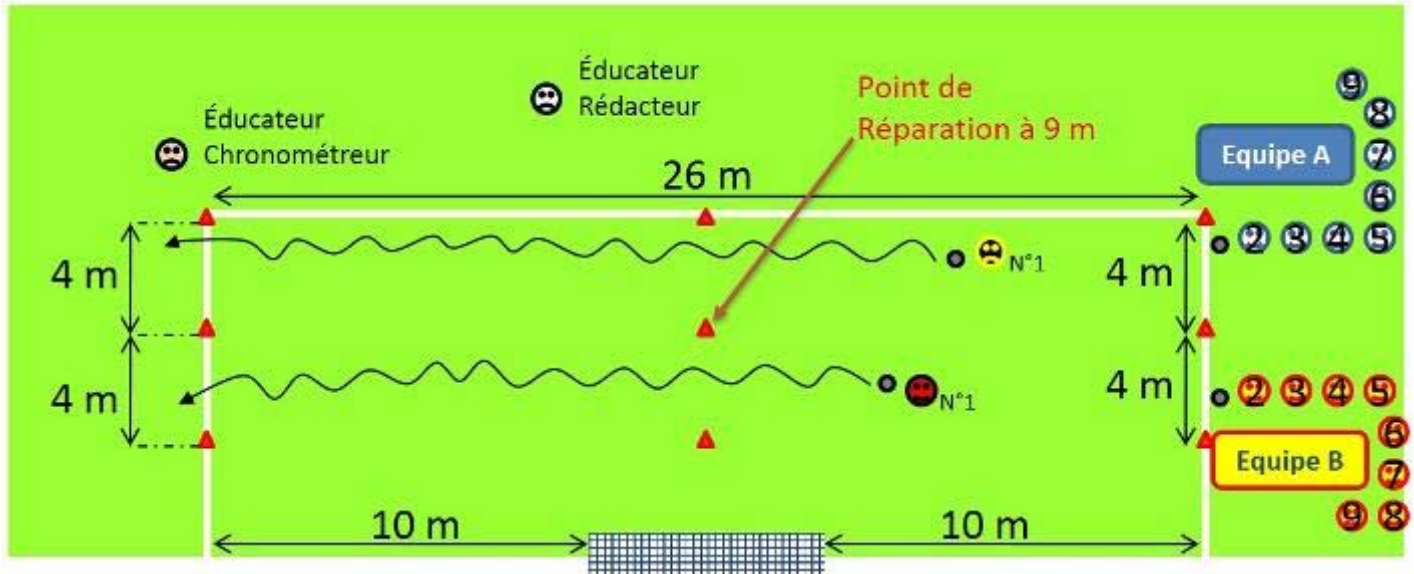
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930769



Club recevant : Fourqueux A.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Poissy Fc 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





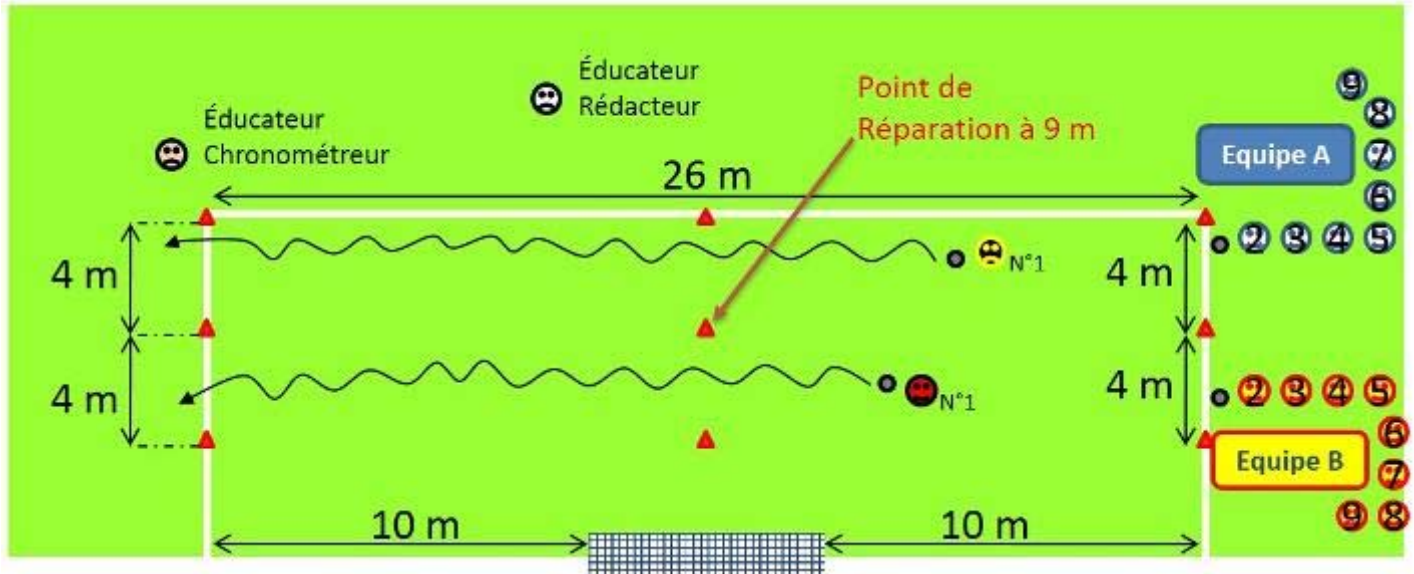
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930880



Club recevant : Aubergenville F.C 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Trappes Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930887



Club recevant : Aubergenville F.C 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Paris Saint-Germain 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





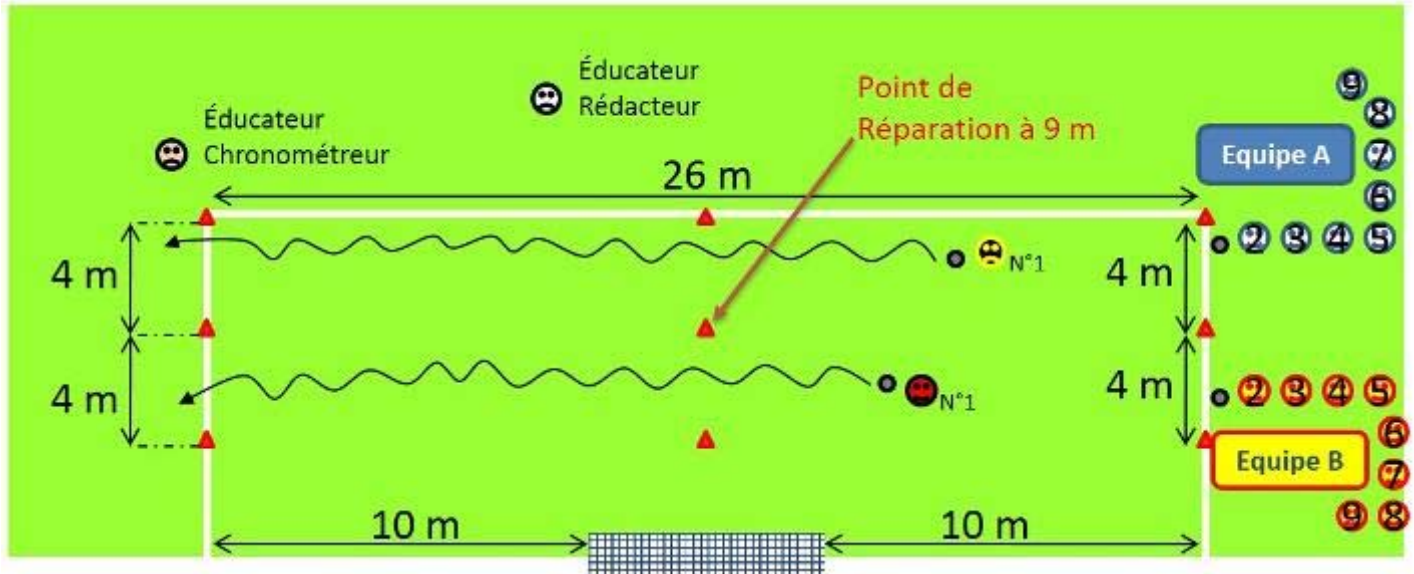
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930873



Club recevant : Aubergenville F.C 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Elancourt O.S.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





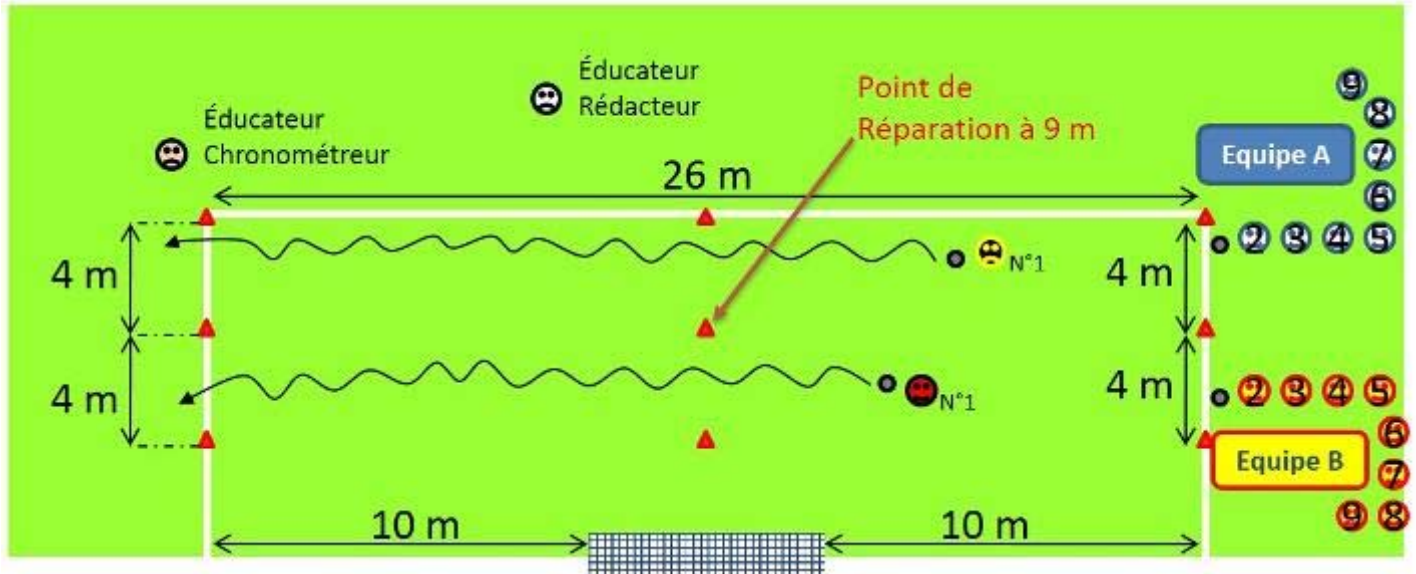
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930867



Club recevant : Aubergenville F.C 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Plaisirois F.O. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





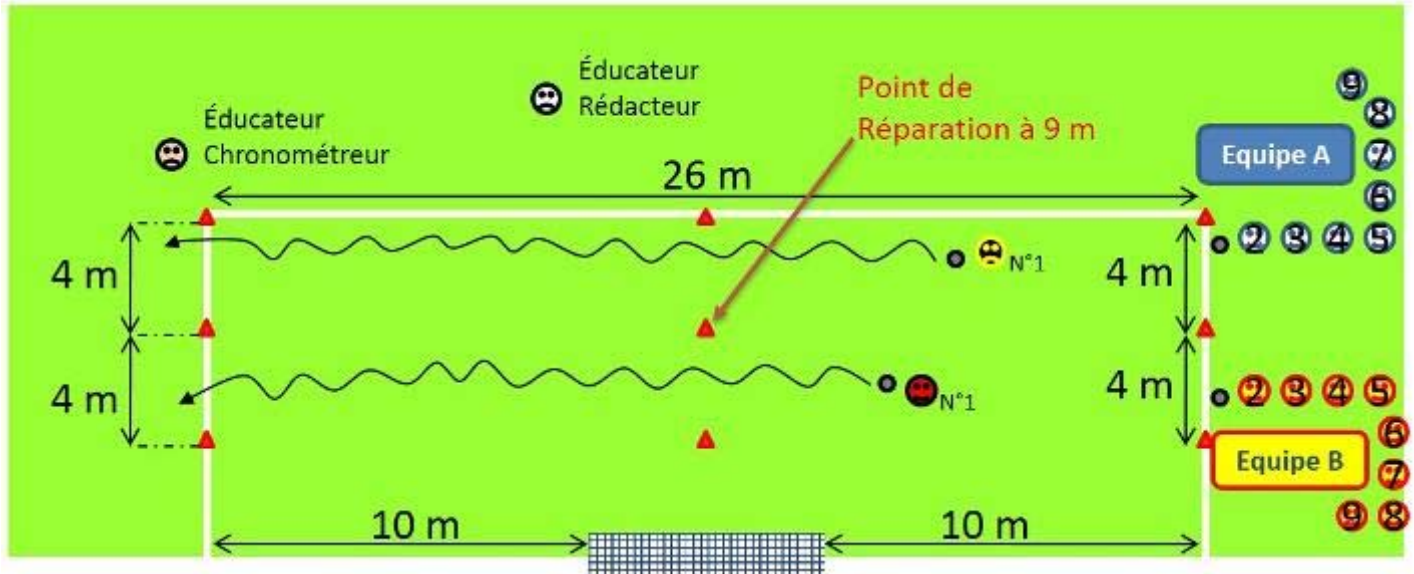
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930810



Club recevant : Bailly Noisy Sfc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montesson U.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930817



Club recevant : Bailly Noisy Sfc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Rambouillet Yvelines 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





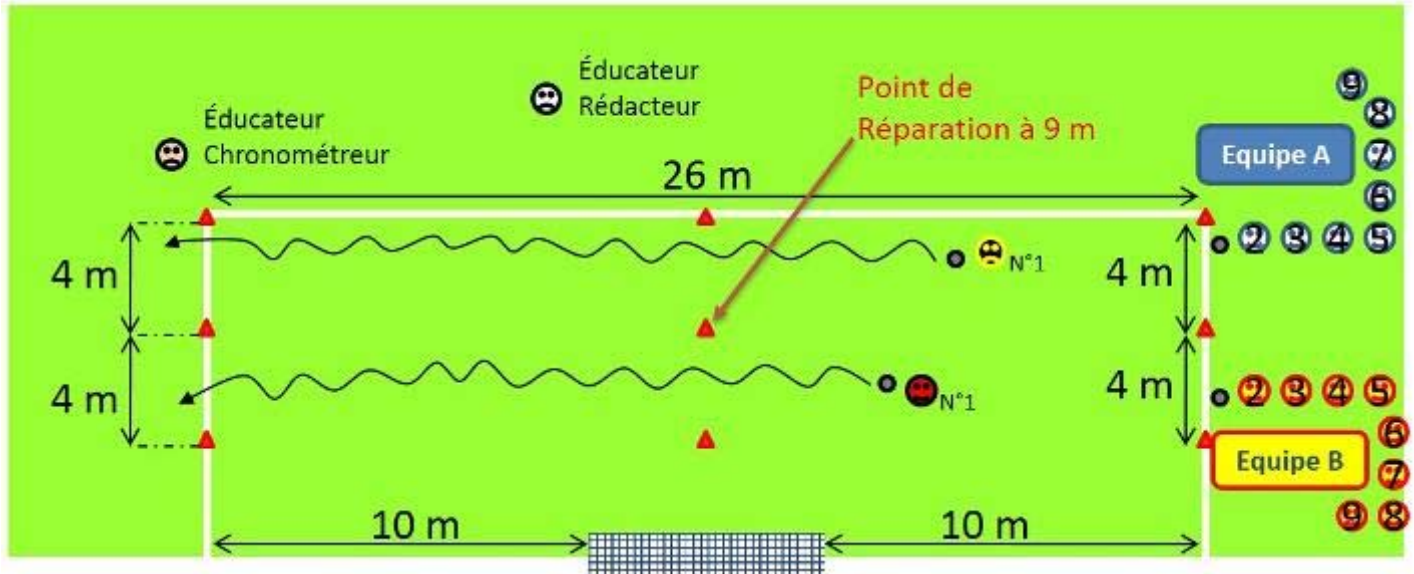
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930796



Club recevant : Bailly Noisy Sfc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Limay Alj 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





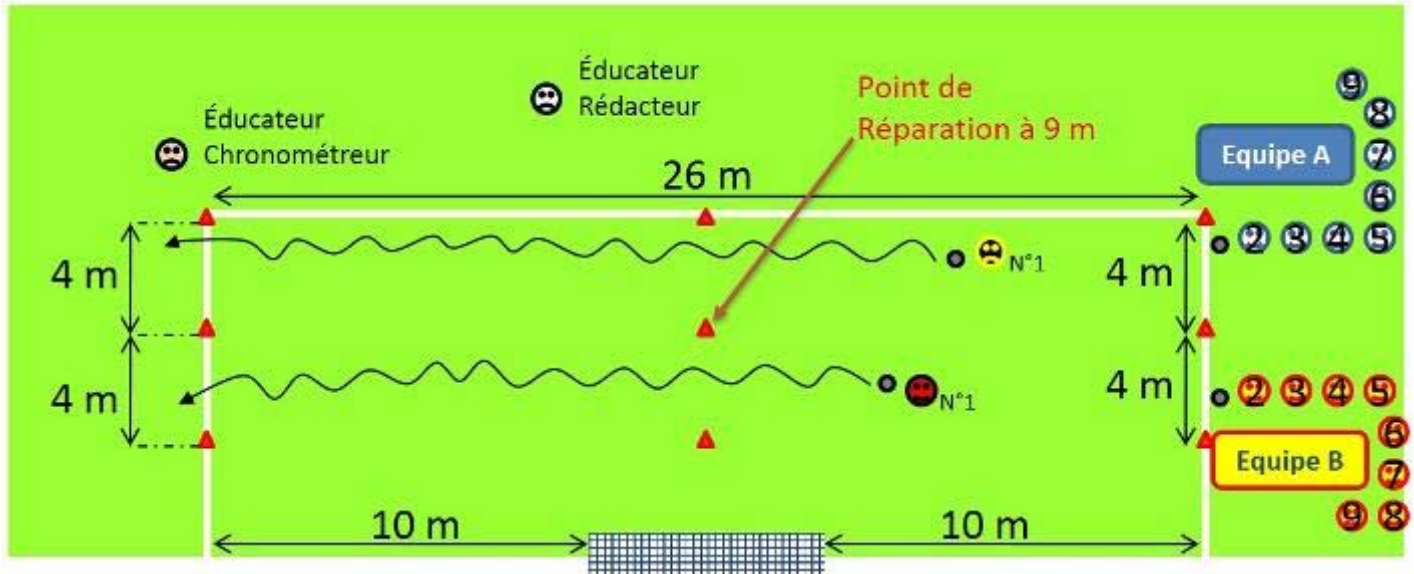
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930813



Club recevant : Bonnières Freneuse 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





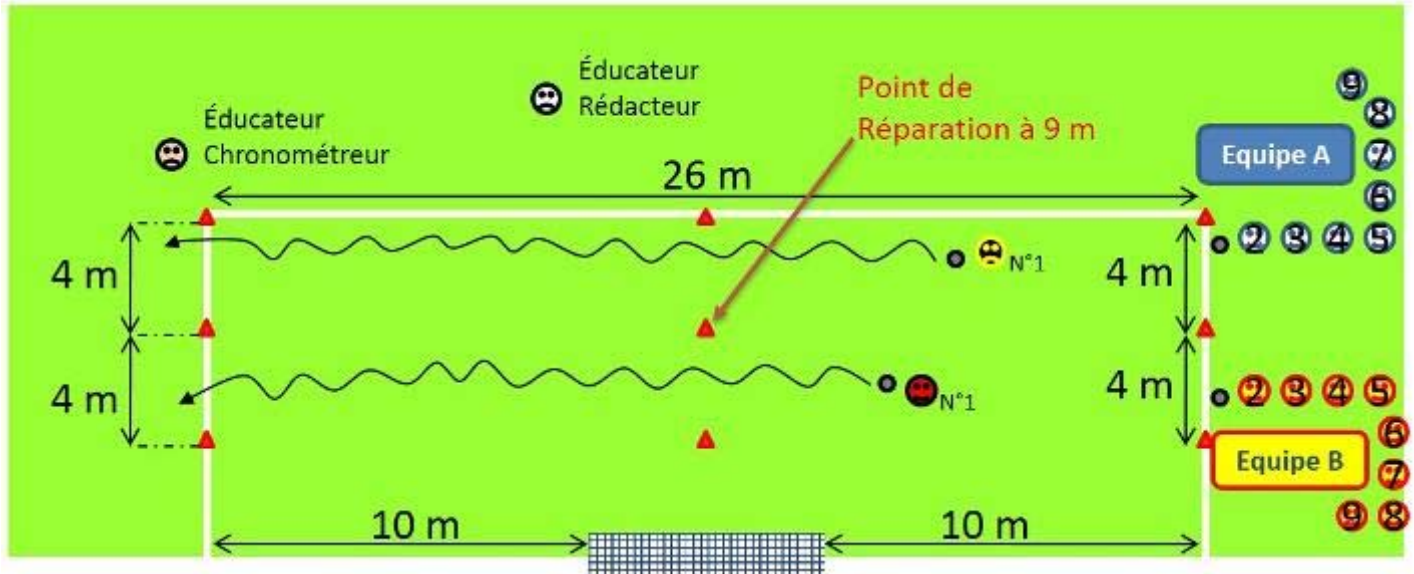
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930807



Club recevant : Bonnières Freneuse 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mureaux O.F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





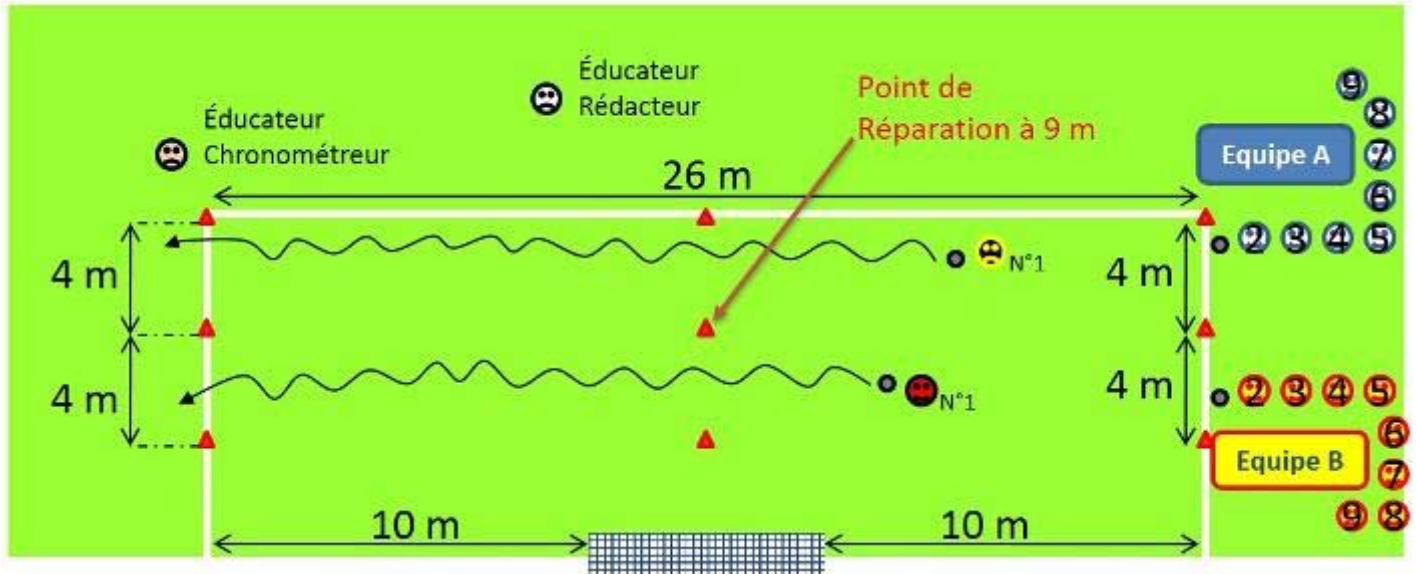
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930798



Club recevant : Bonnières Freneuse 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Sartrouville Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





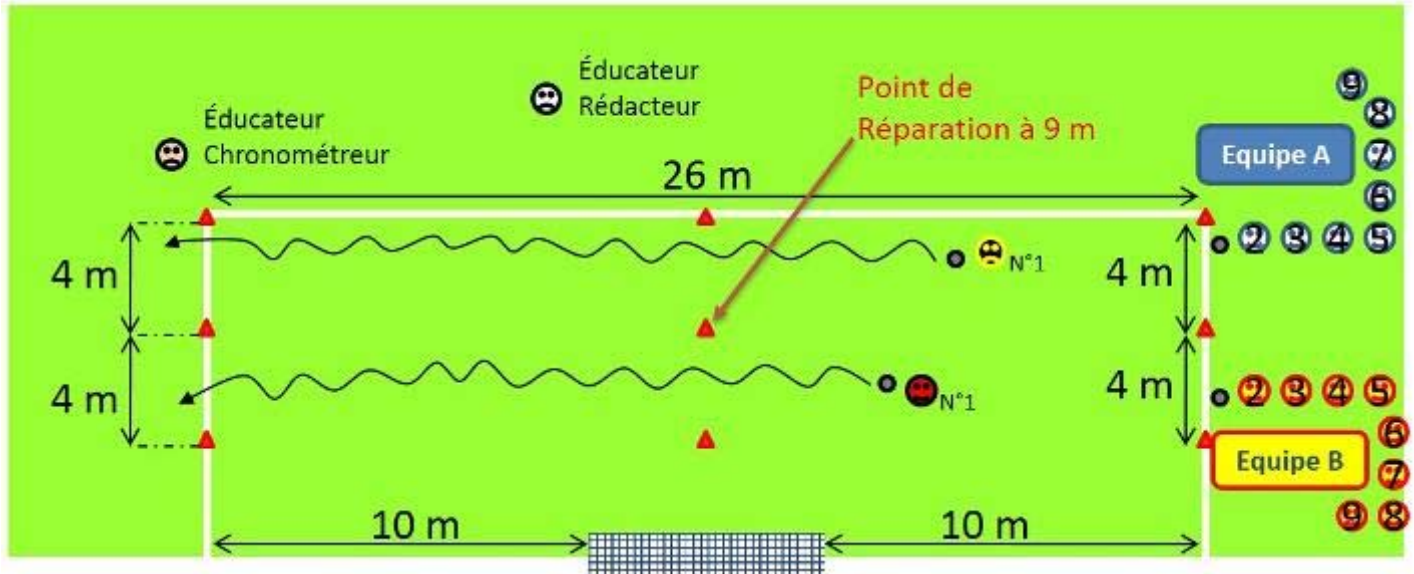
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930792



Club recevant : Bonnières Freneuse 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montesson U.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





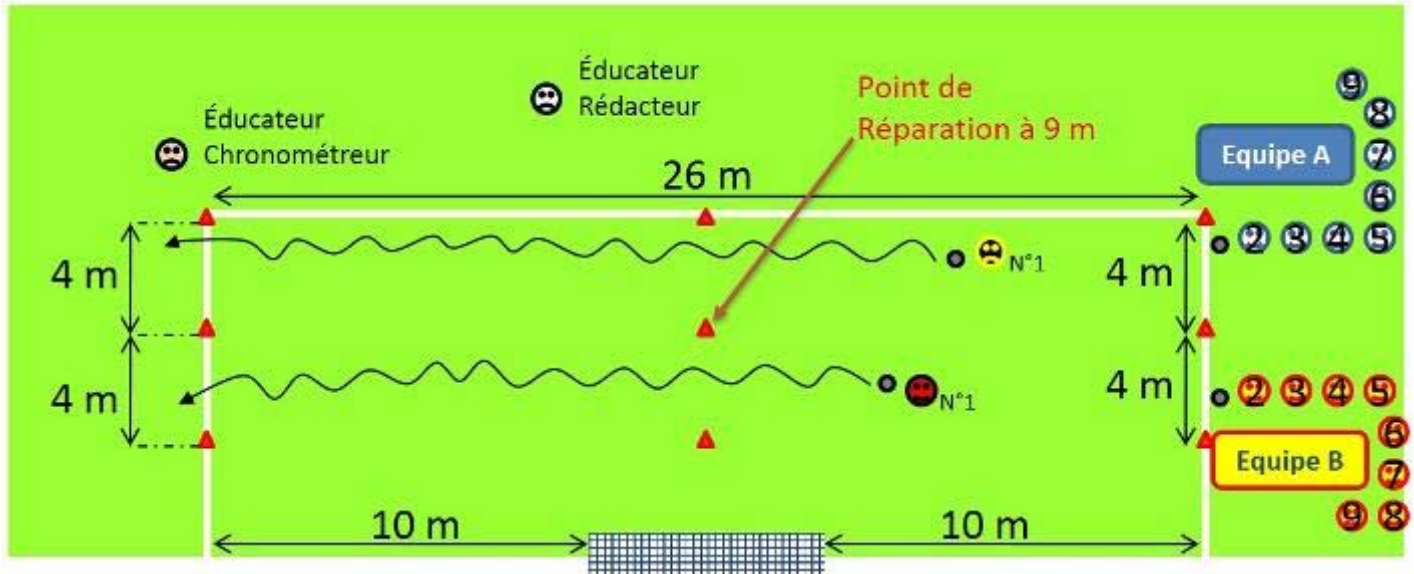
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930845



Club recevant : Bougival Foot 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Chatou As 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





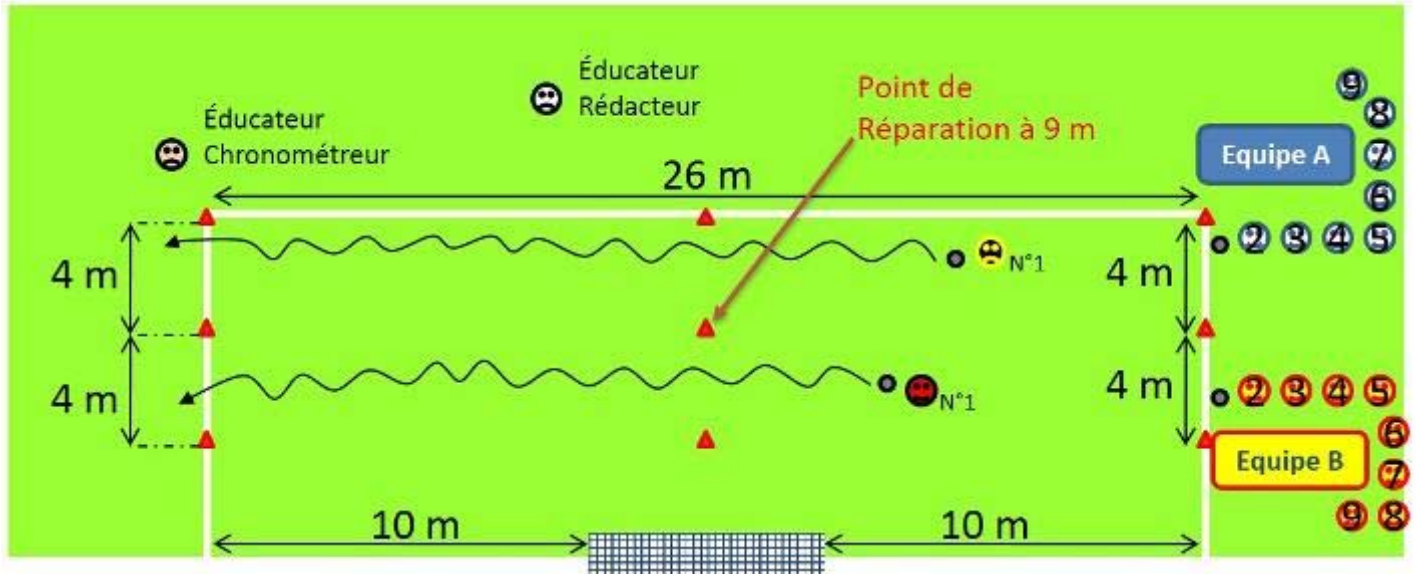
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930851



Club recevant : Bougival Foot 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montfort / U.S.Y. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930839



Club recevant : Bougival Foot 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Magny 78 F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





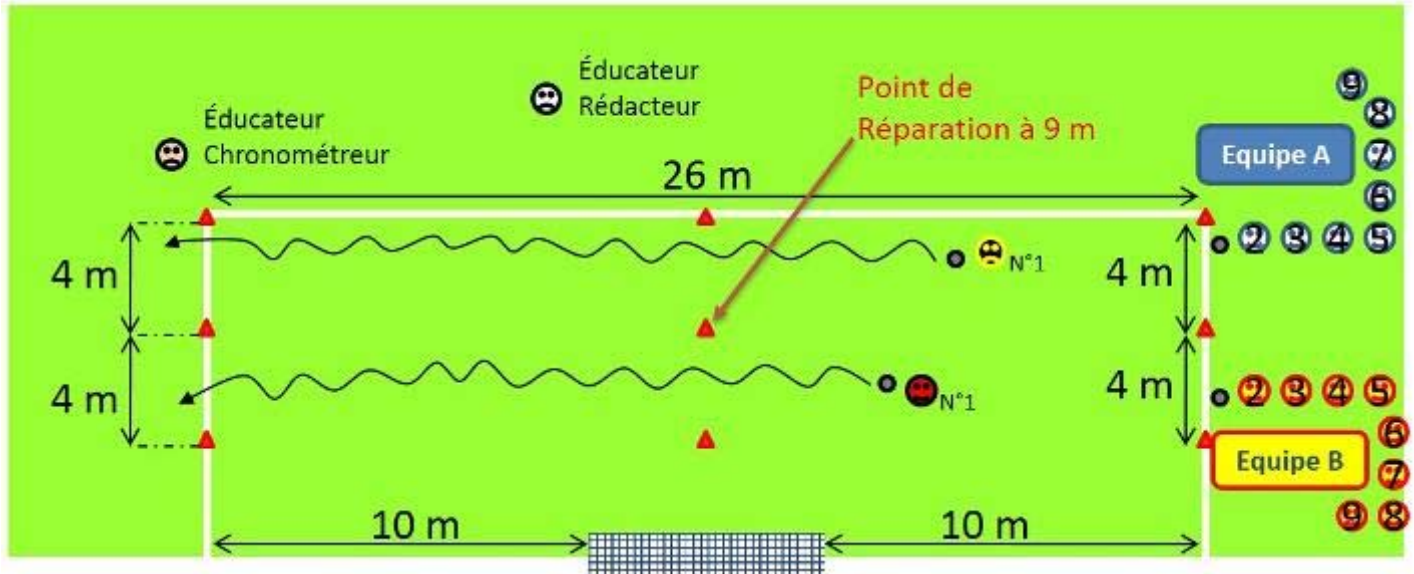
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930831



Club recevant : Bougival Foot 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Arnoult U.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





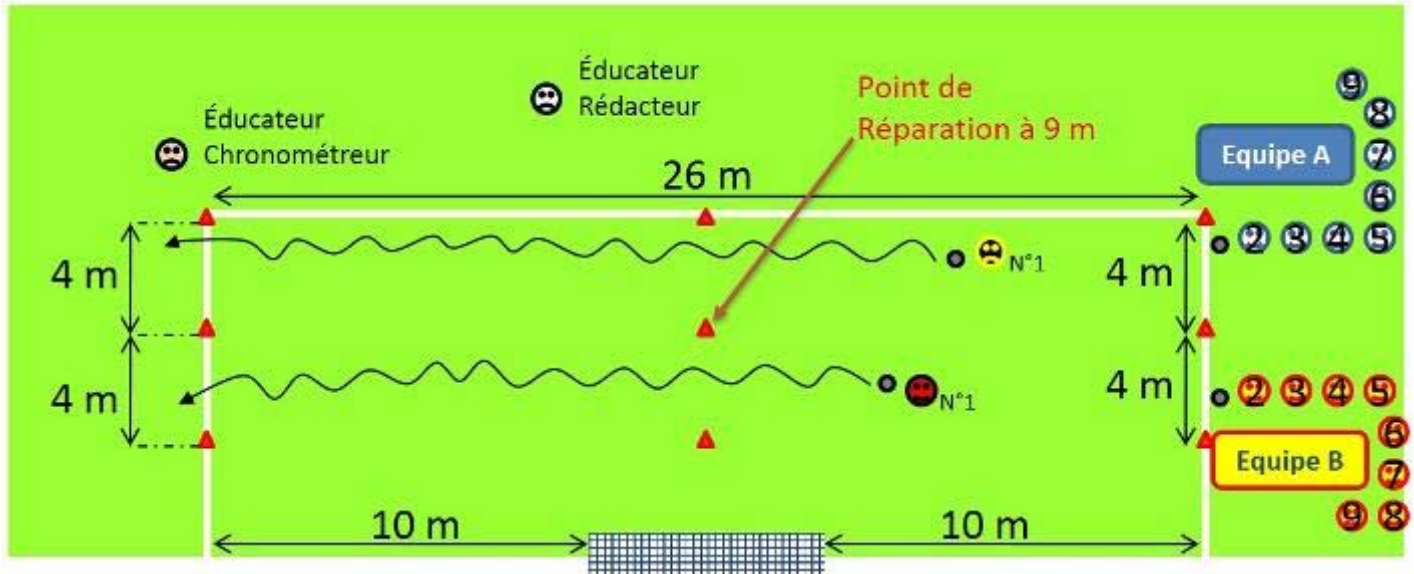
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930783



Club recevant : Carrieres S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Fourqueux A.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





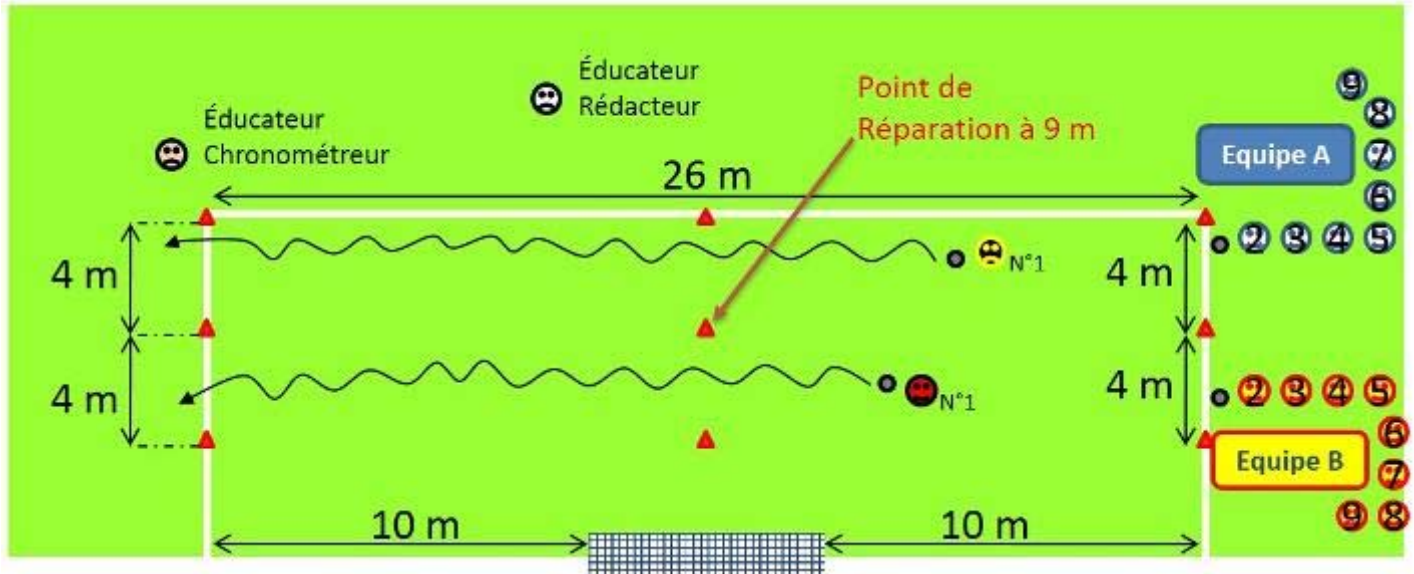
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930775



Club recevant : Carrieres S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montigny Le Bx As 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs

Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930767



Club recevant : Carrieres S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Pecq Us Le 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





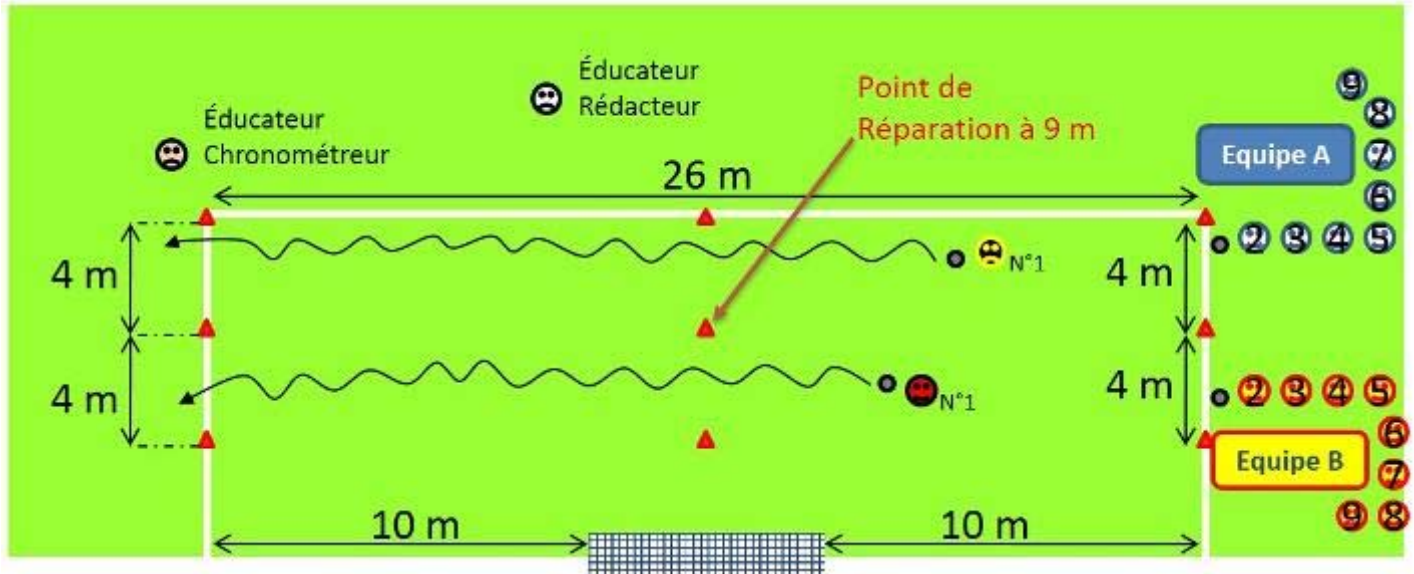
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930852



Club recevant : Chatou As 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Epone U.S.B.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





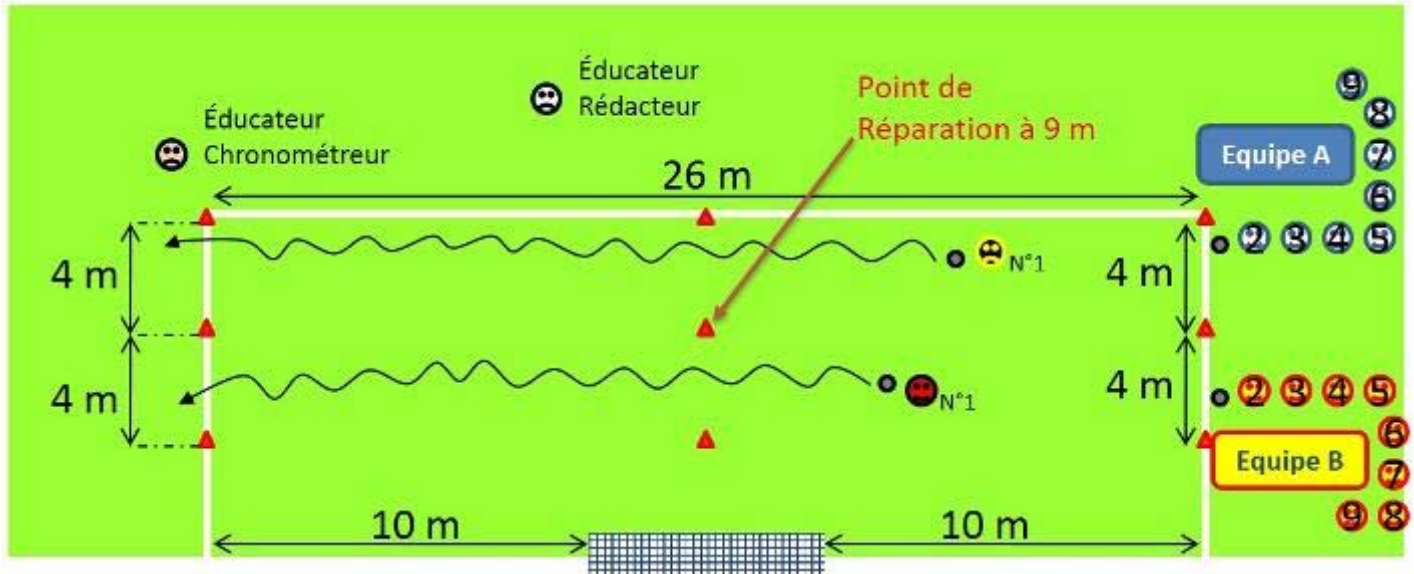
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930843



Club recevant : Chatou As 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Montfort / U.S.Y. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





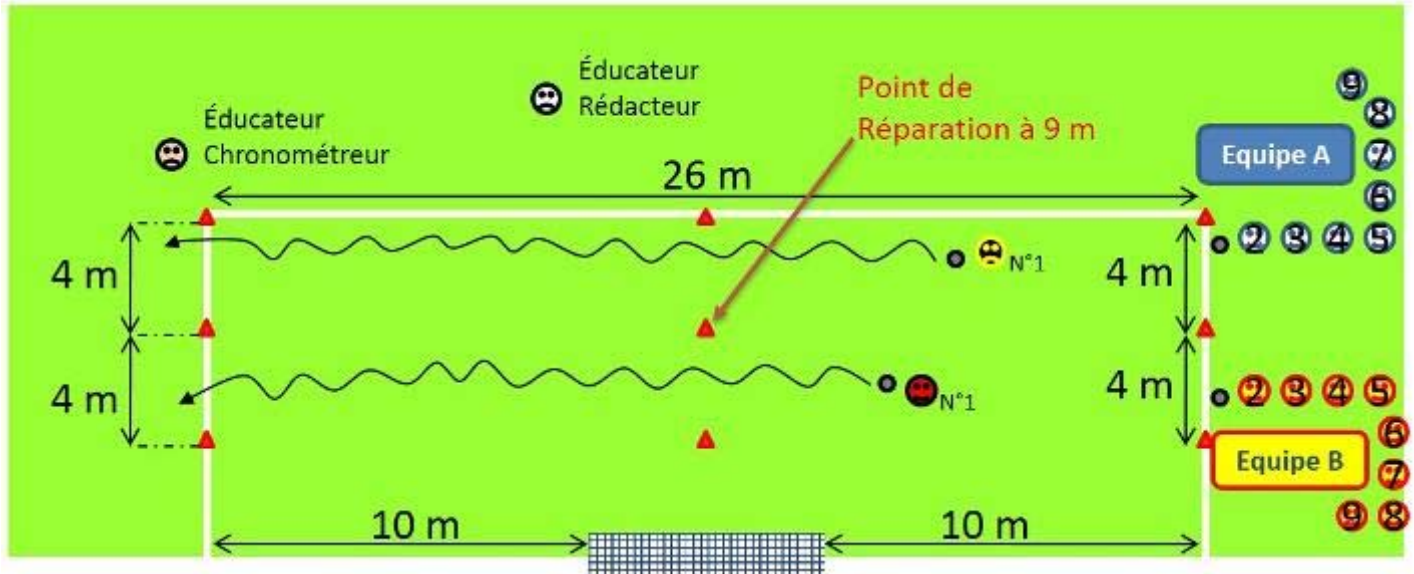
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930837



Club recevant : Chatou As 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Viroflay U.S.M. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930830



Club recevant : Chatou As 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Villennes Orgeval 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





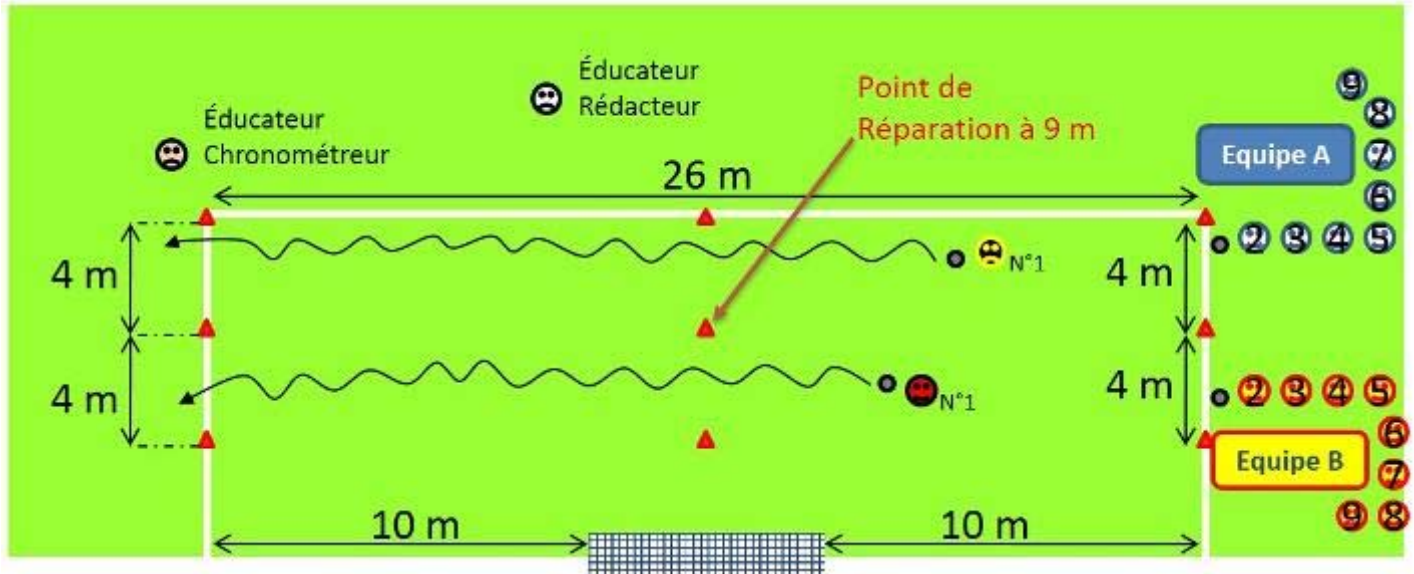
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930787



Club recevant : Cs Rosny Football 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Pecq Us Le 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





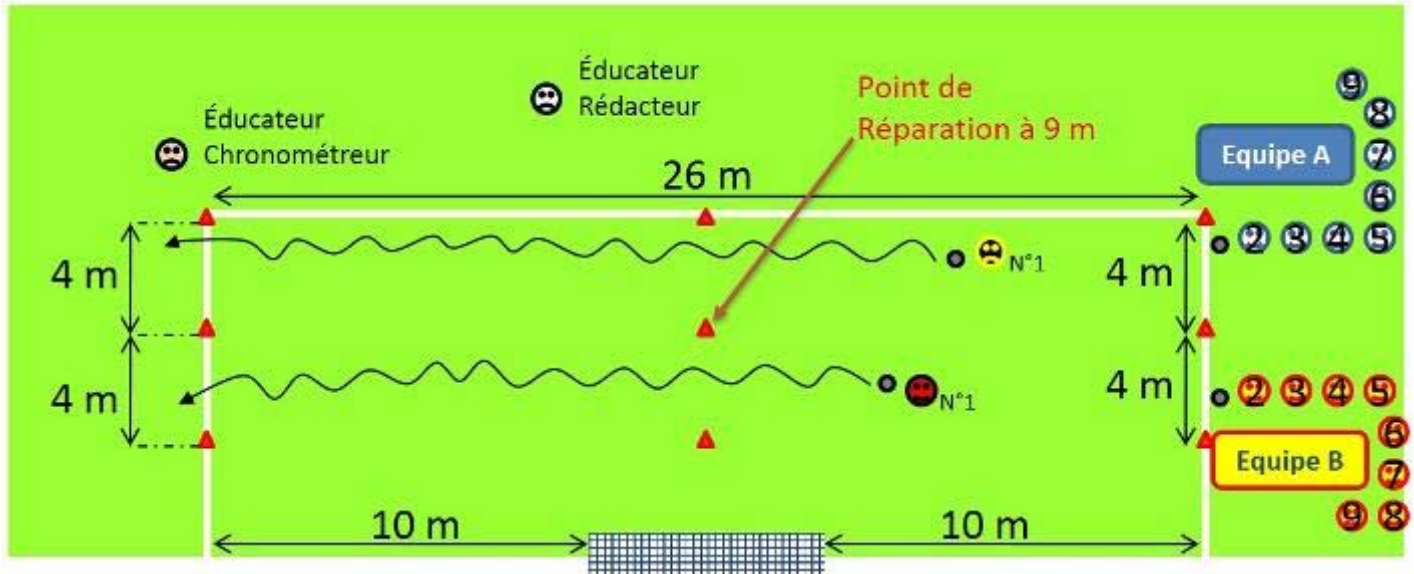
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930778



Club recevant : Cs Rosny Football 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





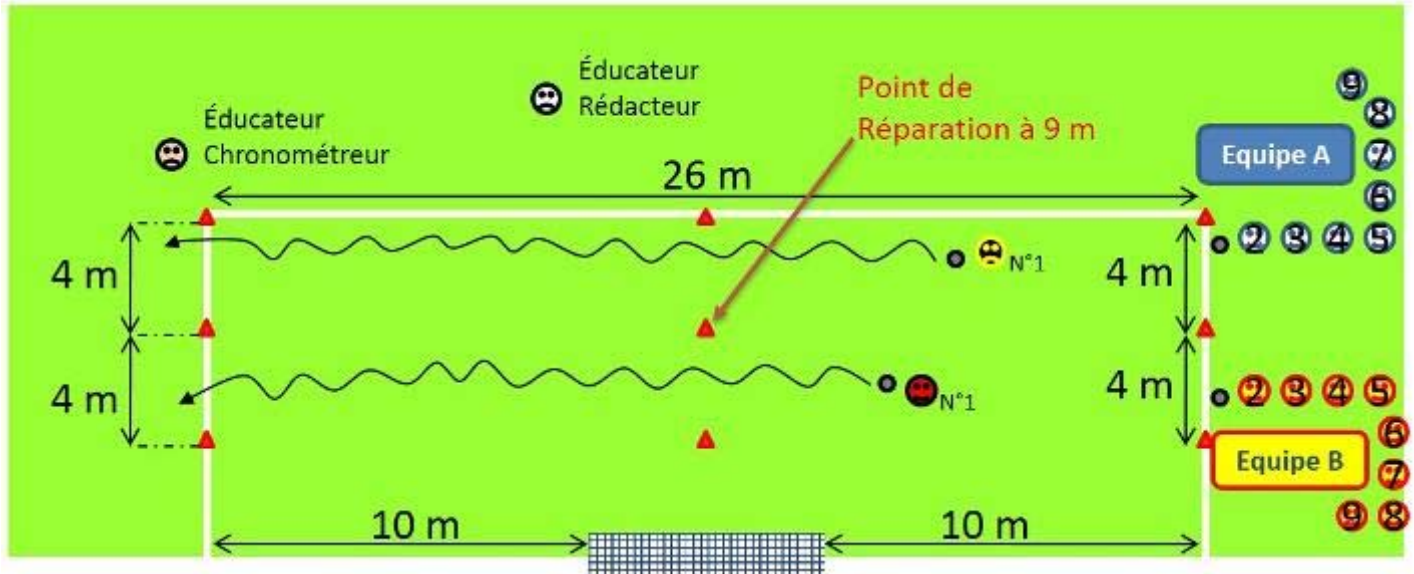
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930772



Club recevant : Cs Rosny Football 1

Club visiteur : Mantois 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930765



Club recevant : Cs Rosny Football 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Fourqueux A.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





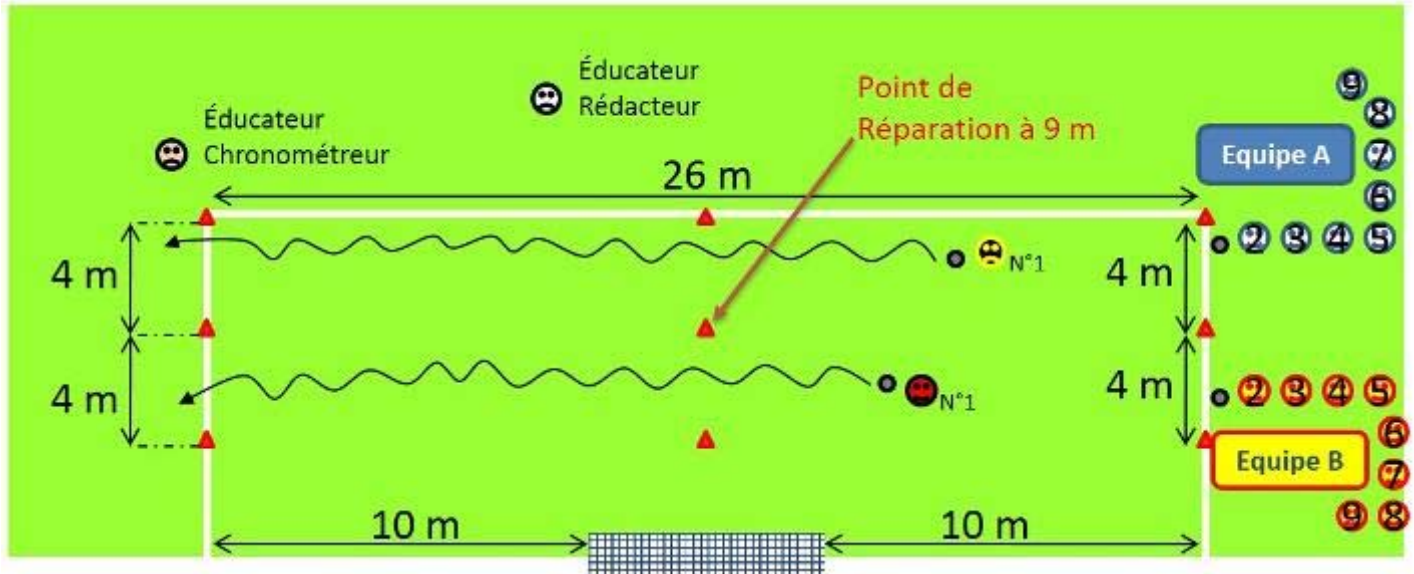
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930878



Club recevant : E. S. Guyancourt F. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Aubergenville F.C 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





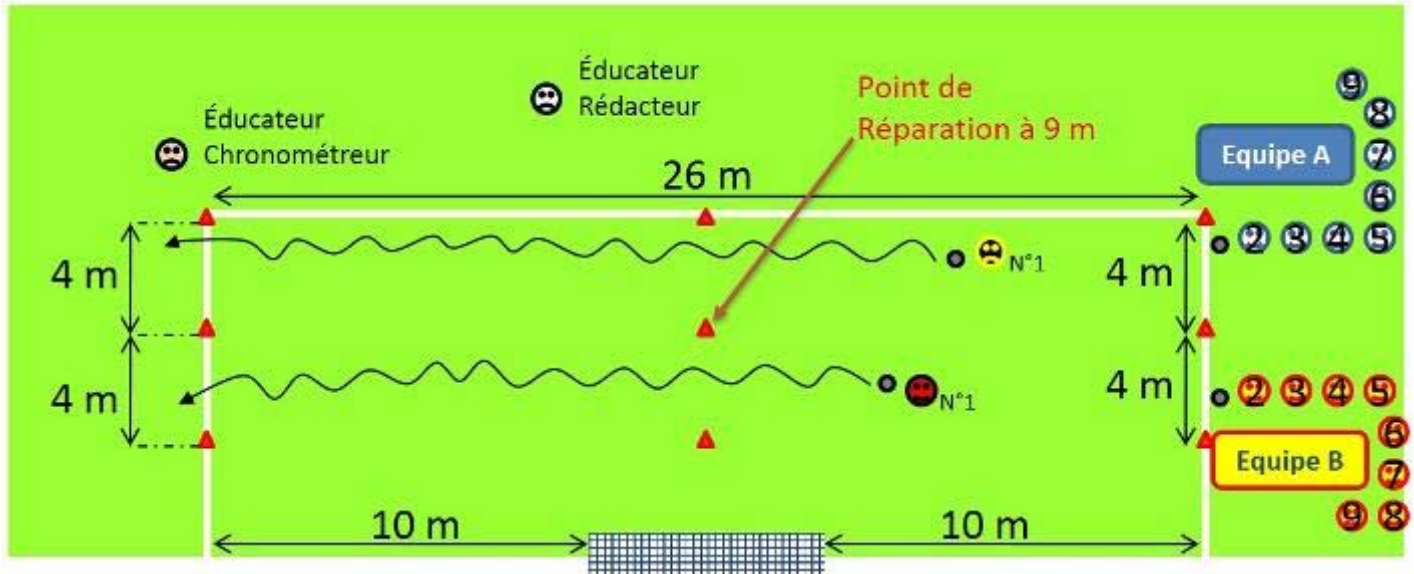
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930885



Club recevant : E. S. Guyancourt F. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Plaisirois F.O. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





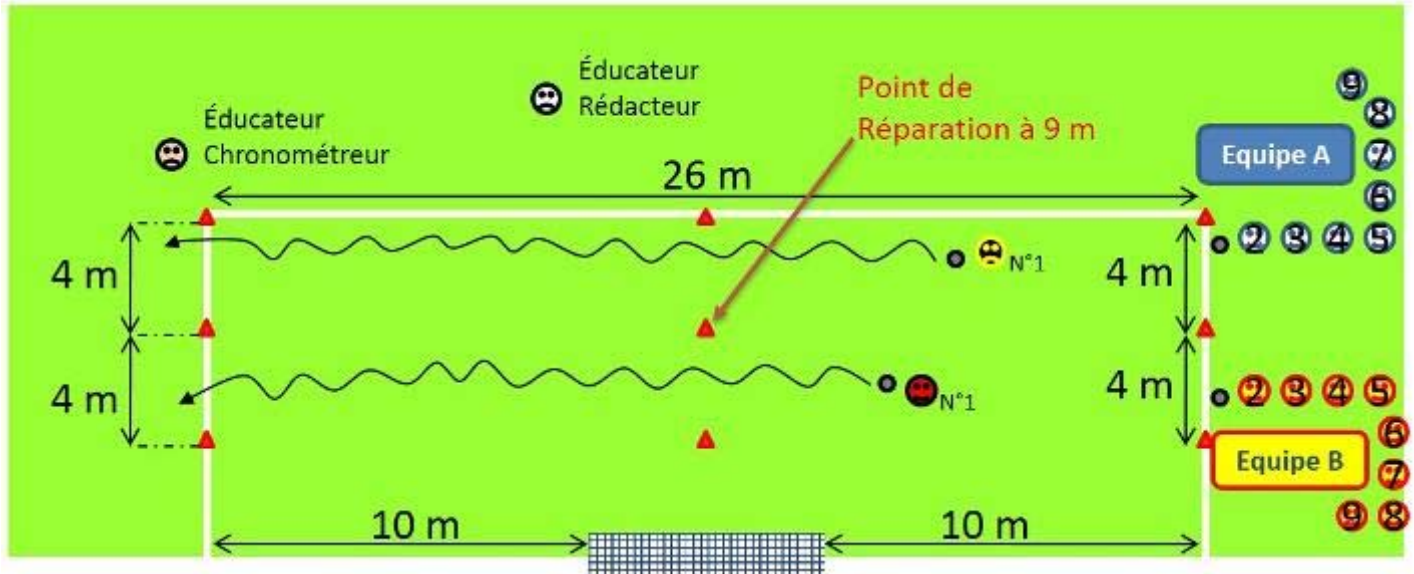
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930864



Club recevant : E. S. Guyancourt F. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Elancourt O.S.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930877



Club recevant : Elancourt O.S.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Versailles 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





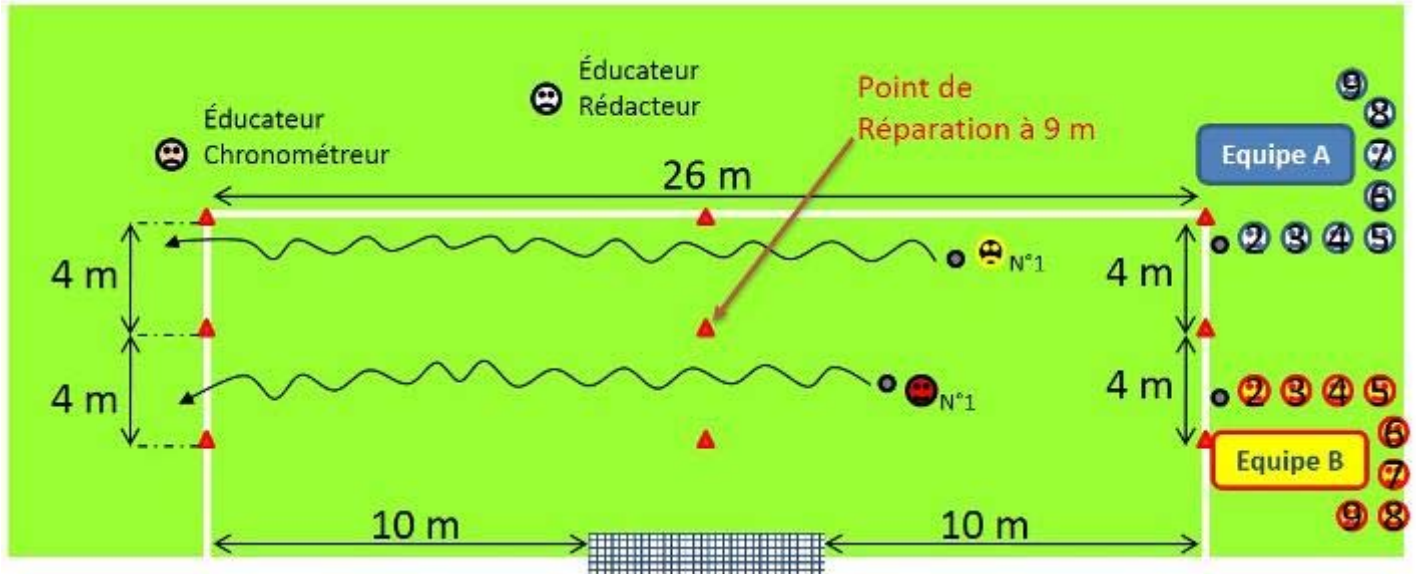
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930884



Club recevant : Elancourt O.S.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Velizy Asc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





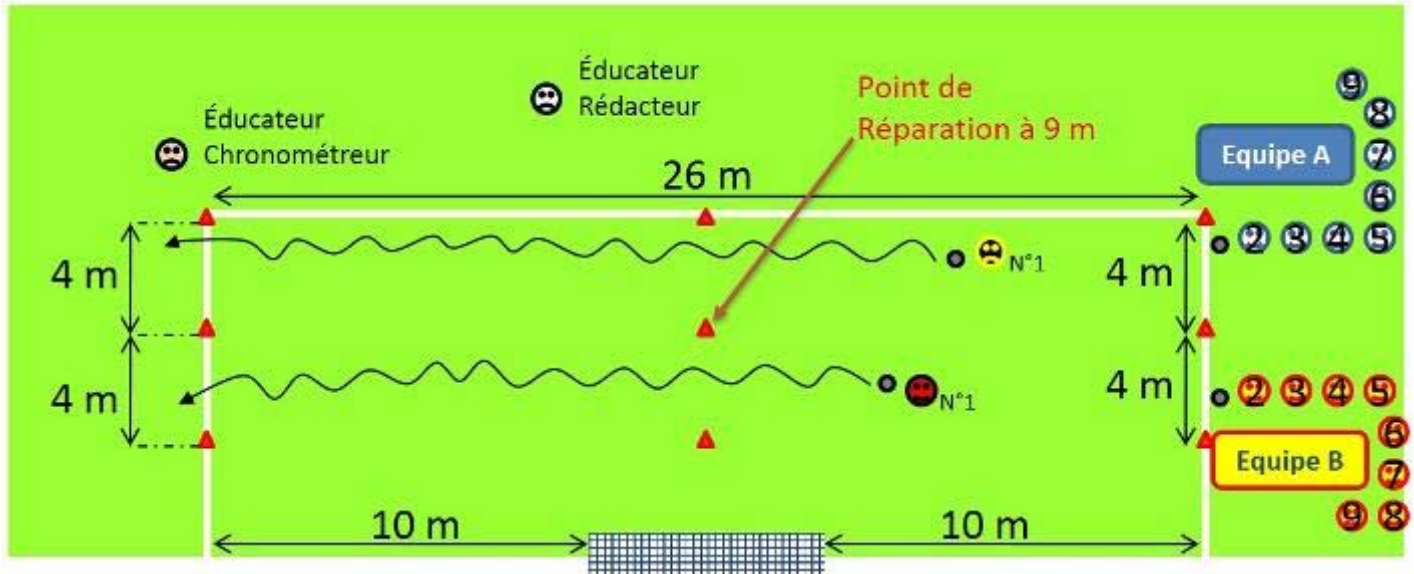
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930869



Club recevant : Elancourt O.S.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Trappes Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





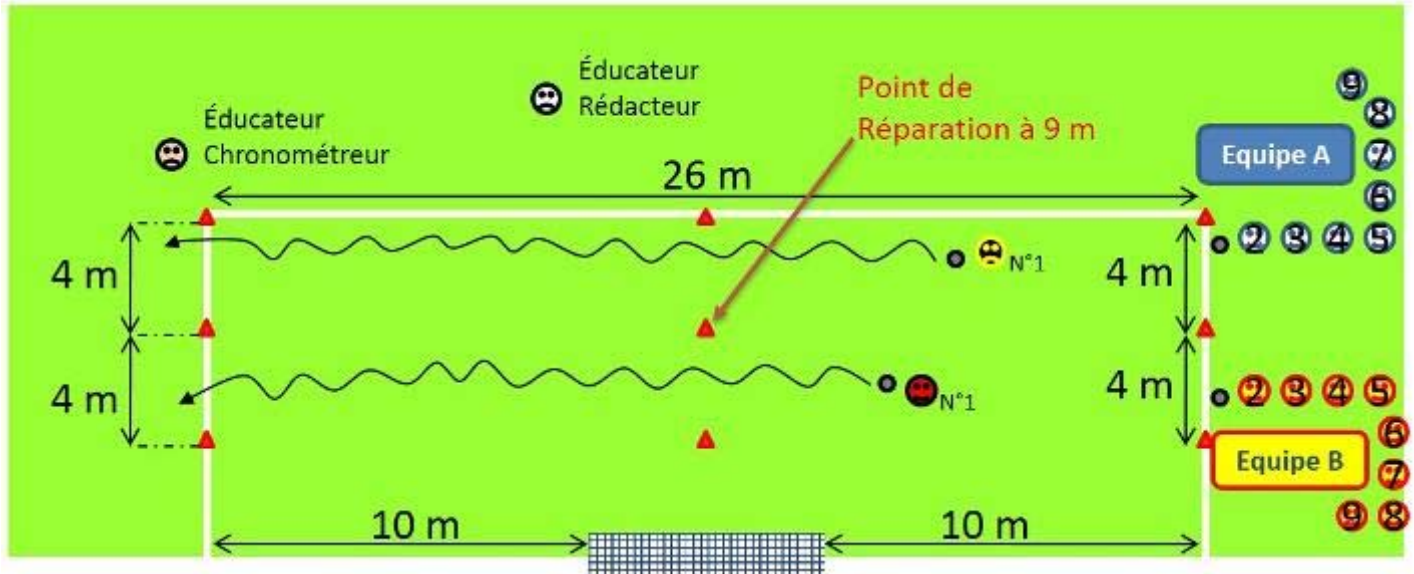
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930846



Club recevant : Epone U.S.B.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Viroflay U.S.M. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





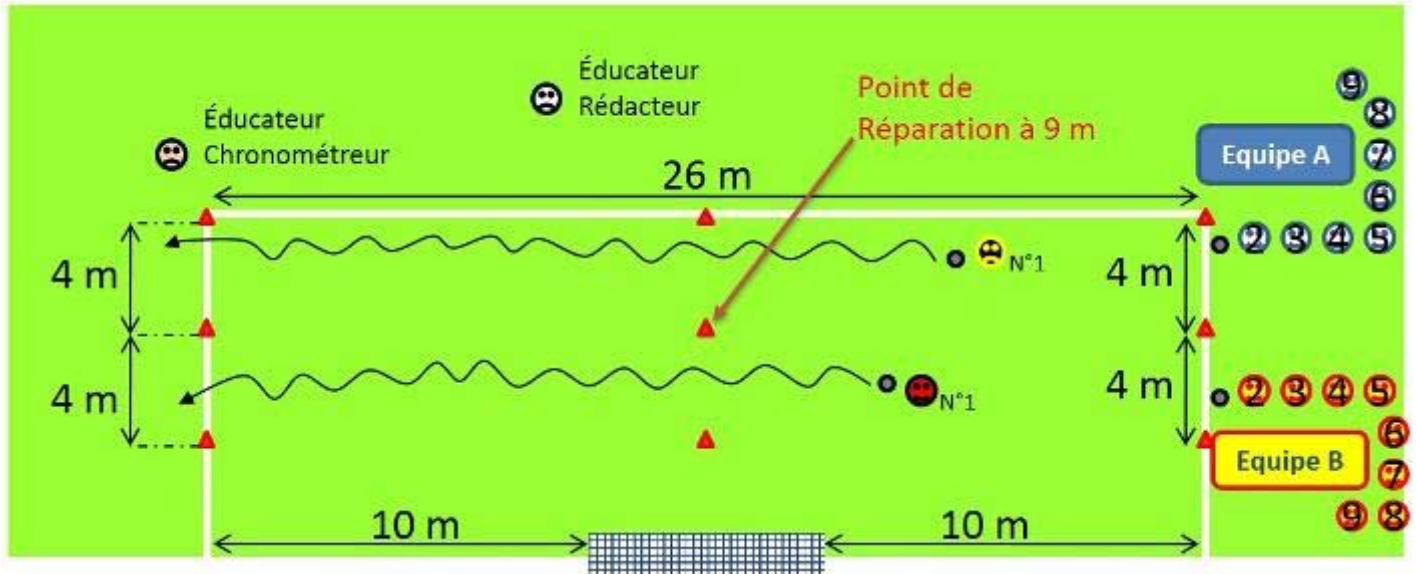
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930853



Club recevant : Epone U.S.B.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bougival Foot 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





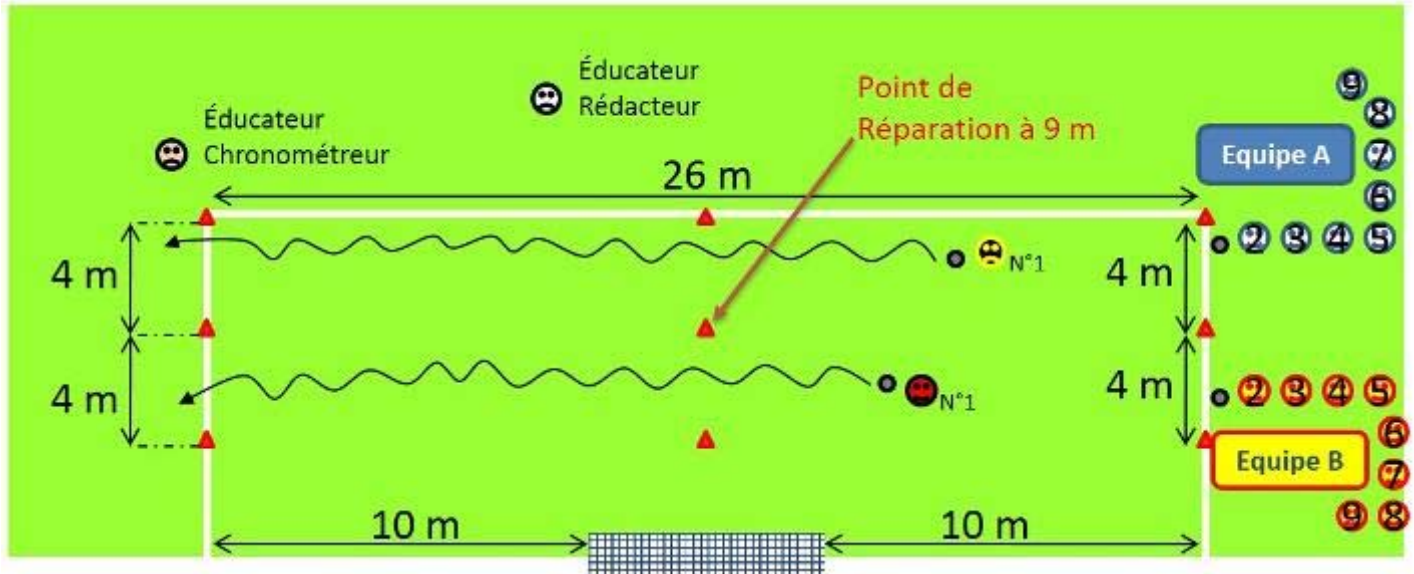
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930838



Club recevant : Epone U.S.B.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Villennes Orgeval 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





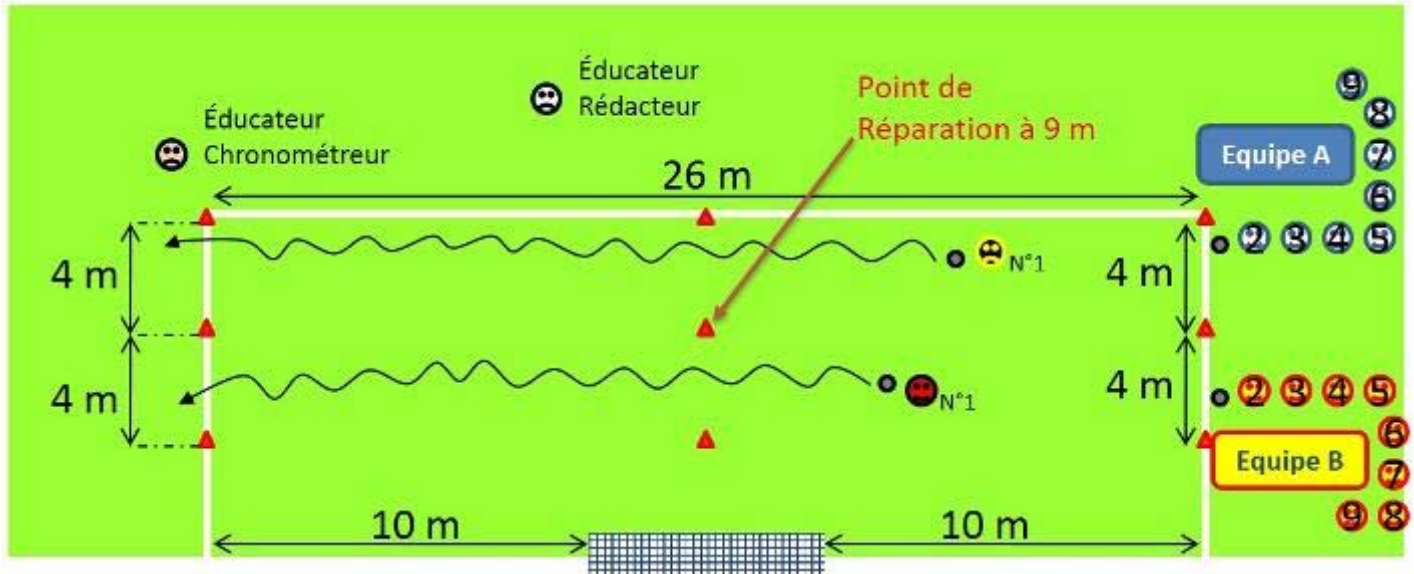
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930811



Club recevant : Sartrouville Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Verneuil S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





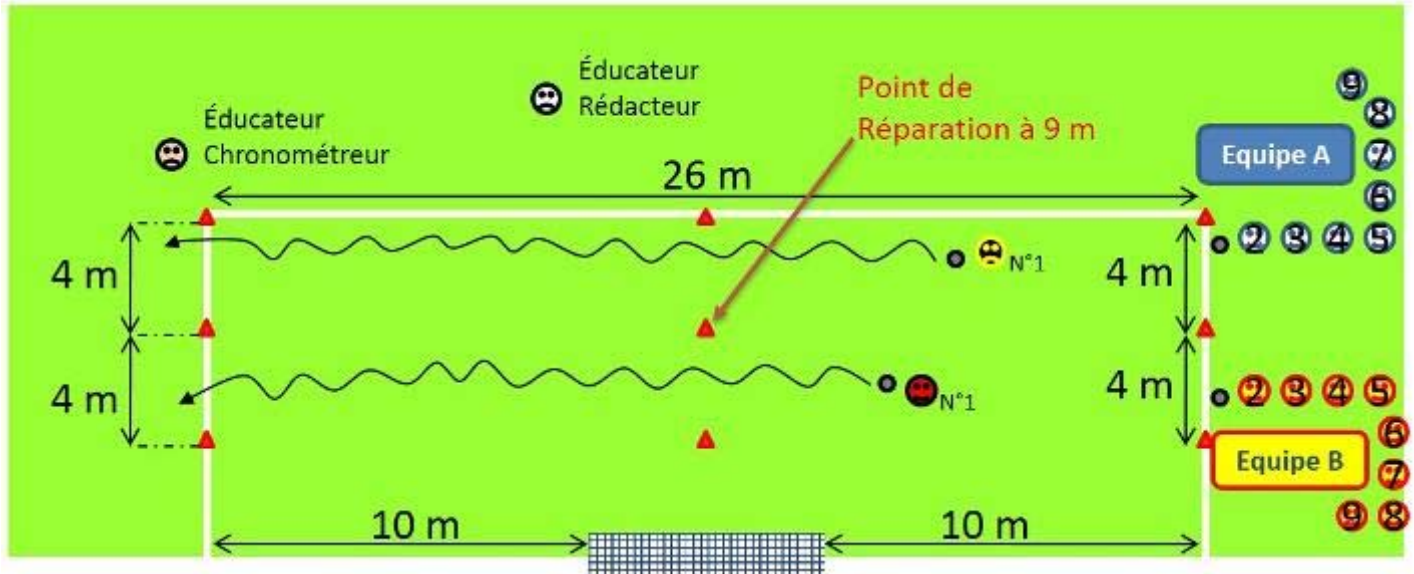
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930803



Club recevant : Sartrouville Es 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930795



Club recevant : Sartrouville Es 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Limay Alj 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





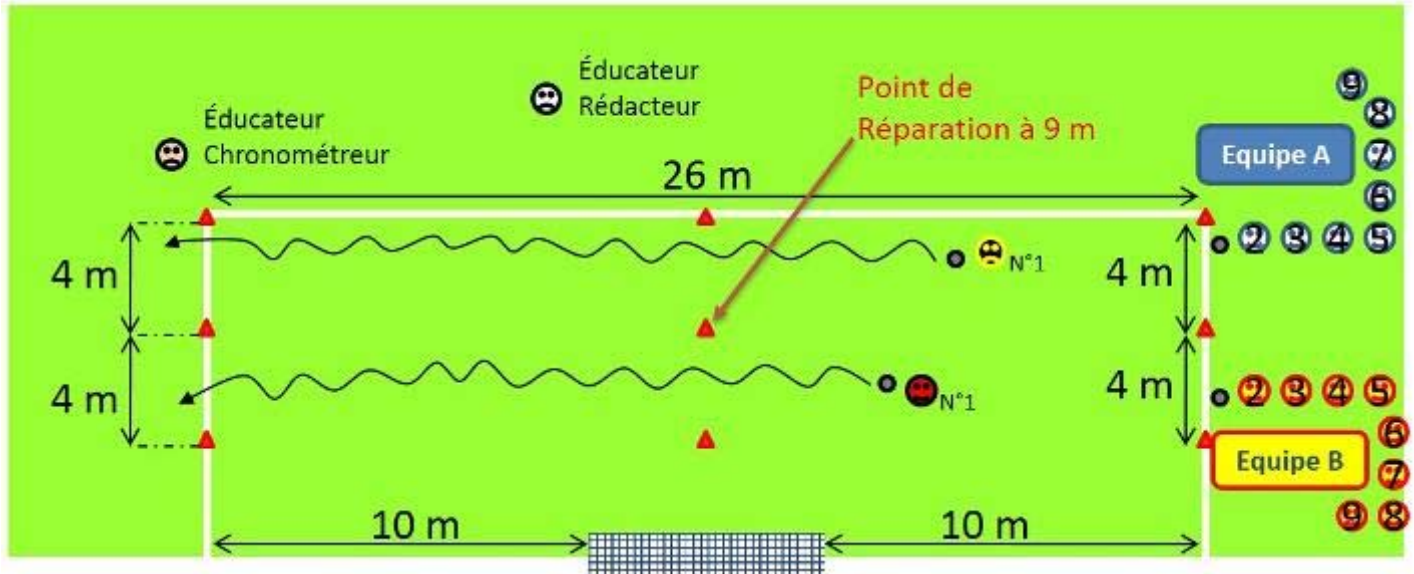
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930781



Club recevant : Pecq Us Le 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mantois 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





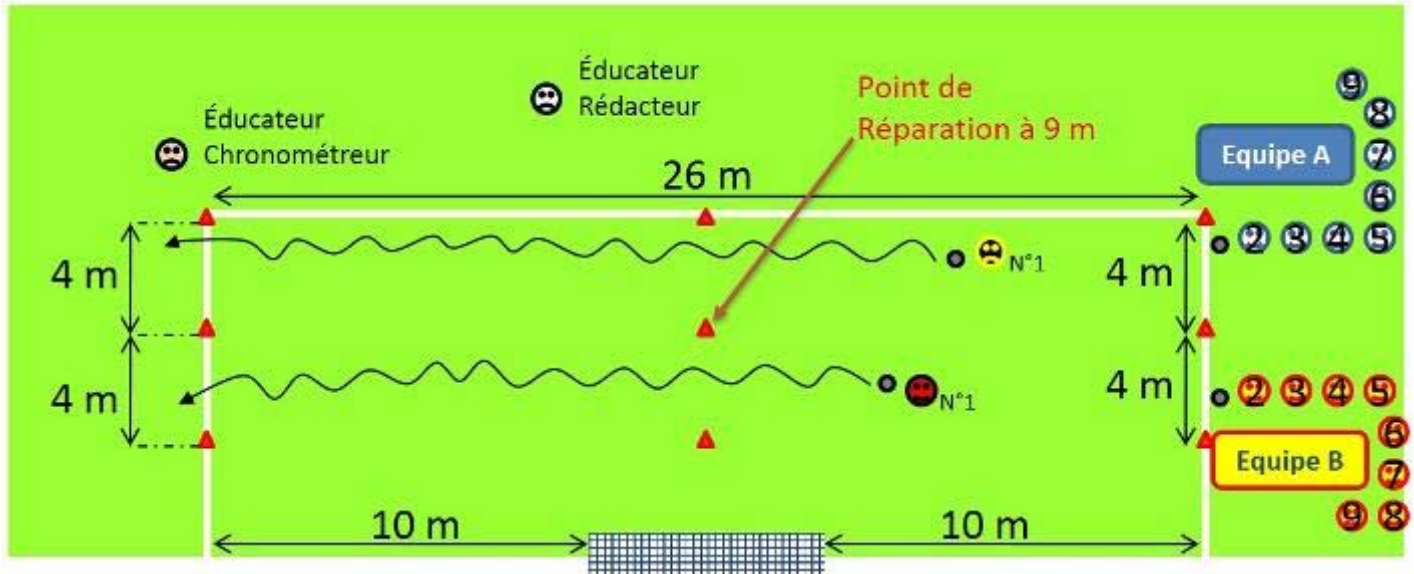
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930788



Club recevant : Pecq Us Le 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Poissy Fc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





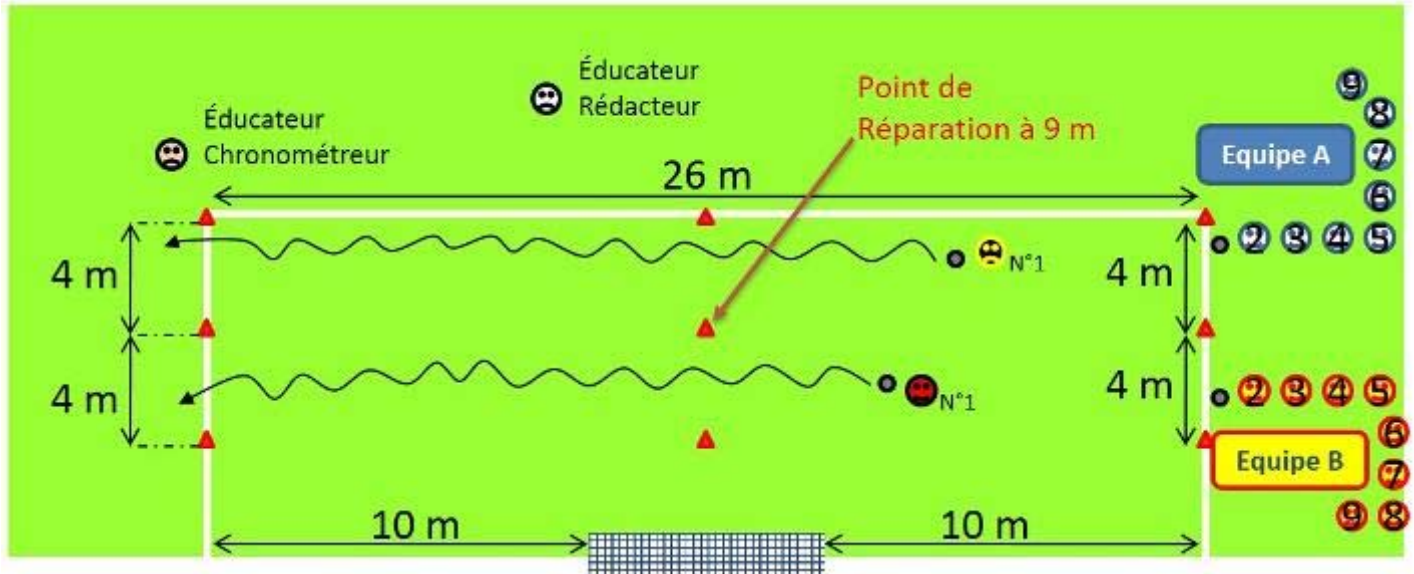
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930773



Club recevant : Pecq Us Le 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Fourqueux A.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs

Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930808



Club recevant : Mureaux O.F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Rambouillet Yvelines 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





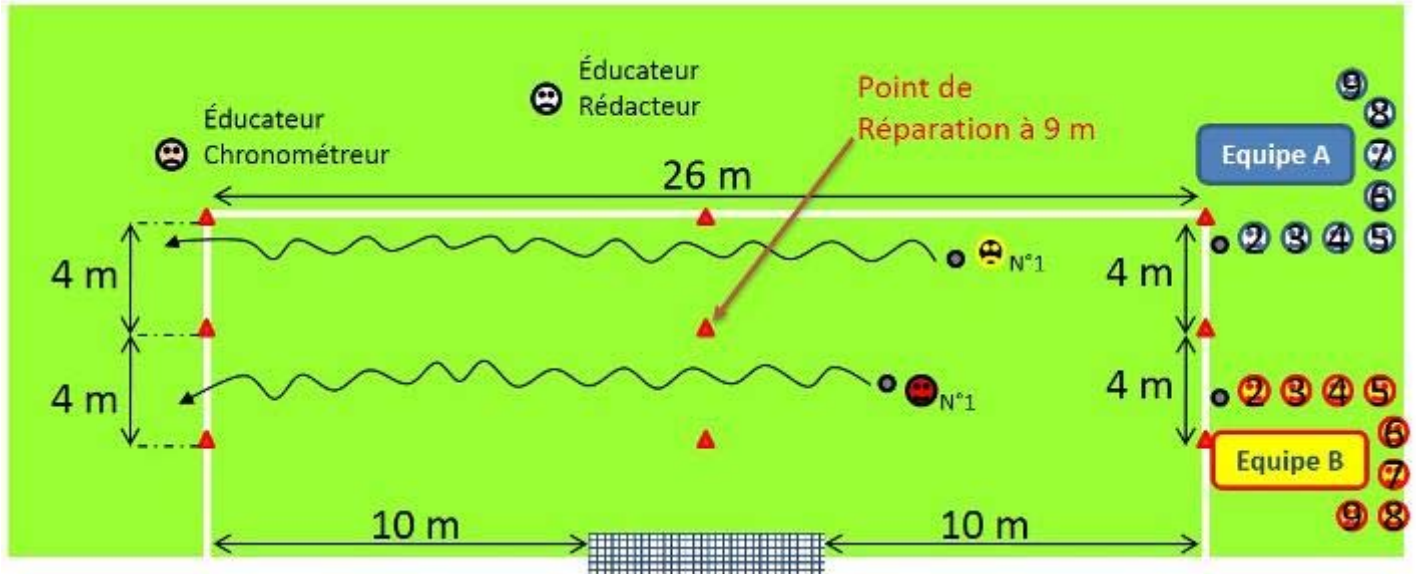
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930814



Club recevant : Mureaux O.F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Sartrouville Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





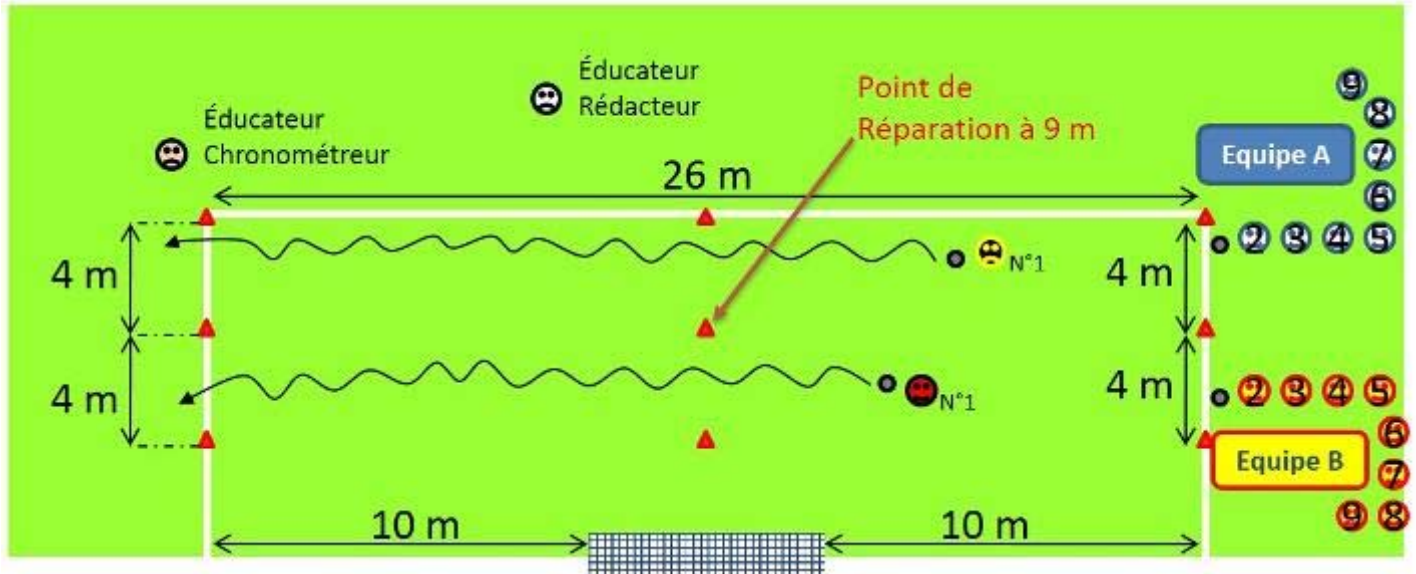
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930802



Club recevant : Mureaux O.F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montesson U.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





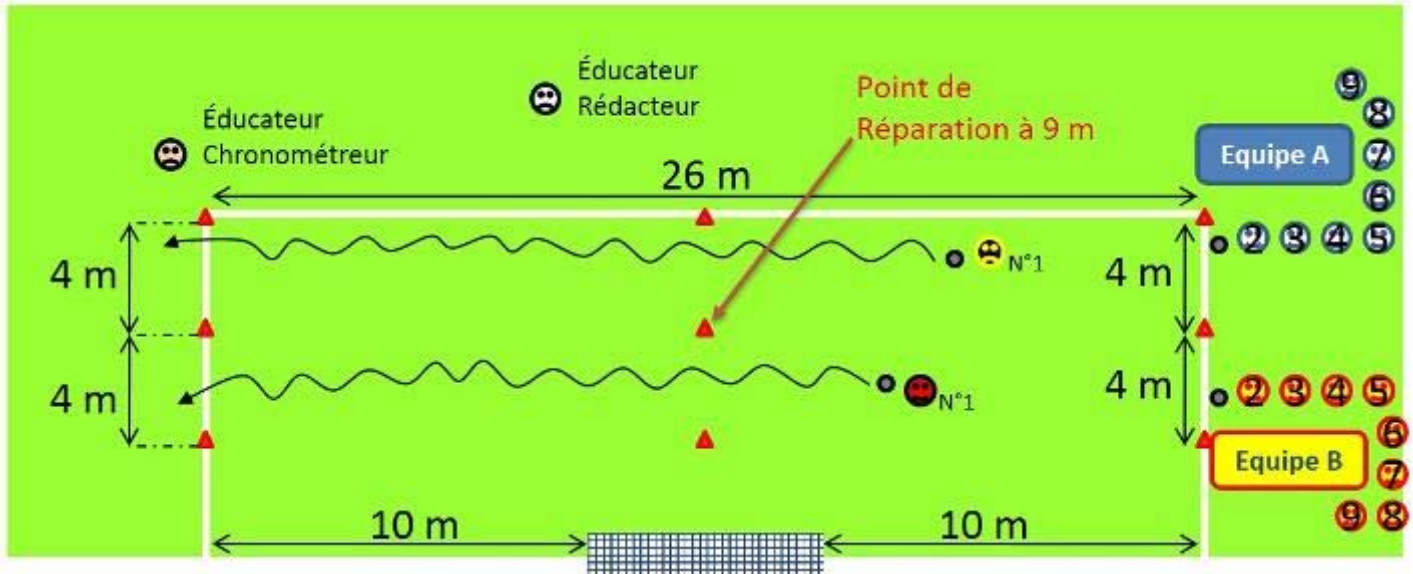
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930794



Club recevant : Mureaux O.F.C. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930809



Club recevant : Limay Alj 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bonnières Freneuse 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





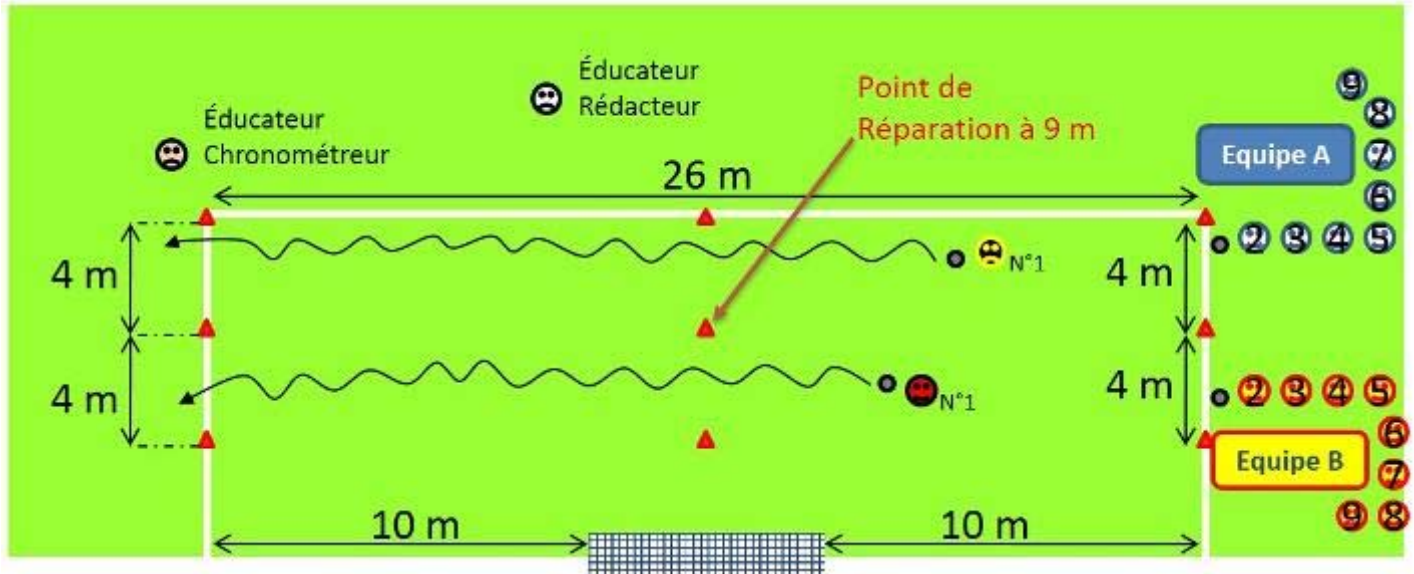
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930816



Club recevant : Limay Alj 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mureaux O.F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





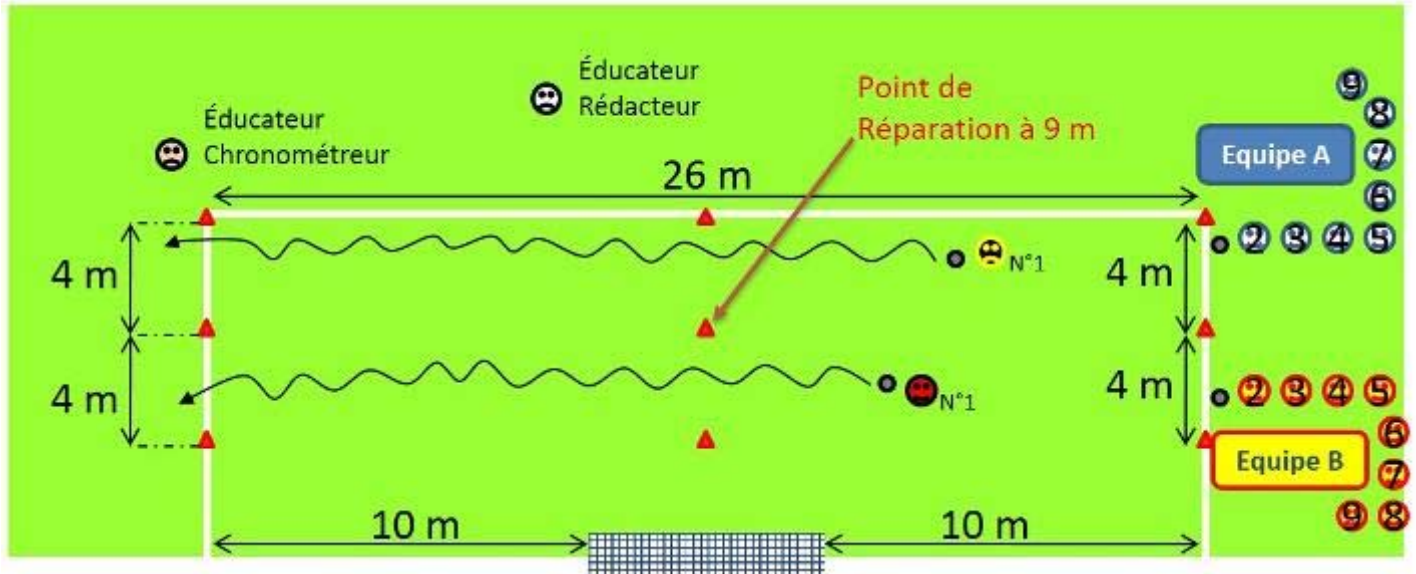
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930801



Club recevant : Limay Alj 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Verneuil S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





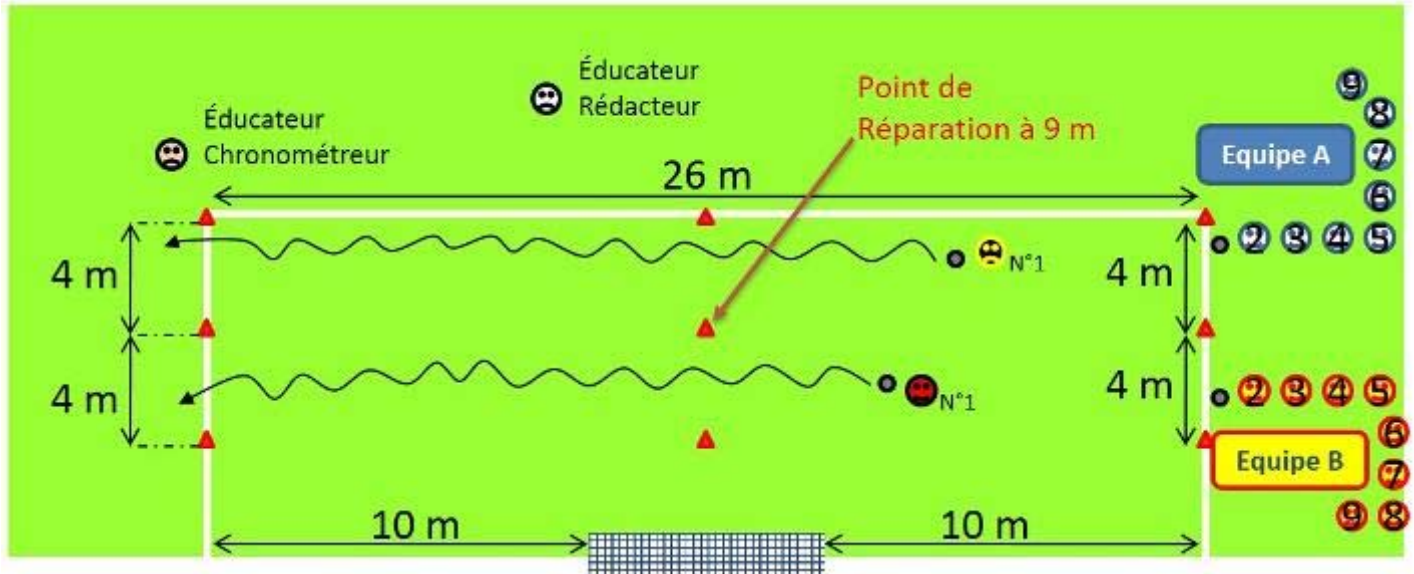
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930849



Club recevant : Magny 78 F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Villennes Orgeval 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930856



Club recevant : Magny 78 F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montfort / U.S.Y. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





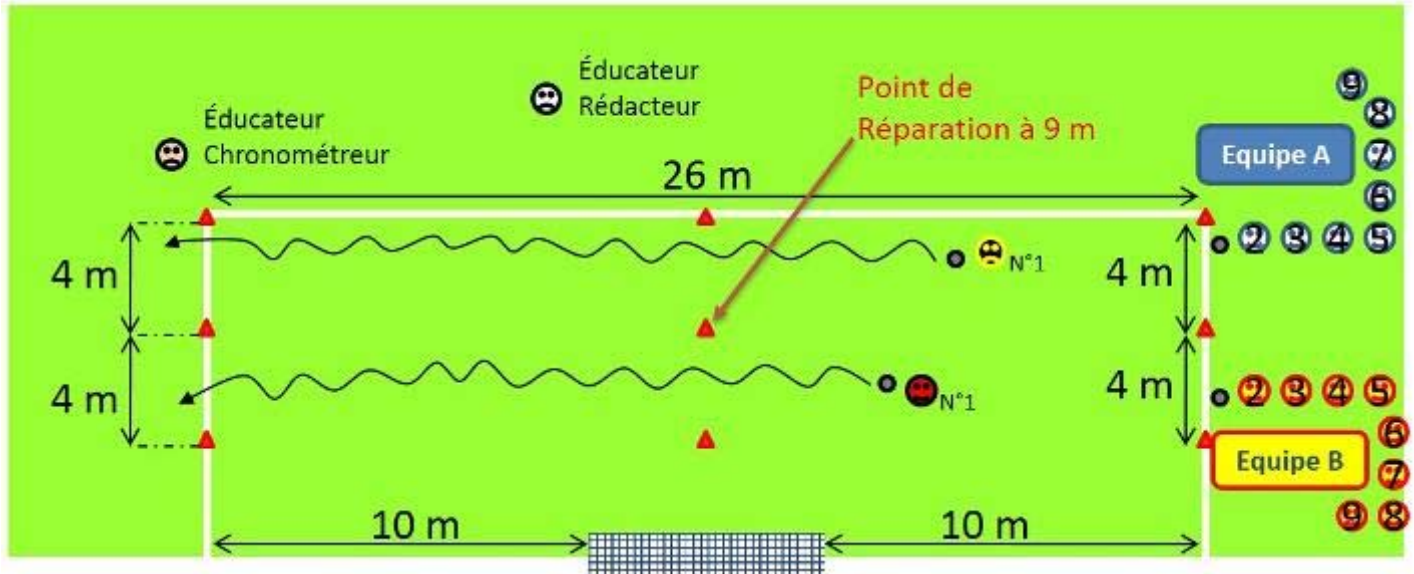
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930842



Club recevant : Magny 78 F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Epone U.S.B.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





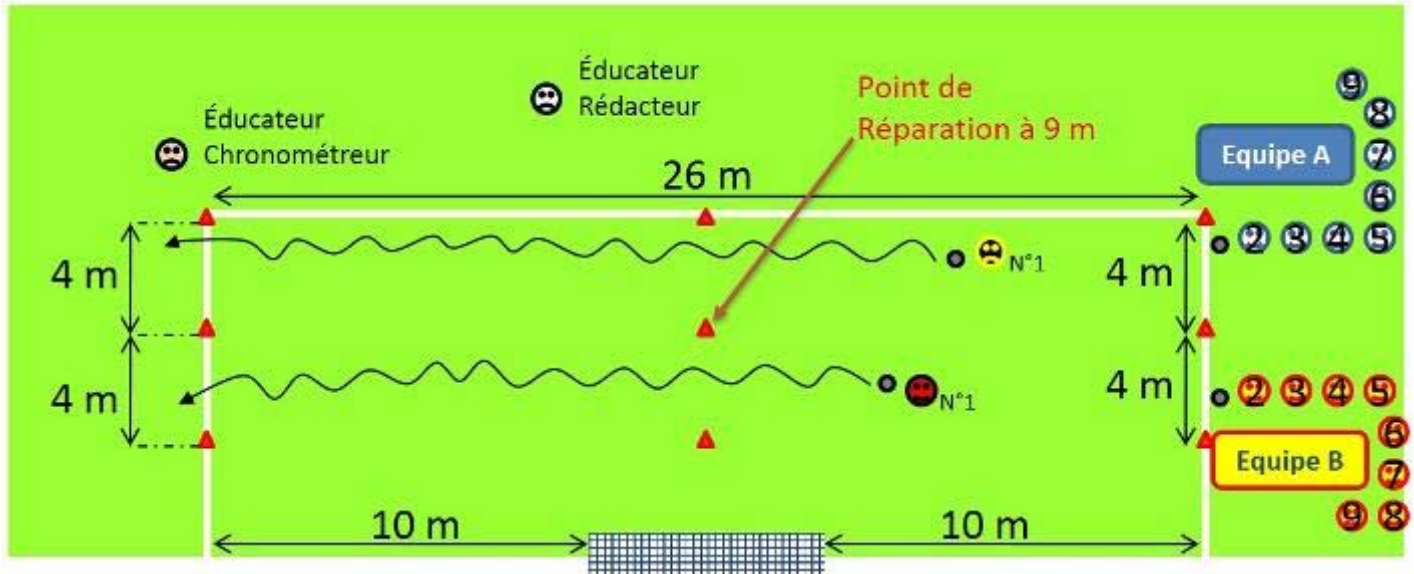
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930836



Club recevant : Magny 78 F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Chatou As 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





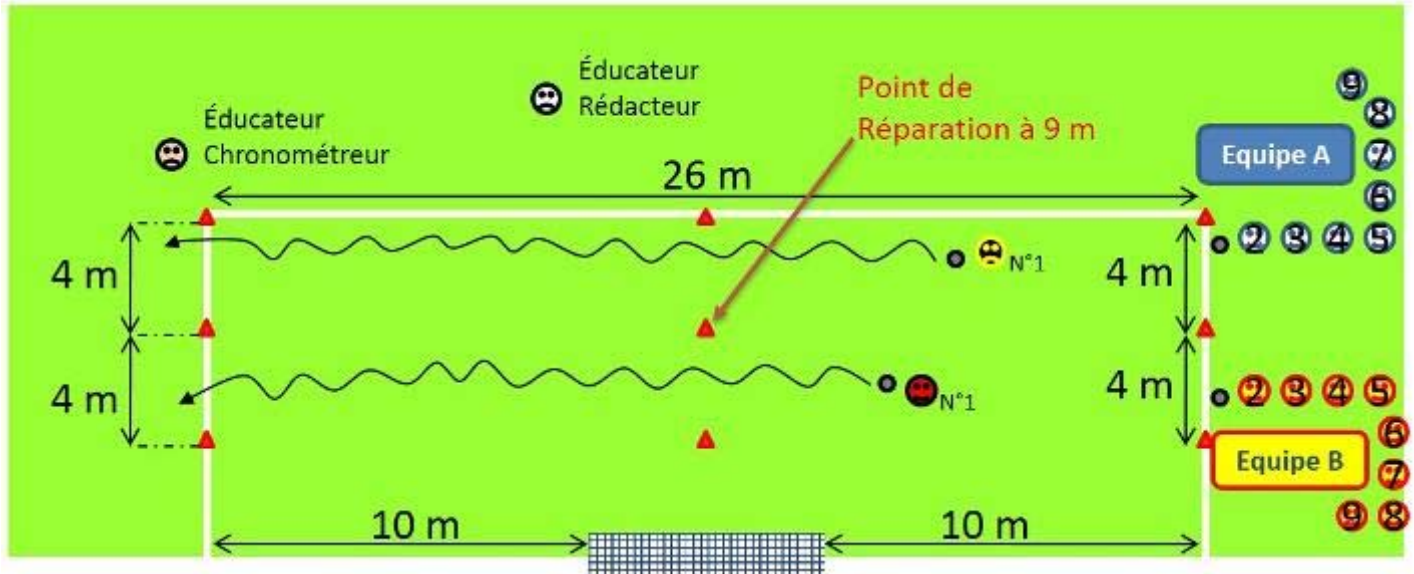
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930785



Club recevant : Mantois 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montigny Le Bx As 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930779



Club recevant : Mantois 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Poissy Fc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





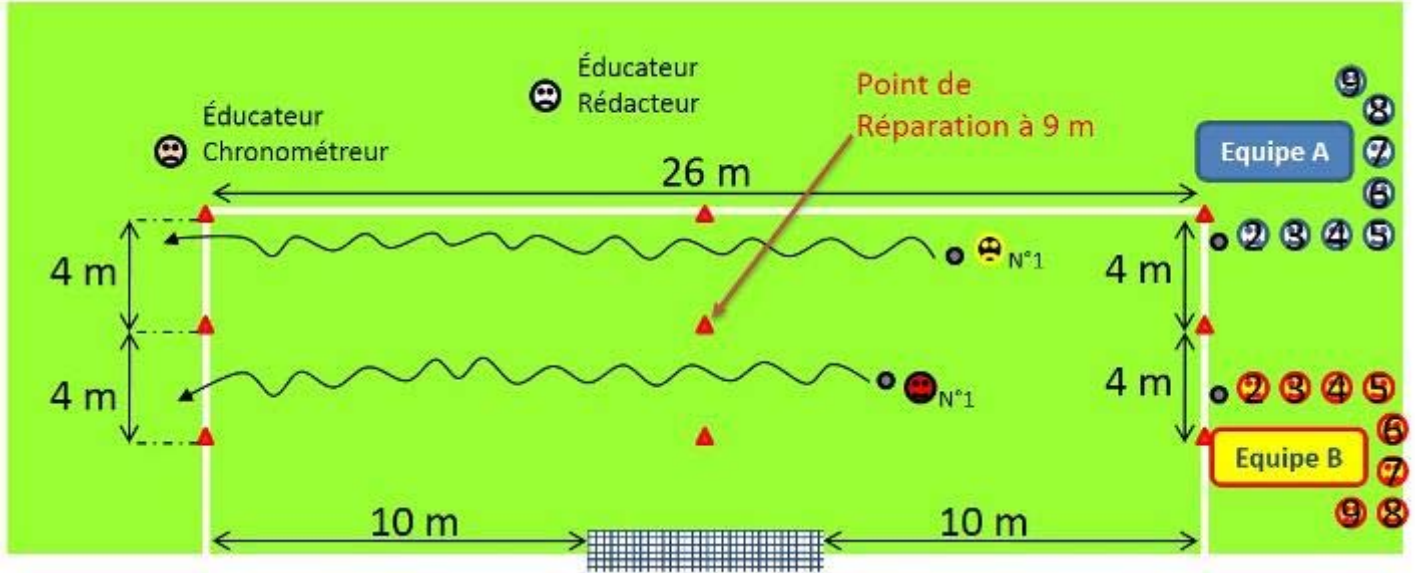
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930770



Club recevant : Mantois 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





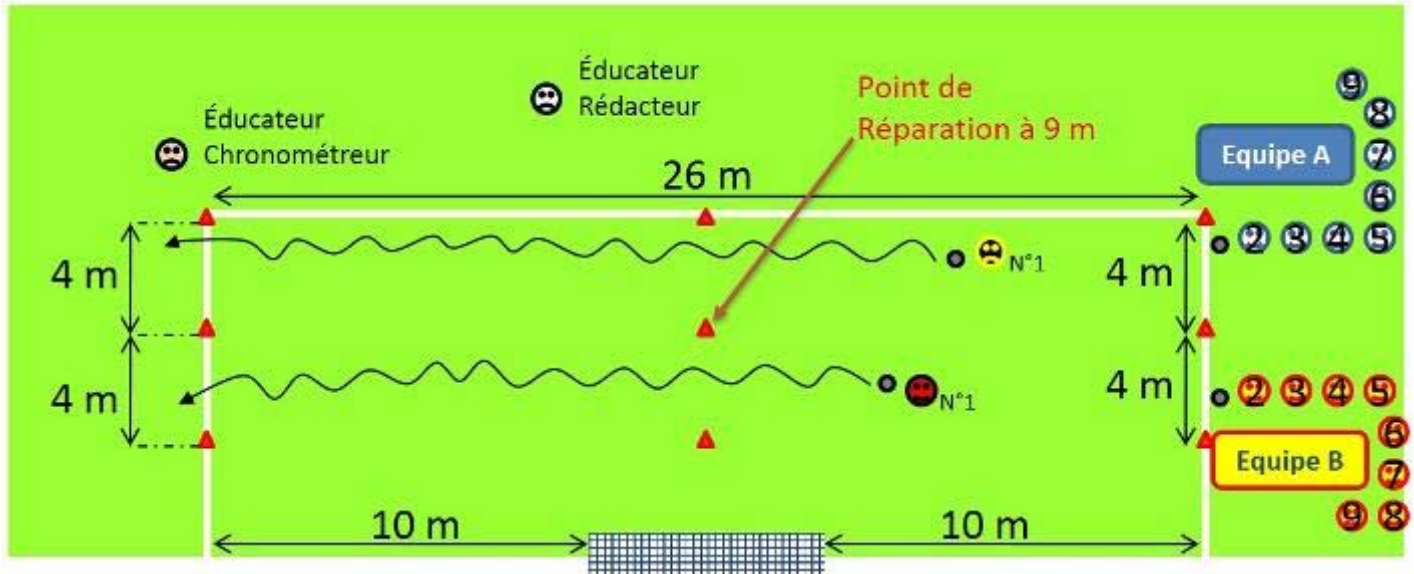
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930764



Club recevant : Mantois 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Germain En Laye 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





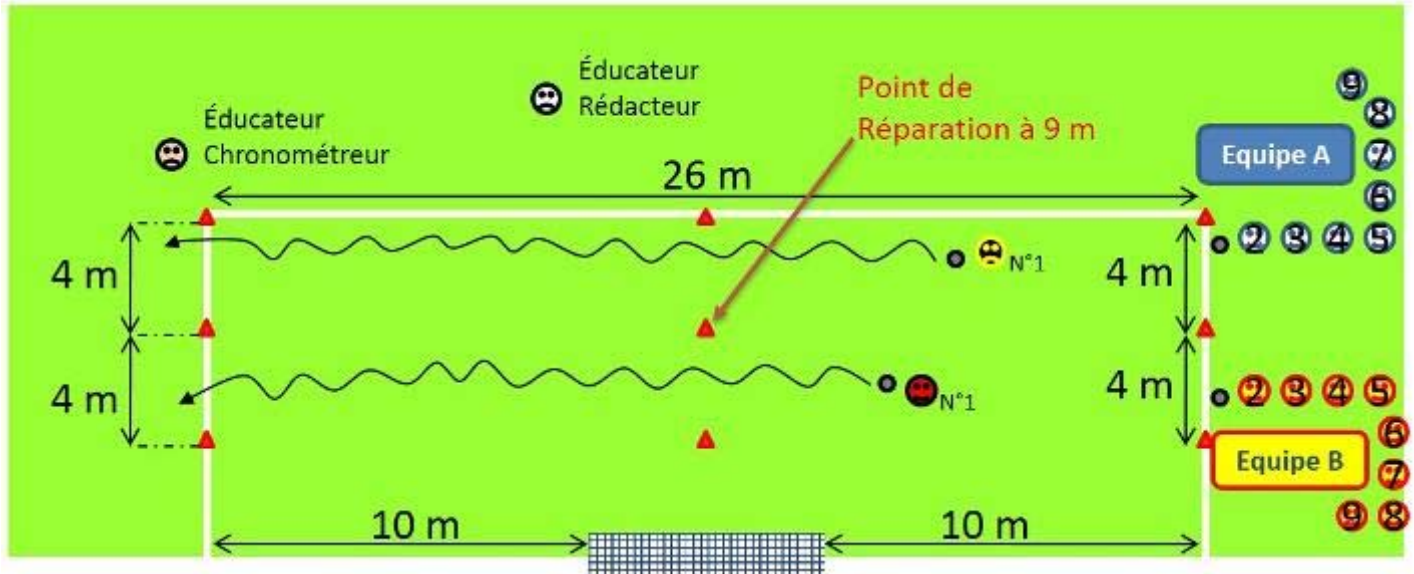
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930812



Club recevant : Montesson U.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Verneuil S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





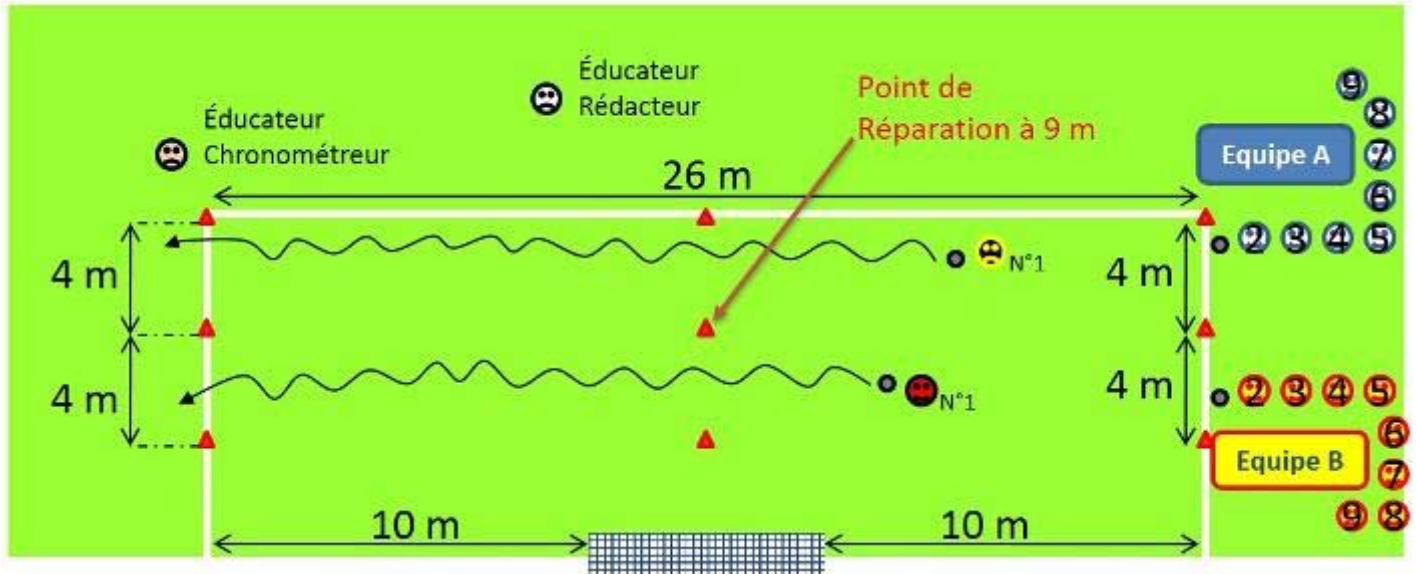
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930819



Club recevant : Montesson U.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Sartrouville Es 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





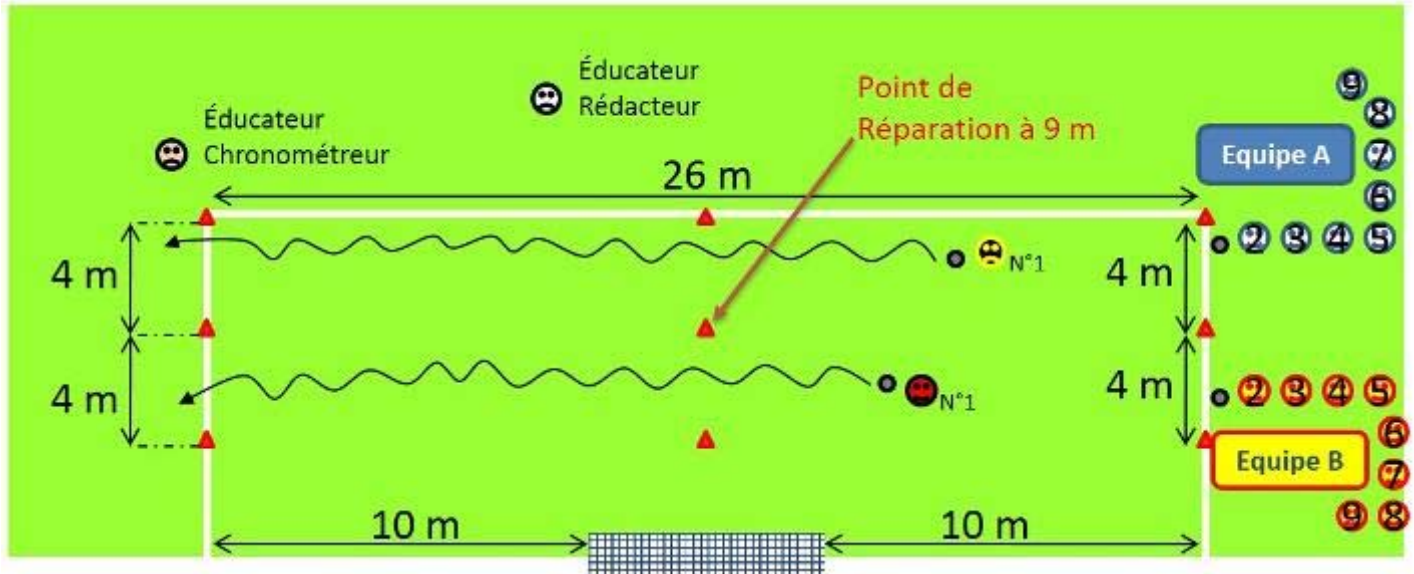
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930805



Club recevant : Montesson U.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Limay Alj 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





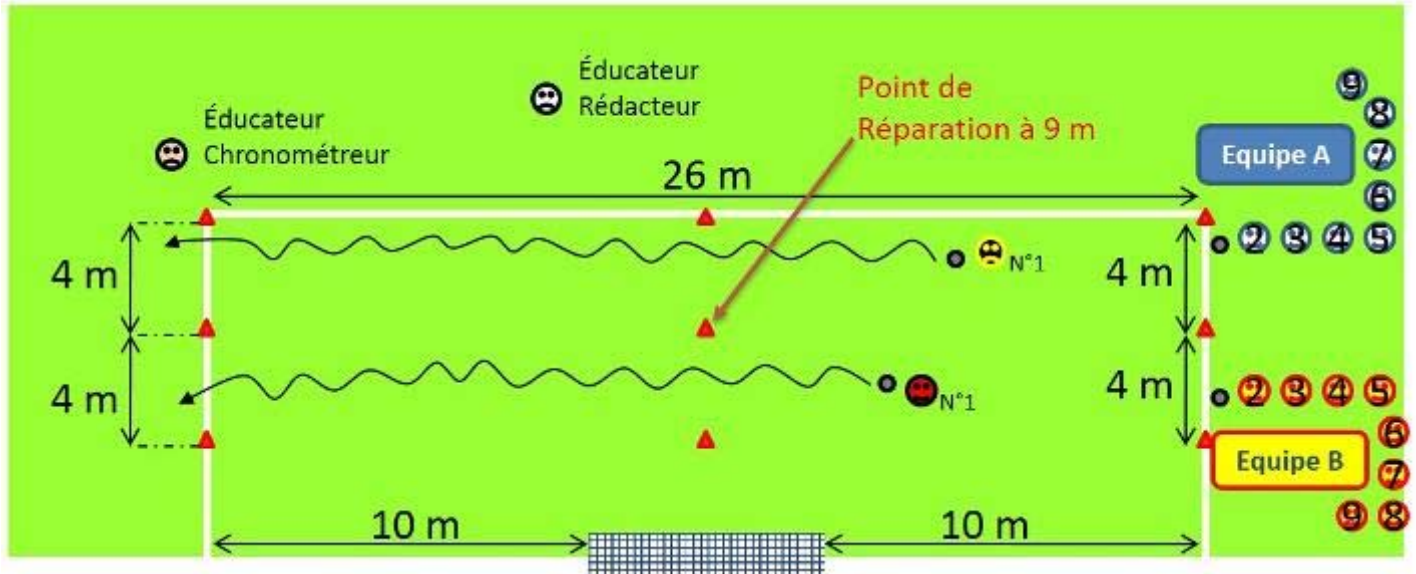
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930799



Club recevant : Montesson U.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Rambouillet Yvelines 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





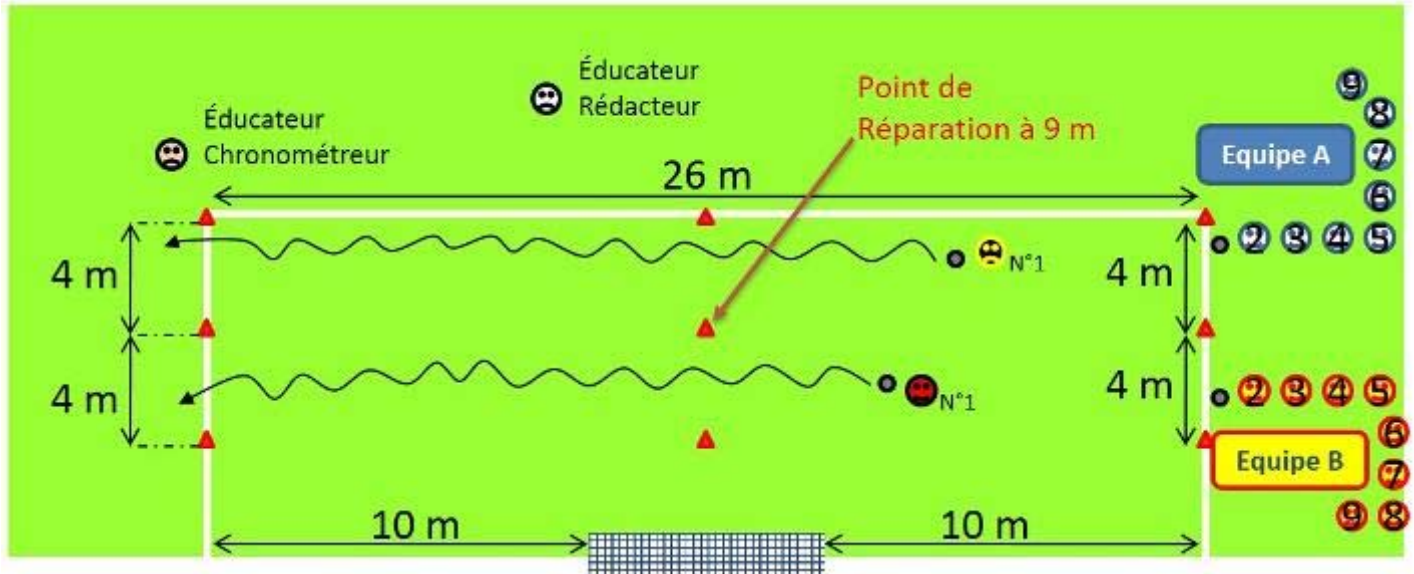
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930848



Club recevant : Montfort / U.S.Y. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Villennes Orgeval 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930840



Club recevant : Montfort / U.S.Y. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Arnoult U.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





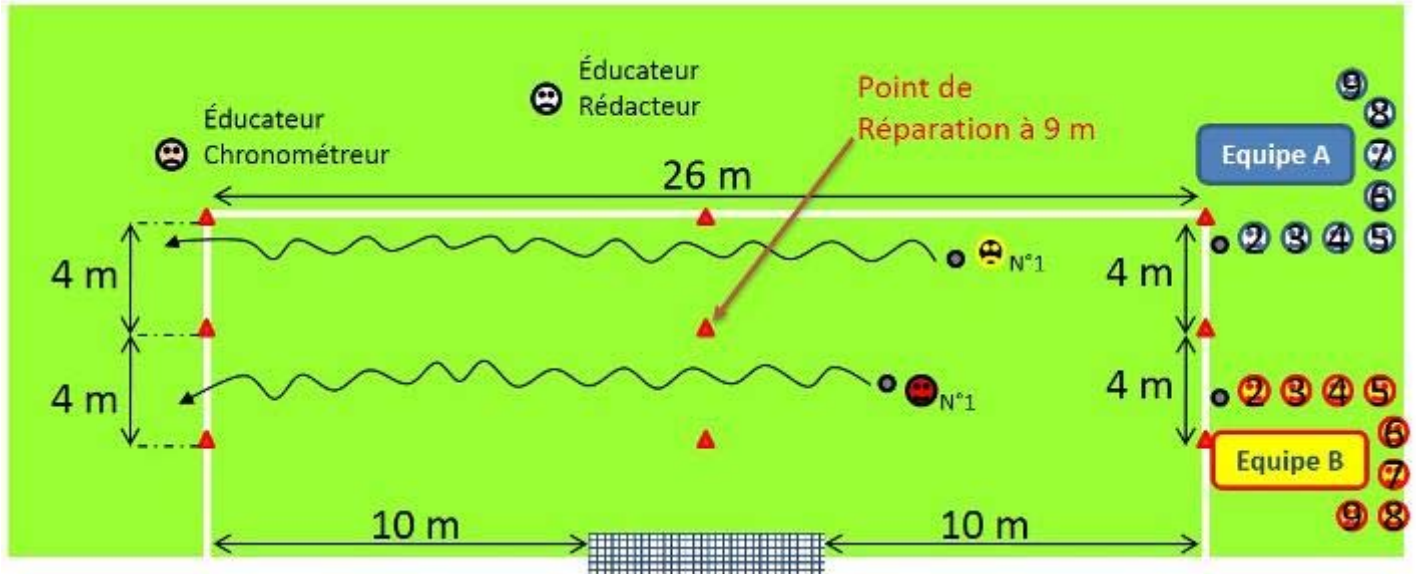
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930832



Club recevant : Montfort / U.S.Y. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Epone U.S.B.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





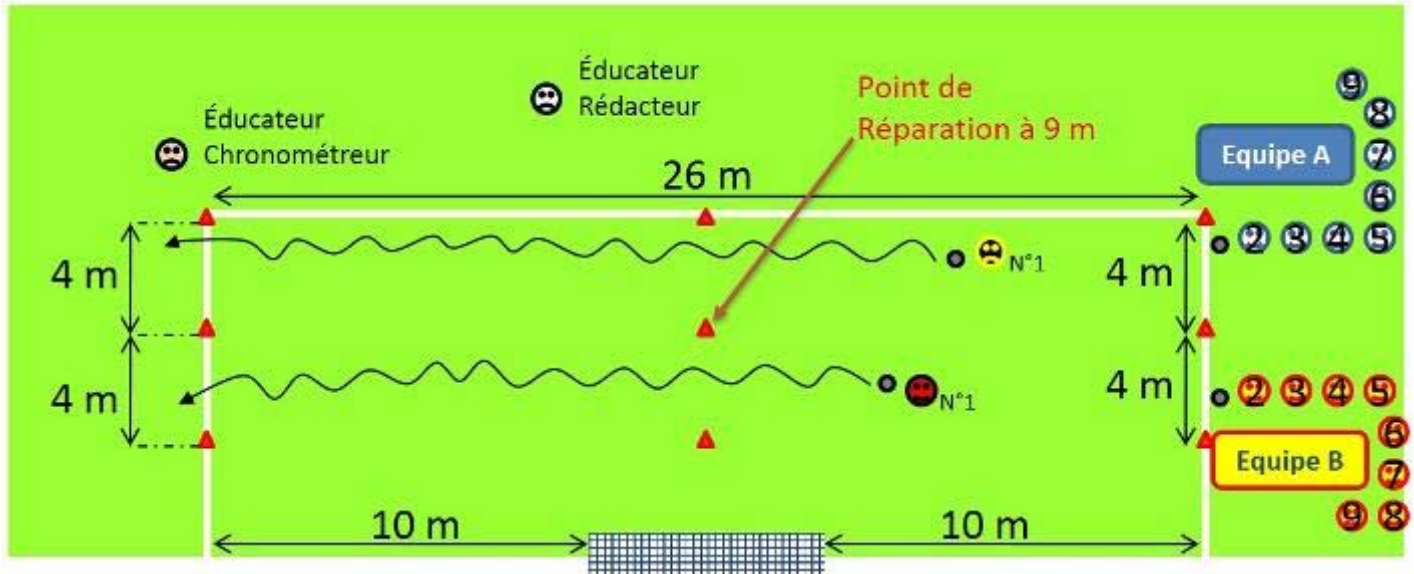
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930782



Club recevant : Montigny Le Bx As 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Germain En Laye 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





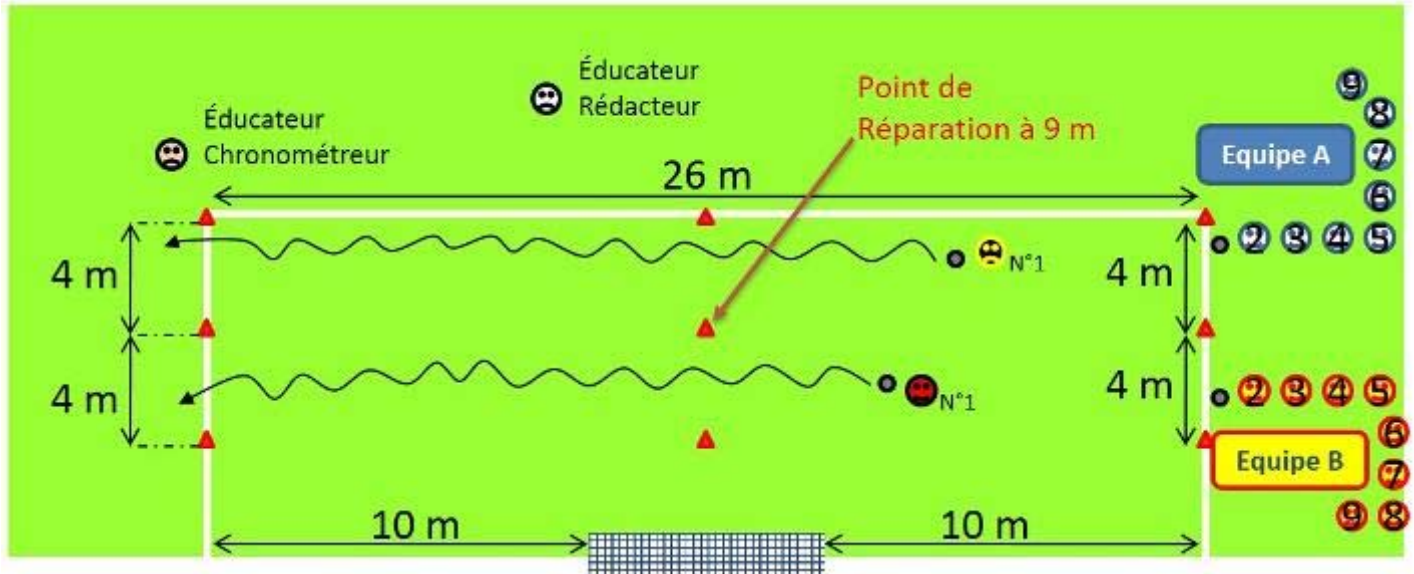
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930789



Club recevant : Montigny Le Bx As 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Cs Rosny Football 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930768



Club recevant : Montigny Le Bx As 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Pecq Us Le 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





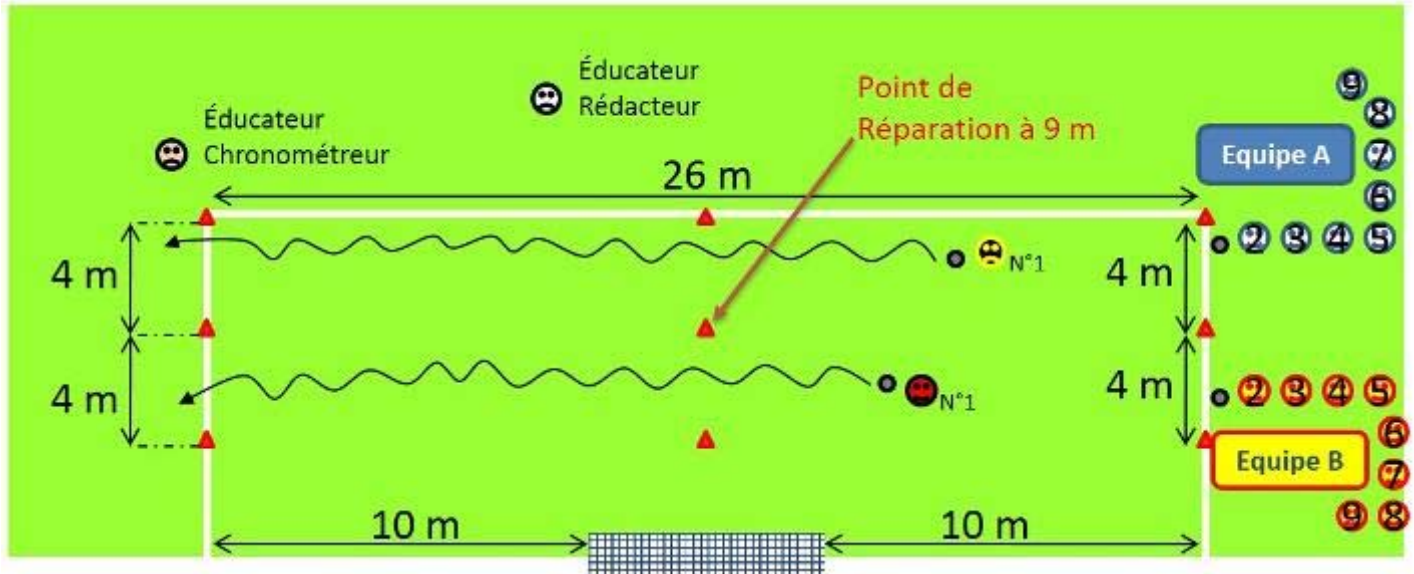
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930879



Club recevant : Paris Saint-Germain 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Trappes Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





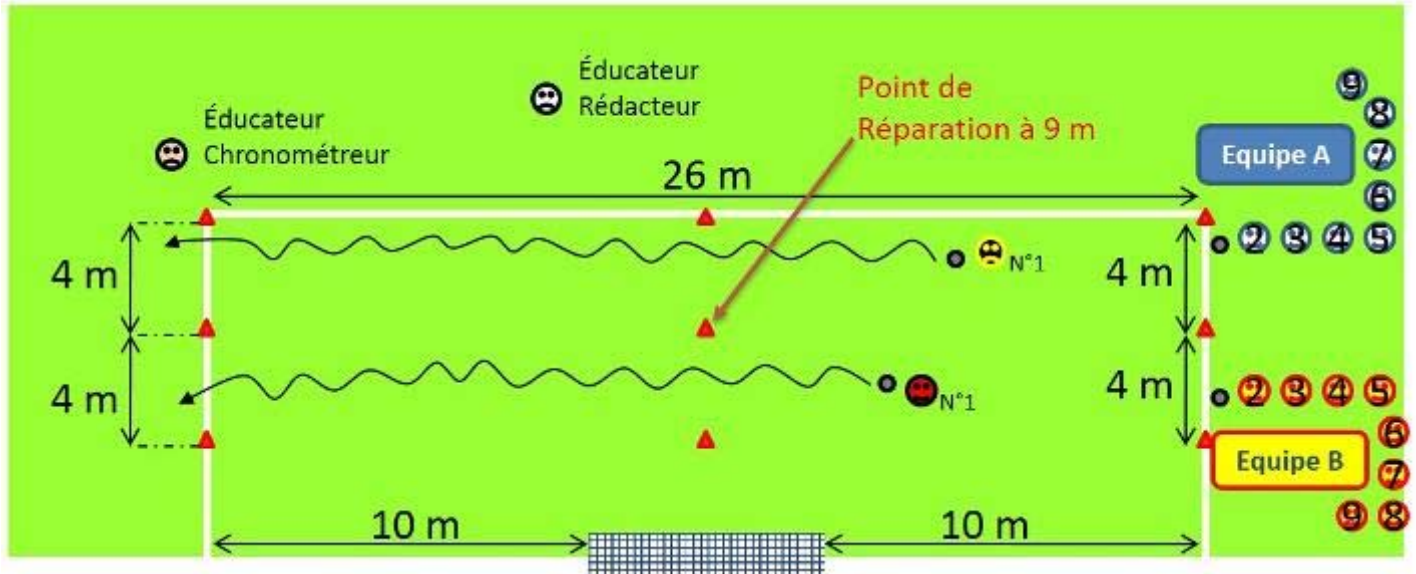
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930871



Club recevant : Paris Saint-Germain 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : E. S. Guyancourt F. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





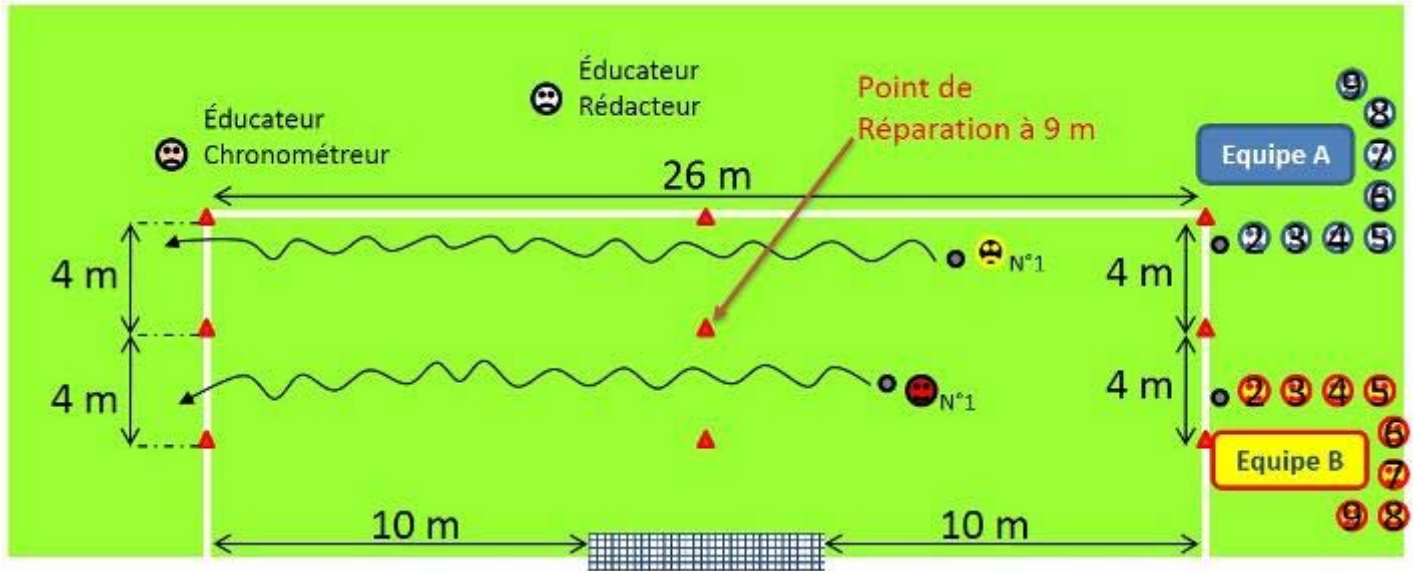
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930863



Club recevant : Paris Saint-Germain 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Elancourt O.S.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





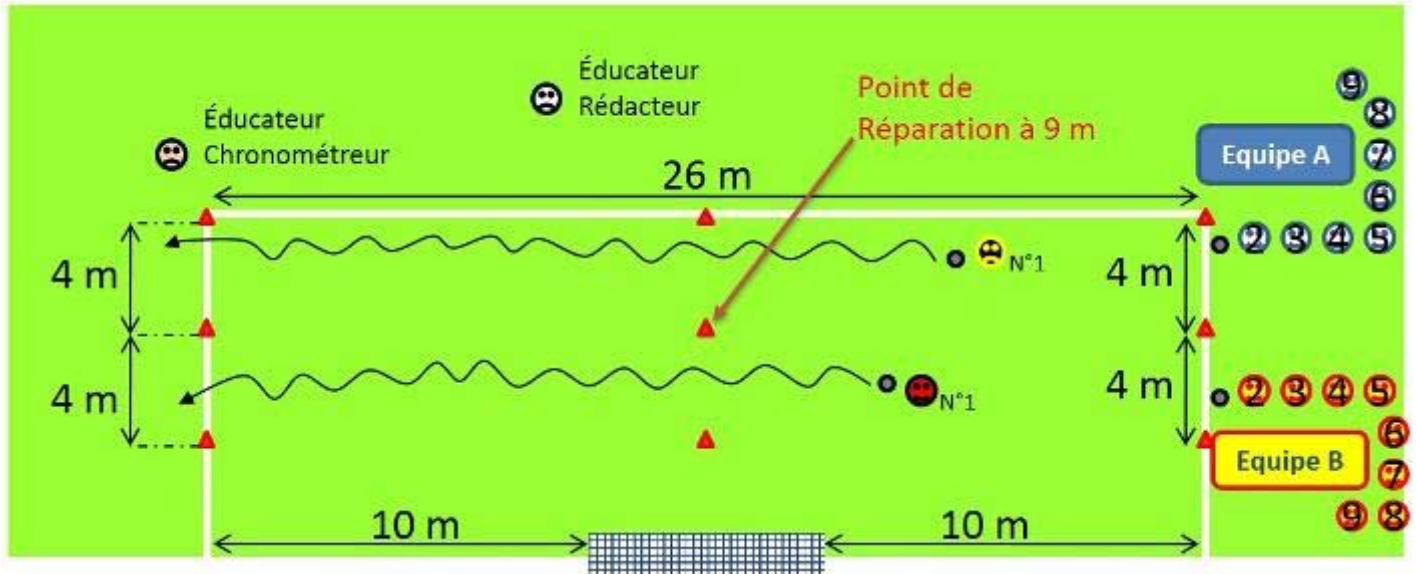
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930883



Club recevant : Plaisirois F.O. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Elancourt O.S.C. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





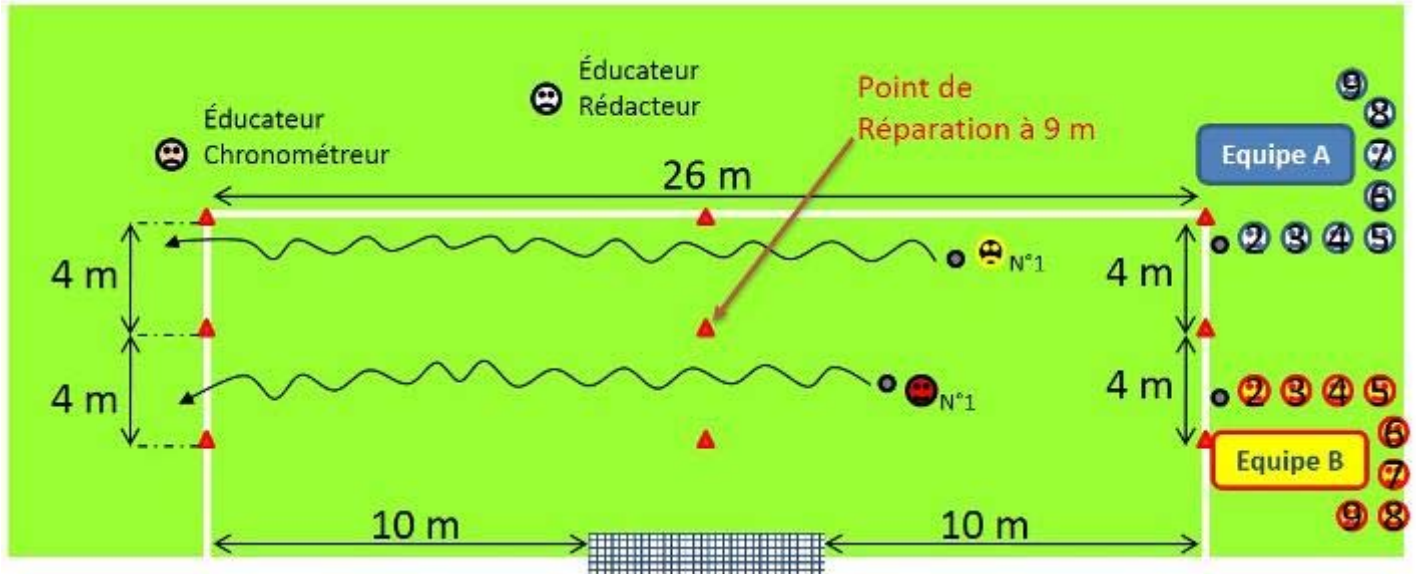
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930874



Club recevant : Plaisirois F.O. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Paris Saint-Germain 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





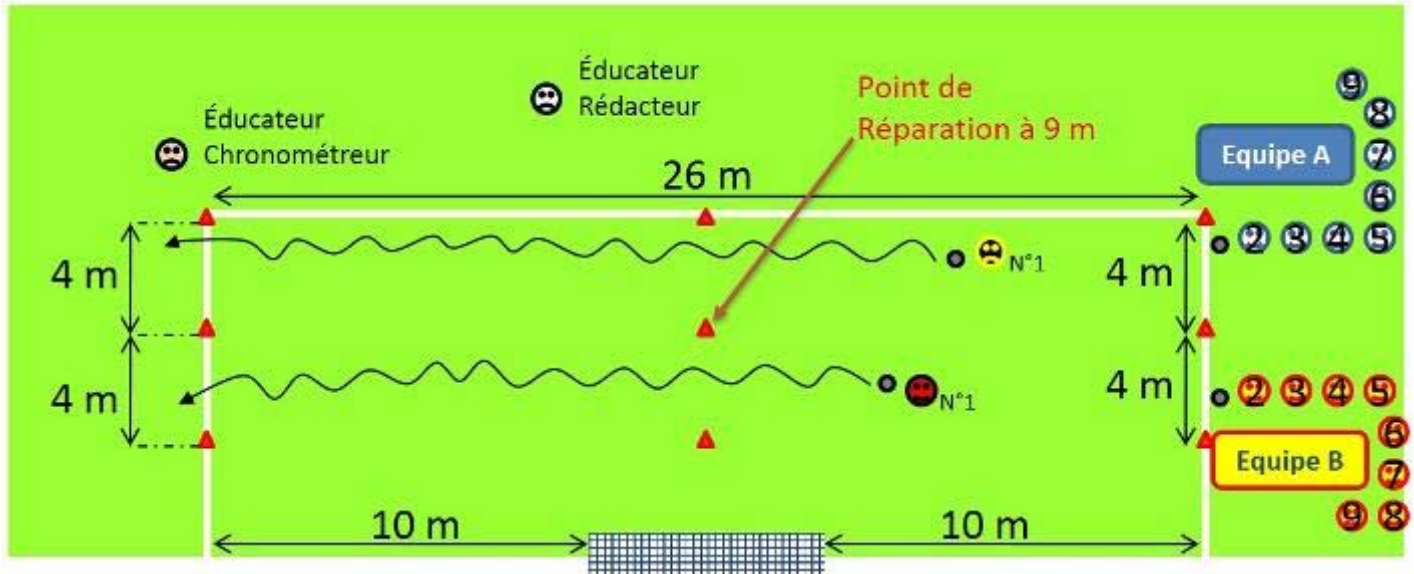
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930868



Club recevant : Plaisirois F.O. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Versailles 78 Fc 2			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





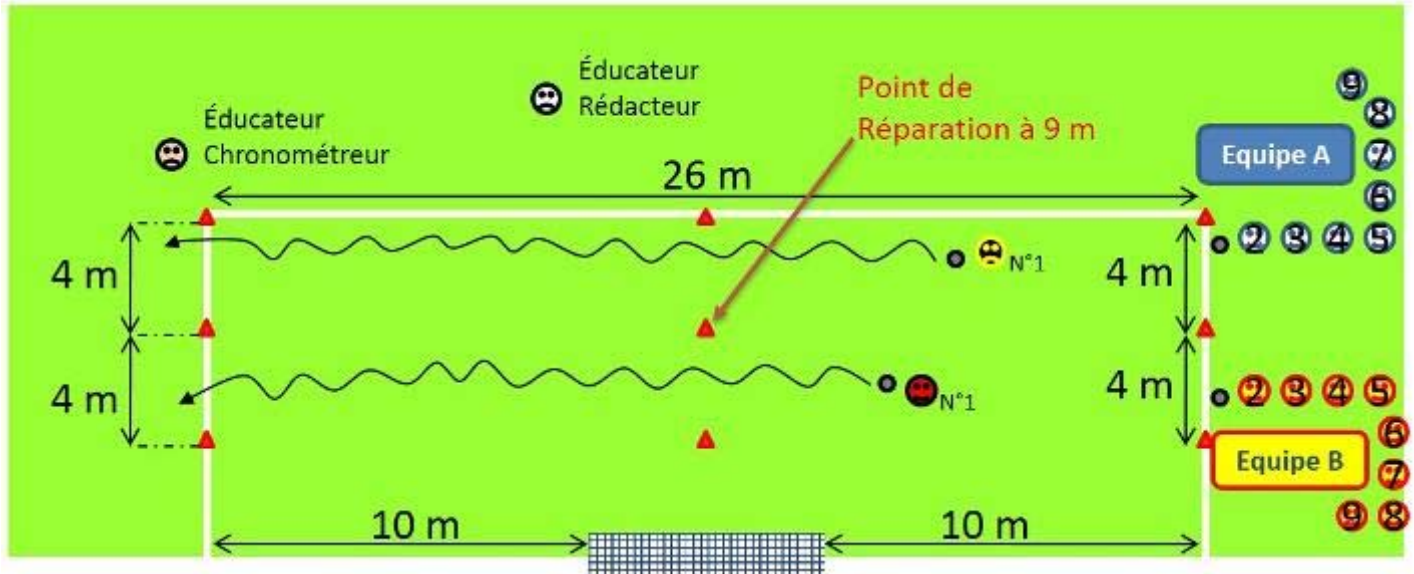
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930861



Club recevant : Plaisirois F.O. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Trappes Es 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





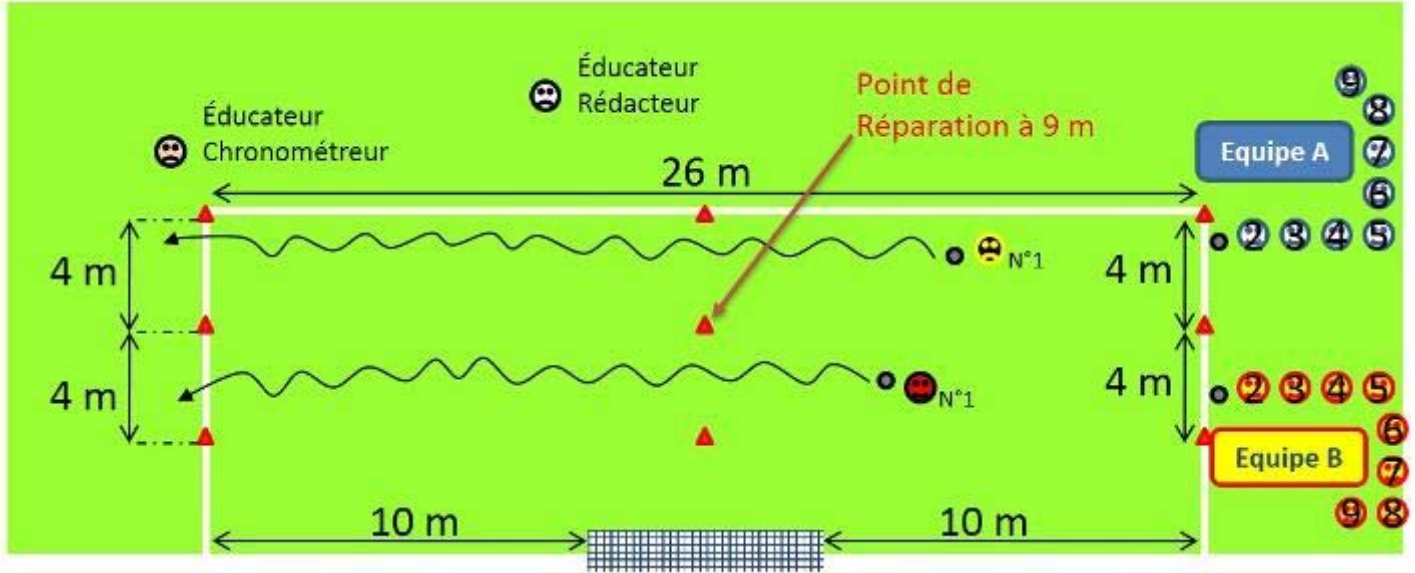
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930780



Club recevant : Poissy Fc 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Cs Rosny Football 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





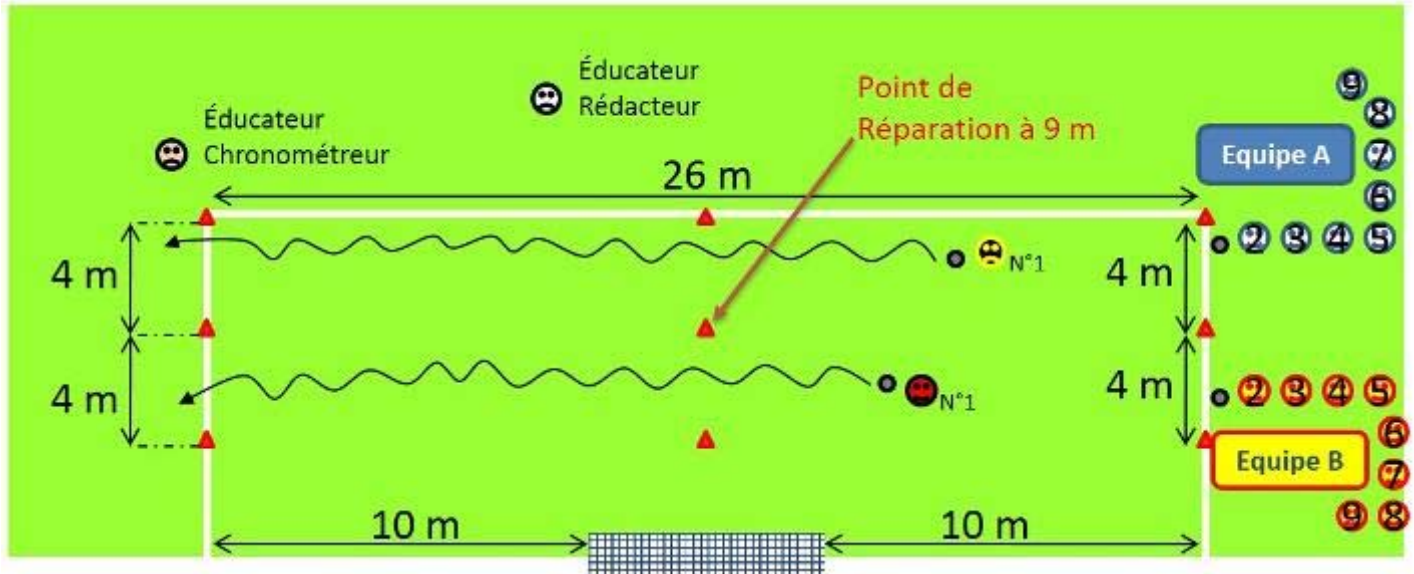
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930786



Club recevant : Poissy Fc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





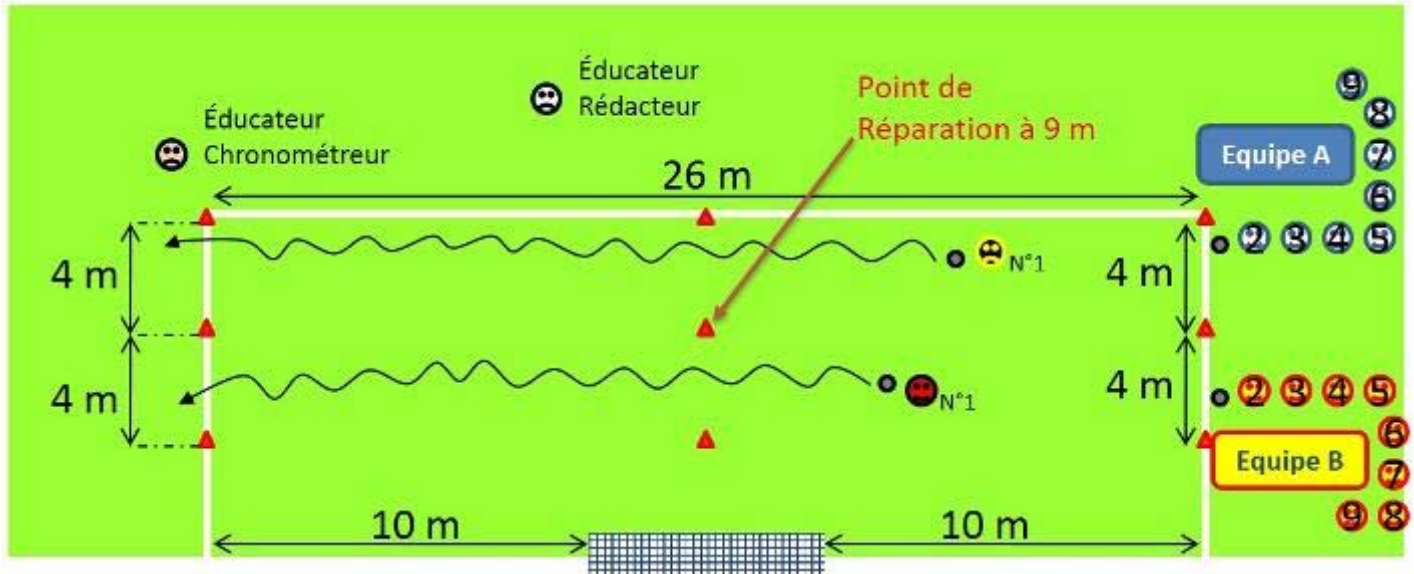
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930774



Club recevant : Poissy Fc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : St Germain En Laye 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





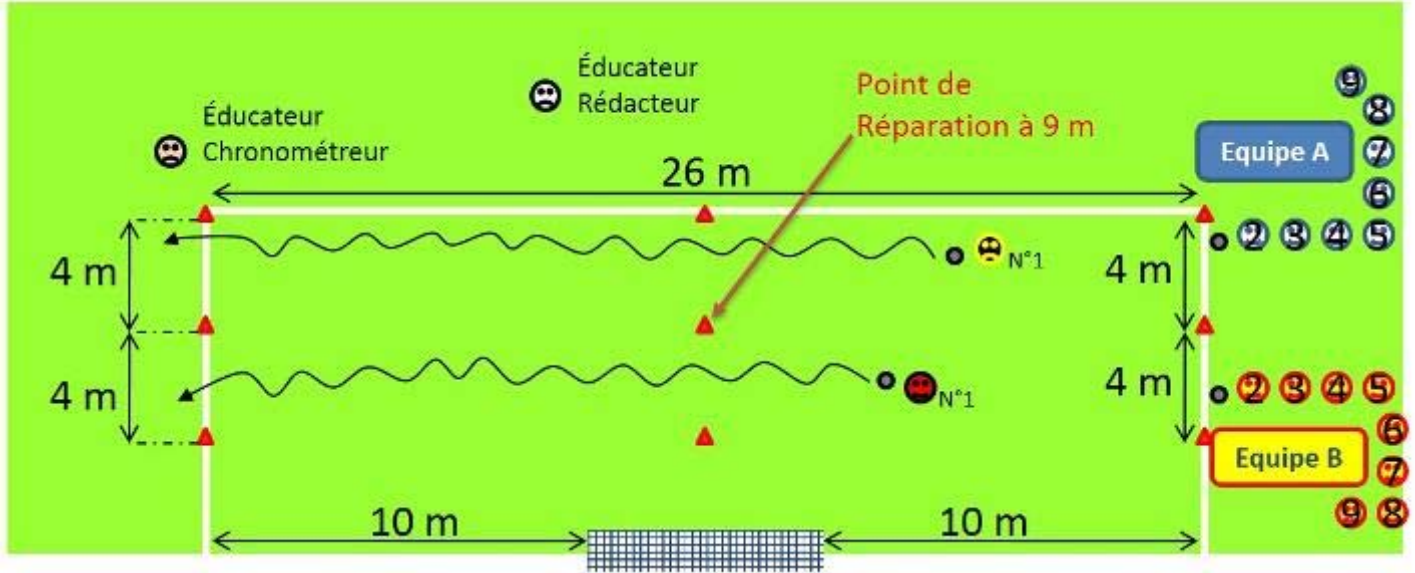
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930766



Club recevant : Poissy Fc 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Montigny Le Bx As 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930815



Club recevant : Rambouillet Yvelines 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Limay Alj 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





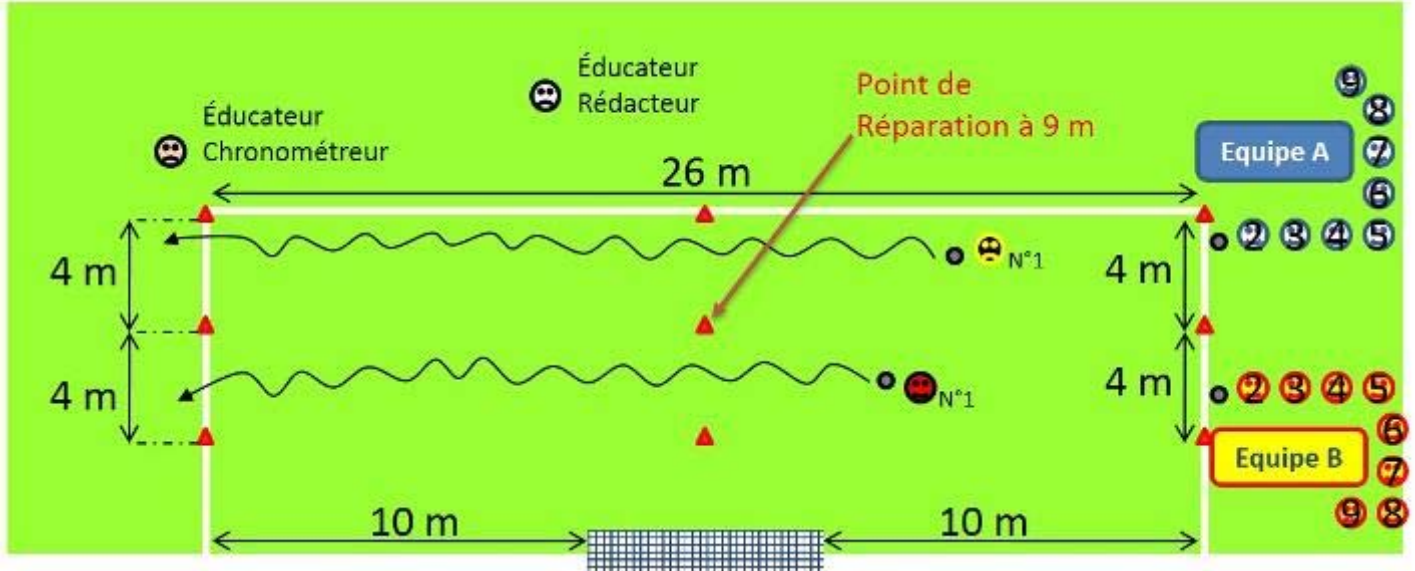
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930806



Club recevant : Rambouillet Yvelines 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Sartrouville Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





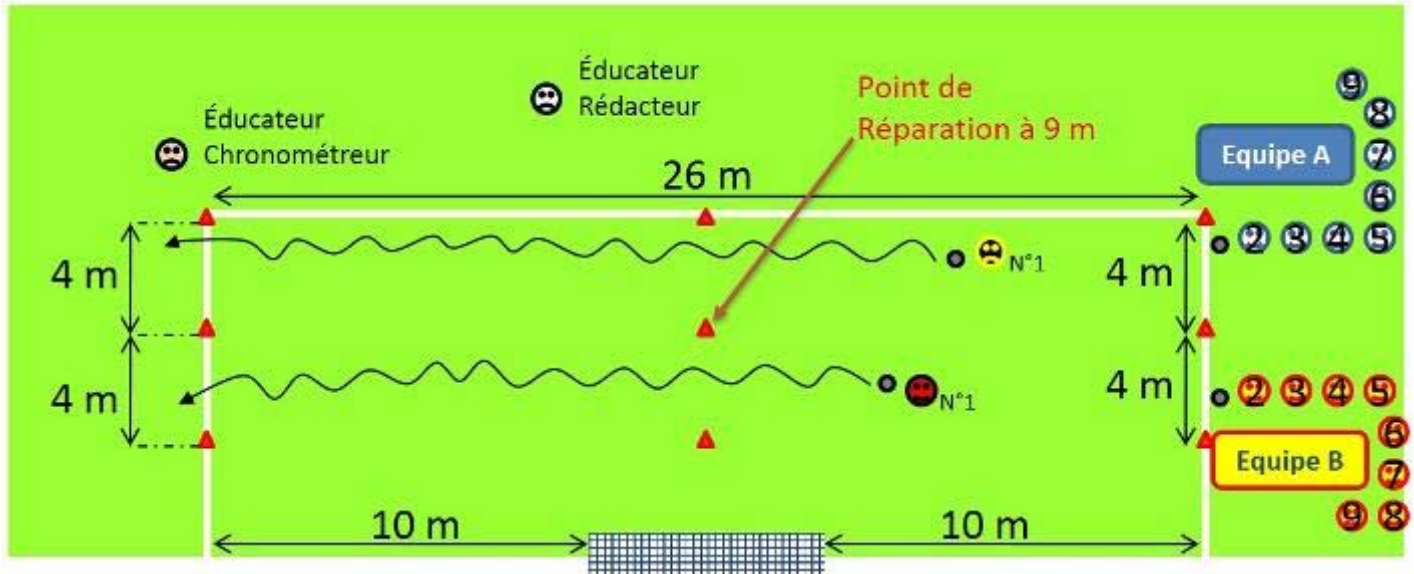
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930800



Club recevant : Rambouillet Yvelines 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bonnières Freneuse 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





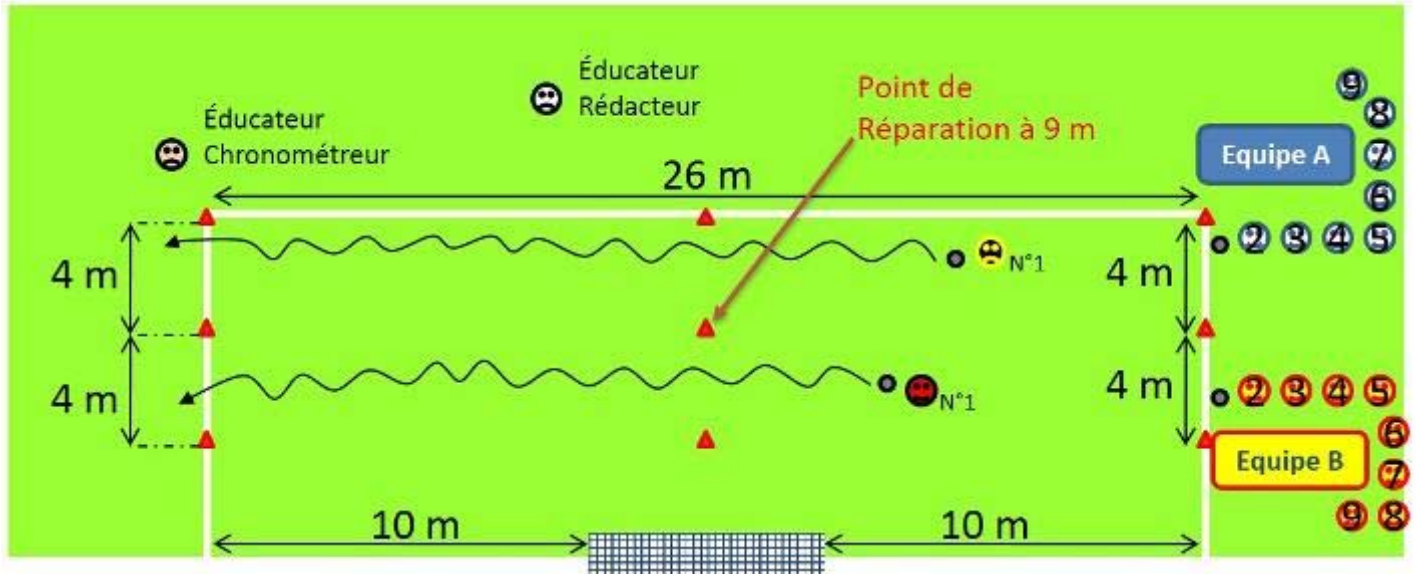
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930793



Club recevant : Rambouillet Yvelines 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Verneuil S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930847



Club recevant : St Arnoult U.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Magny 78 F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





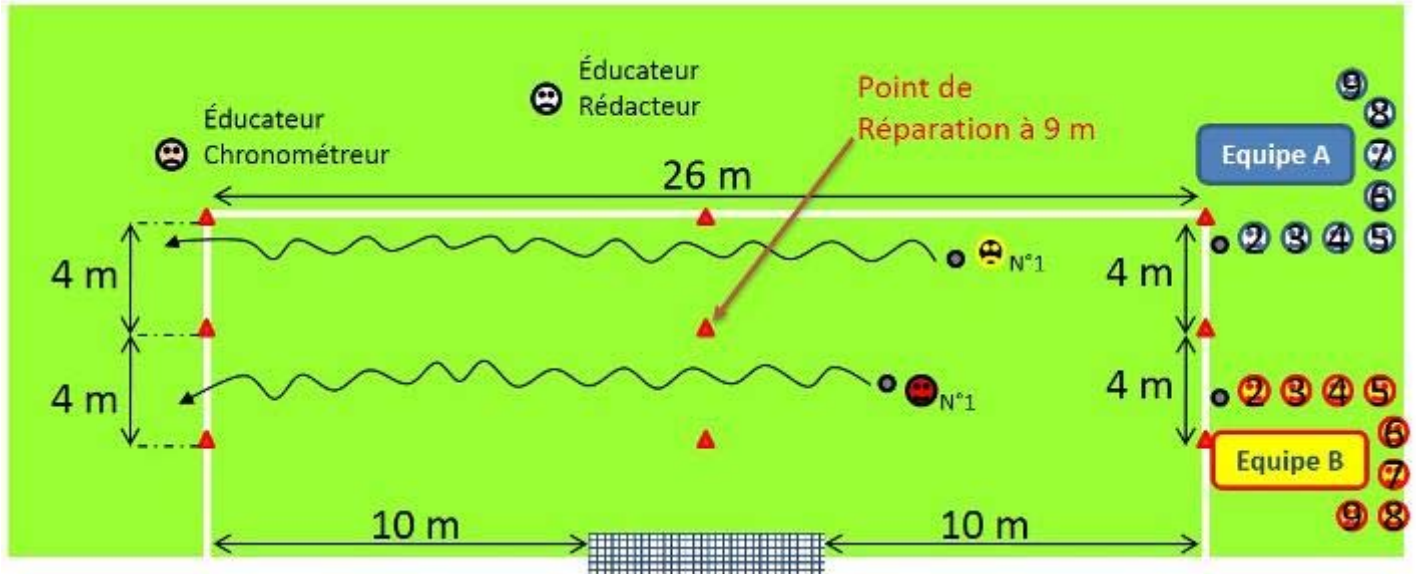
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930854



Club recevant : St Arnoult U.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Chatou As 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





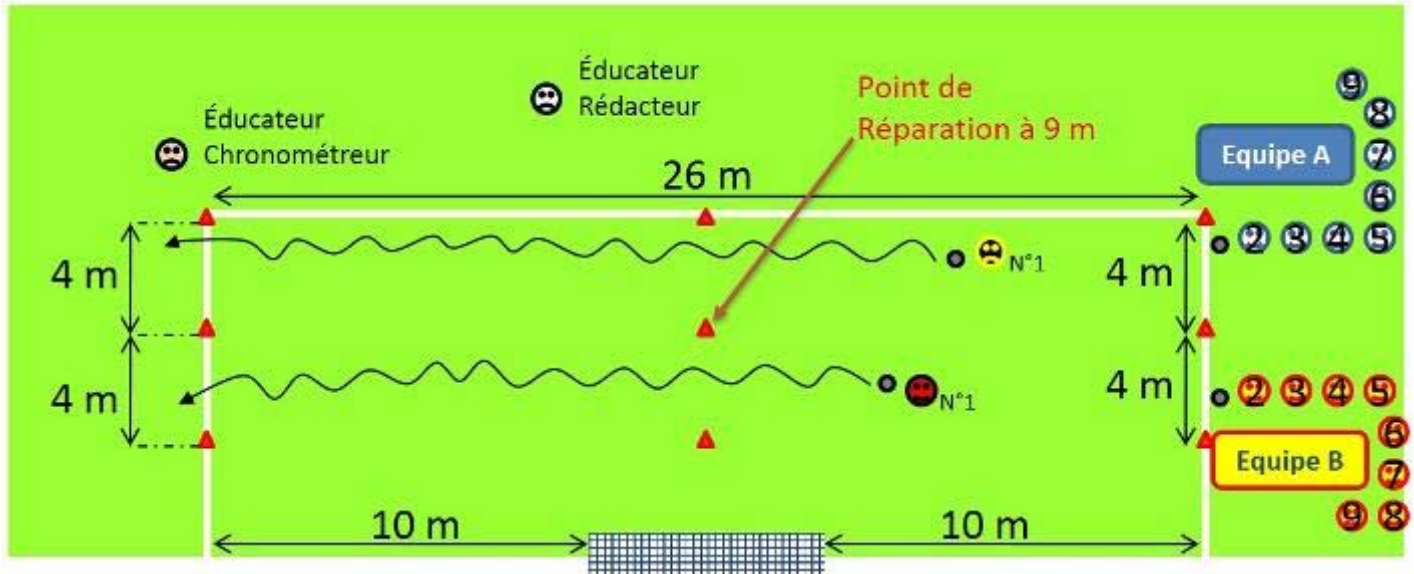
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930833



Club recevant : St Arnoult U.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Epone U.S.B.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





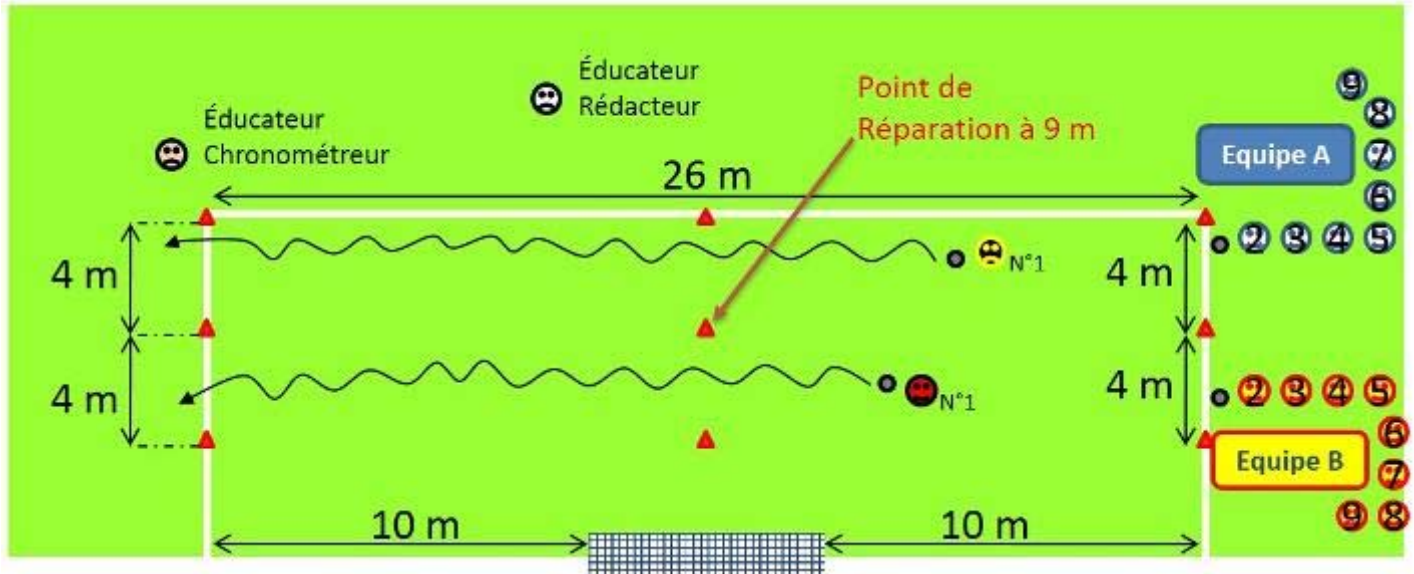
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930784



Club recevant : St Germain En Laye 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Fourqueux A.S. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





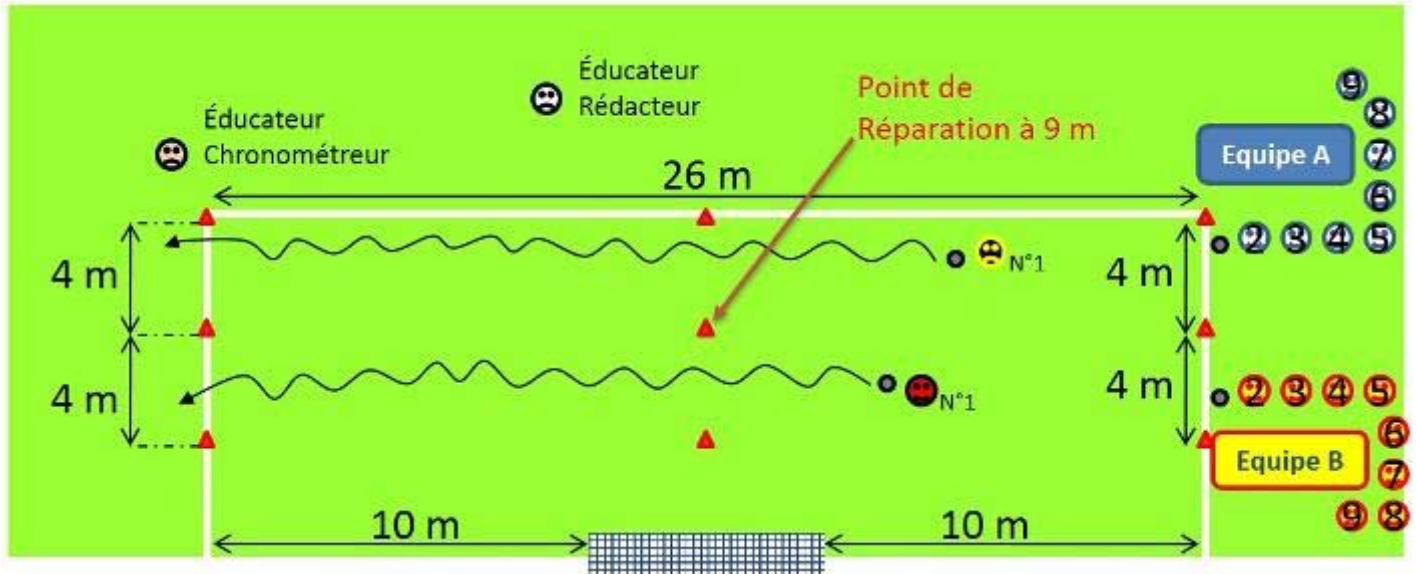
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930791



Club recevant : St Germain En Laye 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Carrieres S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





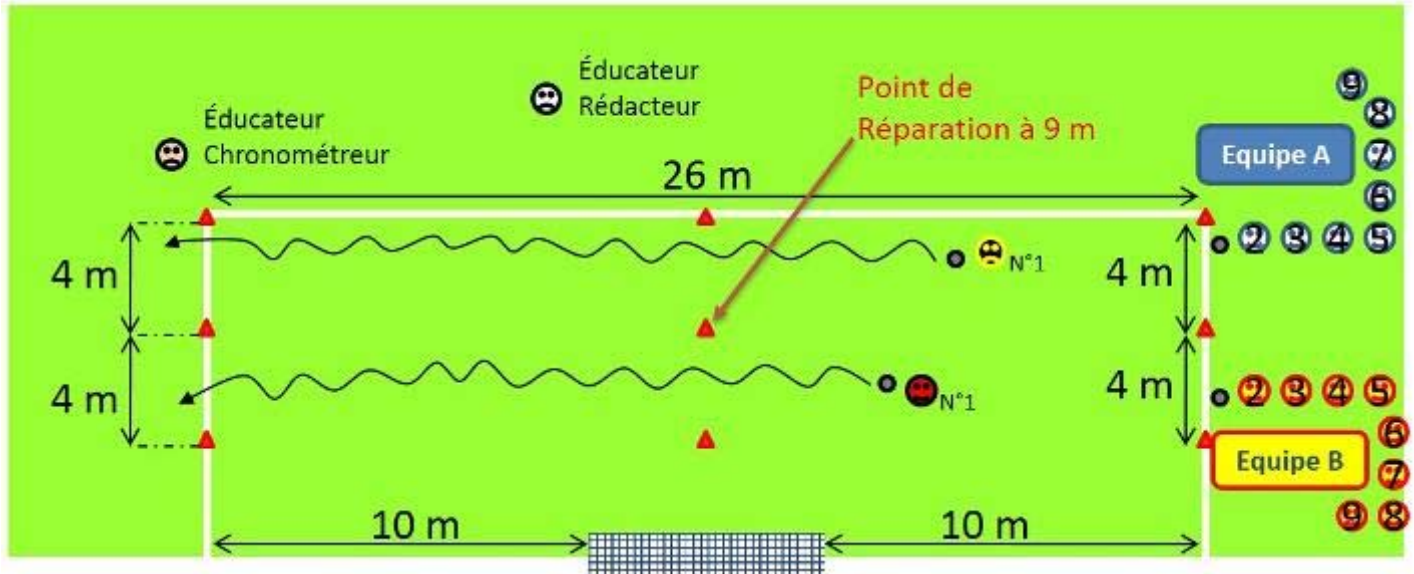
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930777



Club recevant : St Germain En Laye 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Pecq Us Le 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





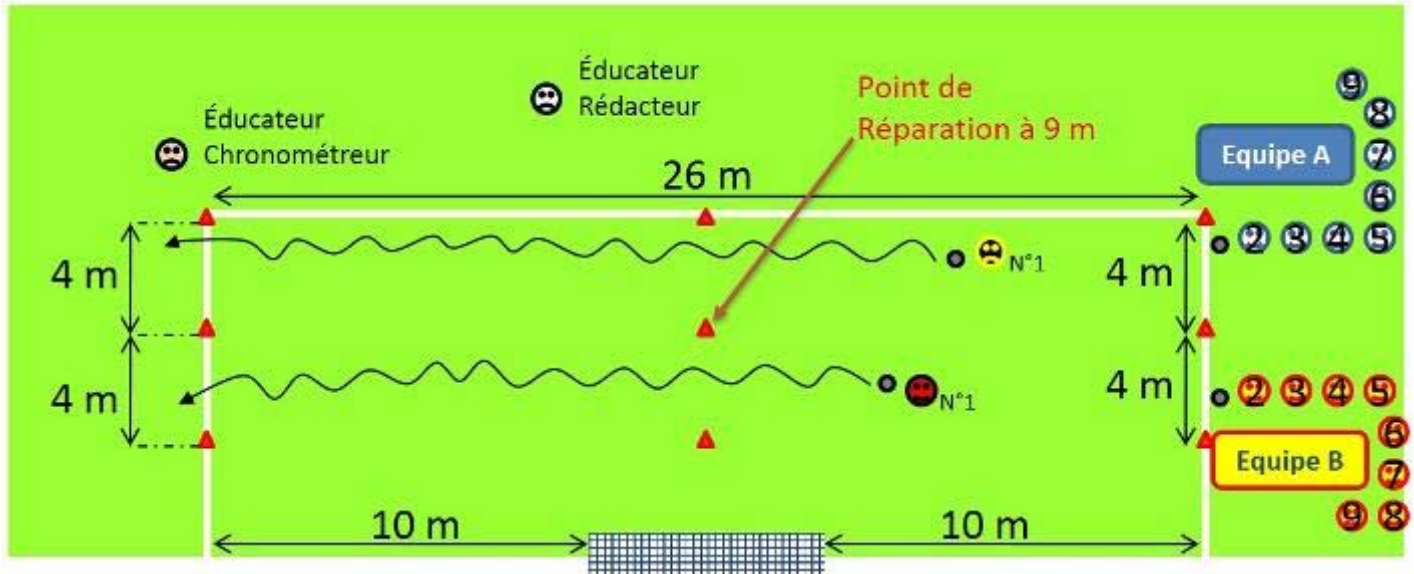
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule A - Niveau 1

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930771



Club recevant : St Germain En Laye 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Cs Rosny Football 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





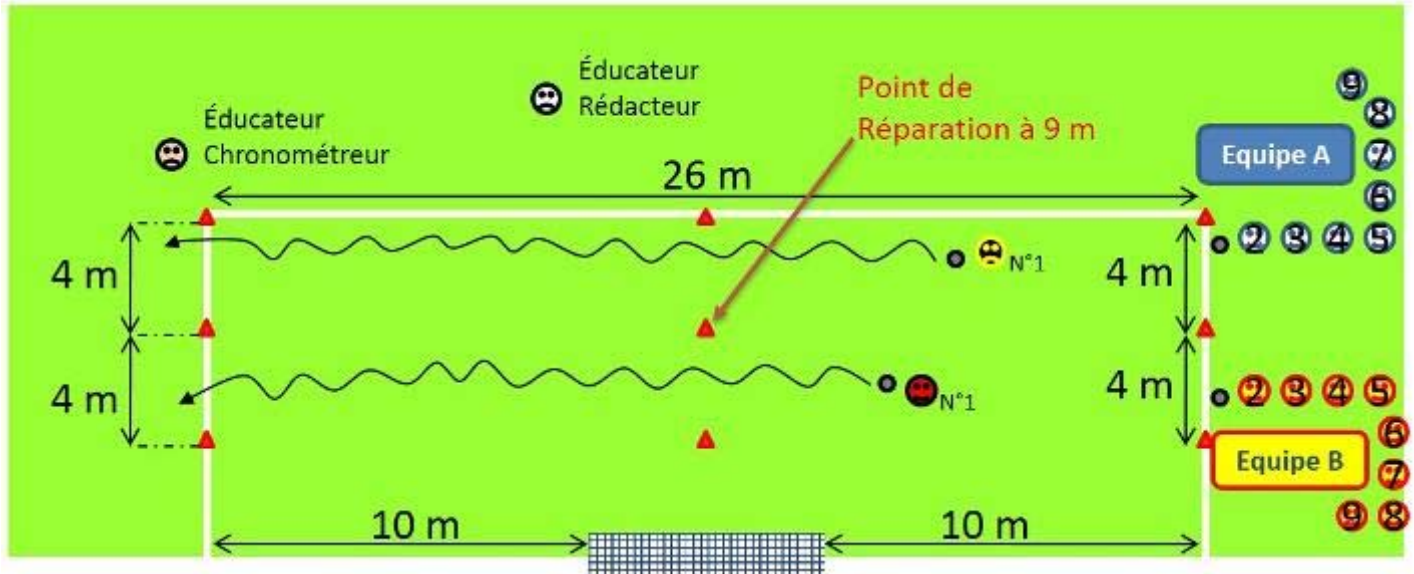
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930886



Club recevant : Trappes Es 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Versailles 78 Fc 2			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930872



Club recevant : Trappes Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : E. S. Guyancourt F. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





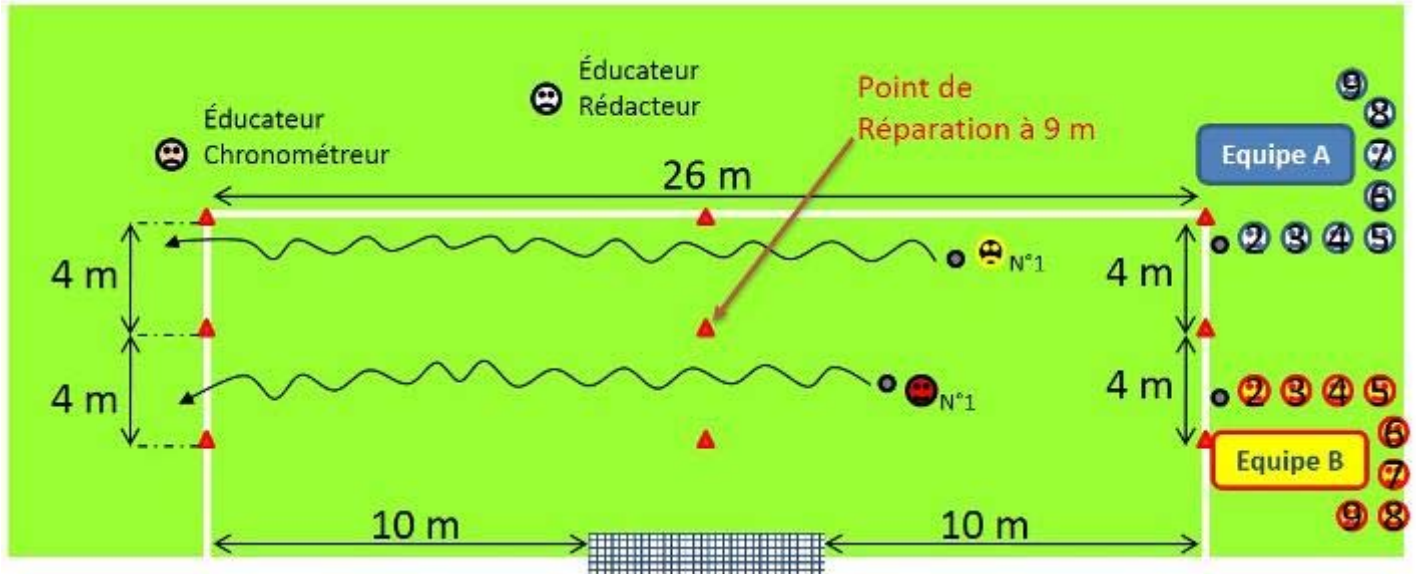
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930865



Club recevant : Trappes Es 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Velizy Asc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





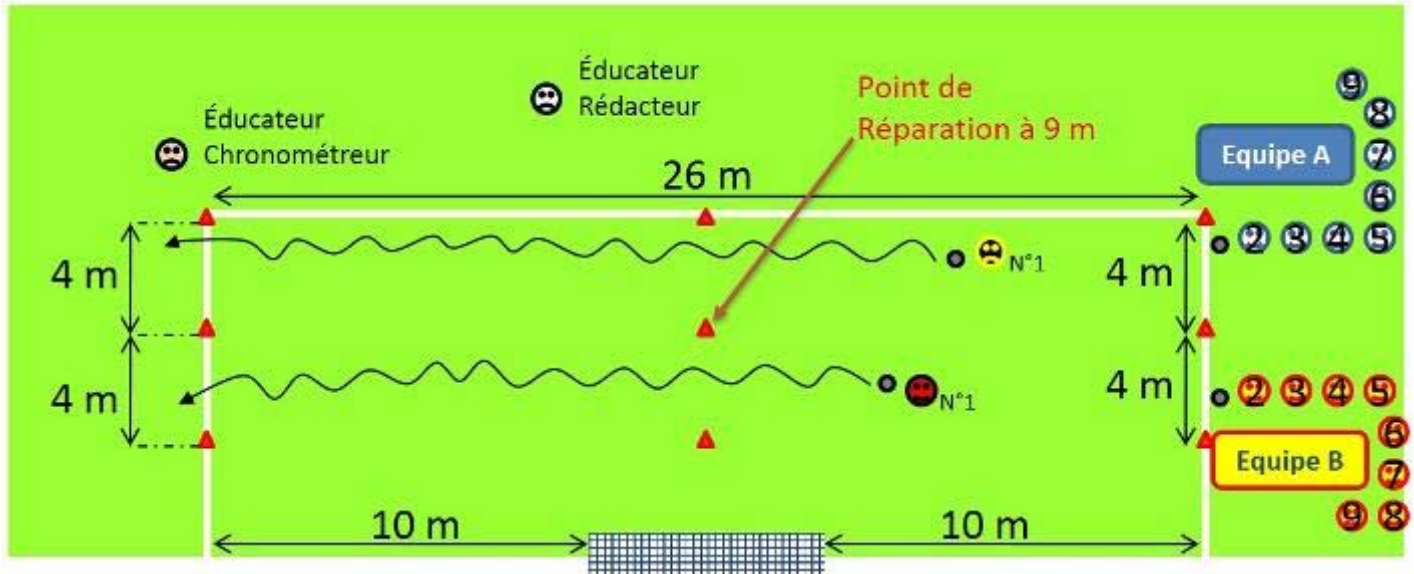
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 09/11/2024

N° match : 29930876



Club recevant : Velizy Asc 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Plaisirois F.O. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





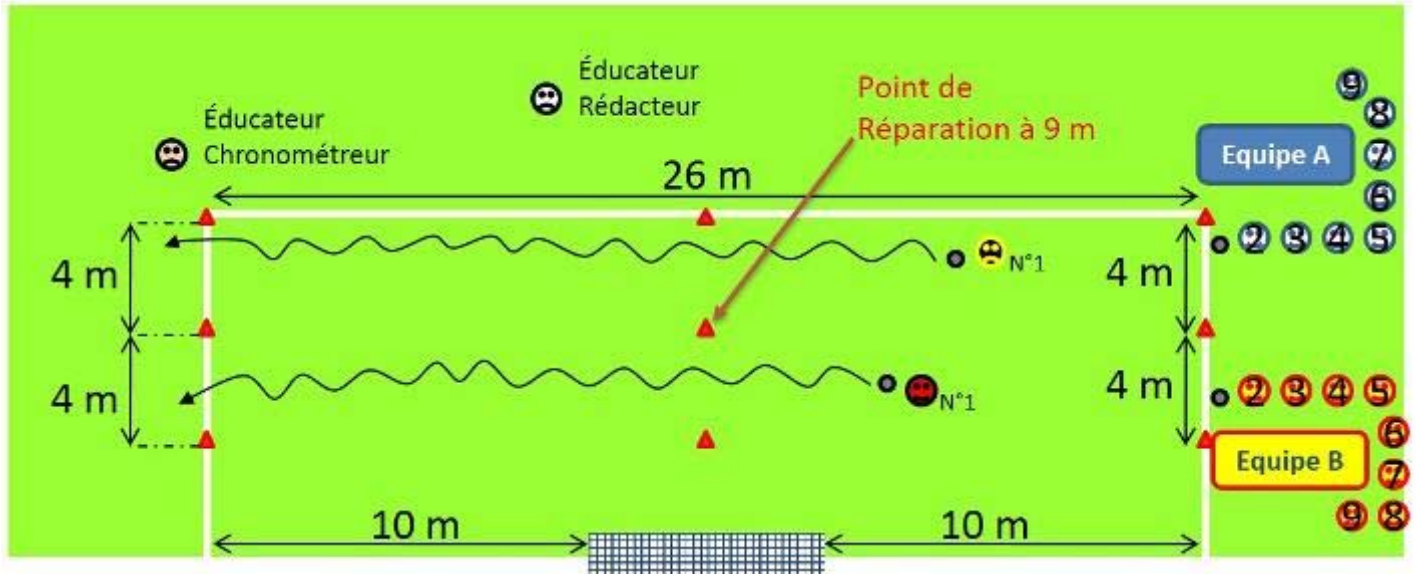
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930882



Club recevant : Velizy Asc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Paris Saint-Germain 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 25/01/2025

N° match : 29930870



Club recevant : Velizy Asc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Aubergenville F.C 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





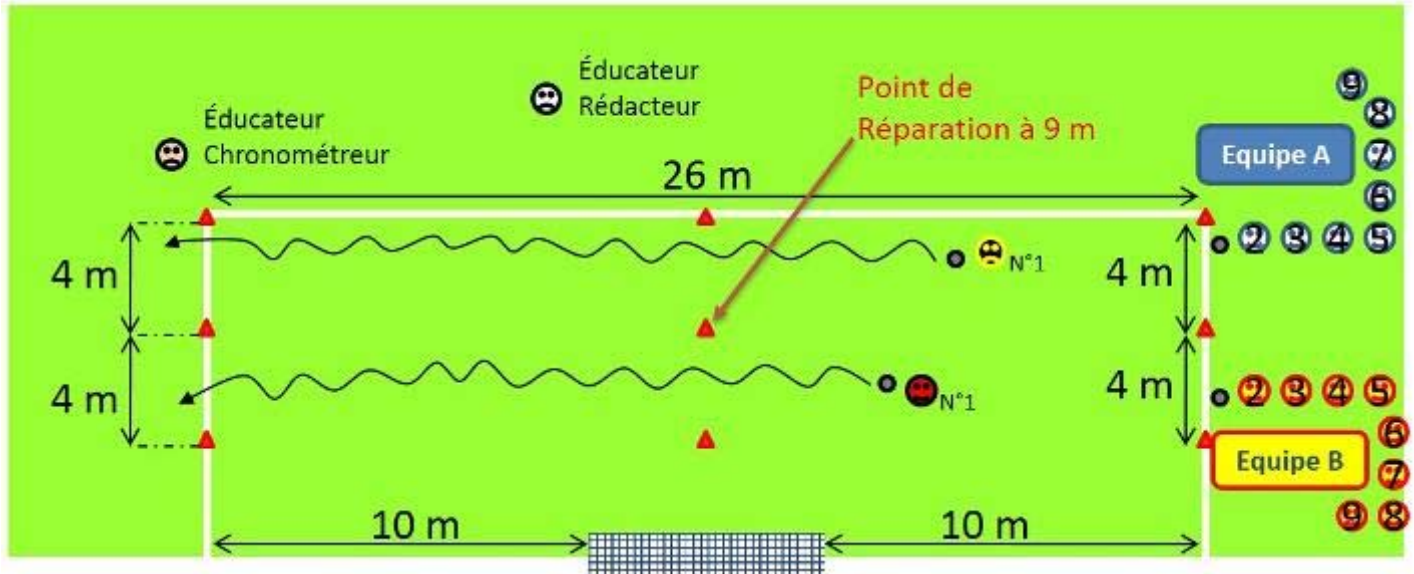
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930862



Club recevant : Velizy Asc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : E. S. Guyancourt F. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





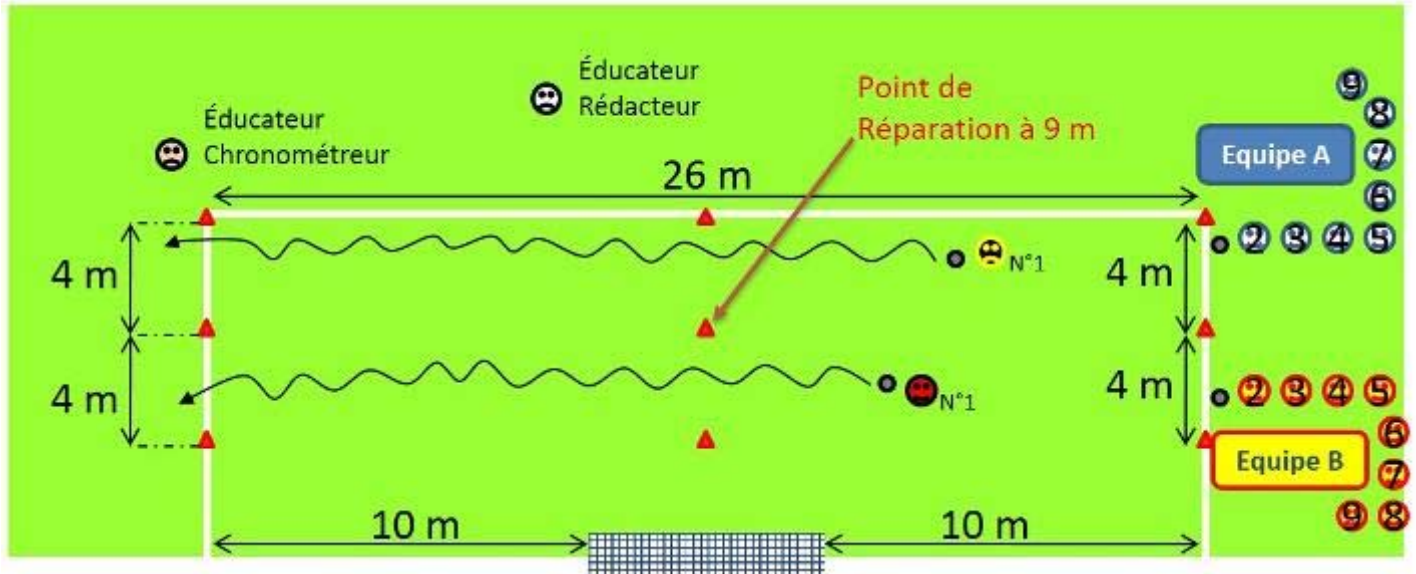
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930818



Club recevant : Verneuil S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bonnières Freneuse 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





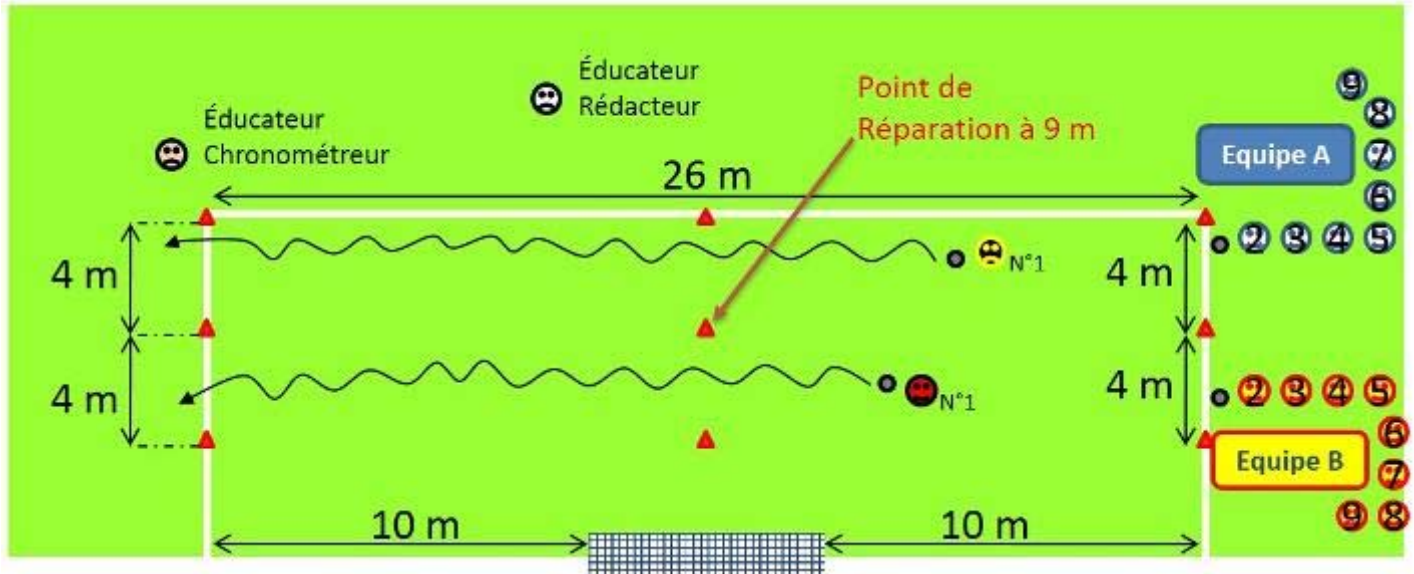
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930804



Club recevant : Verneuil S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bailly Noisy Sfc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule B - Niveau 1

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930797



Club recevant : Verneuil S/Seine Us 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Mureaux O.F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





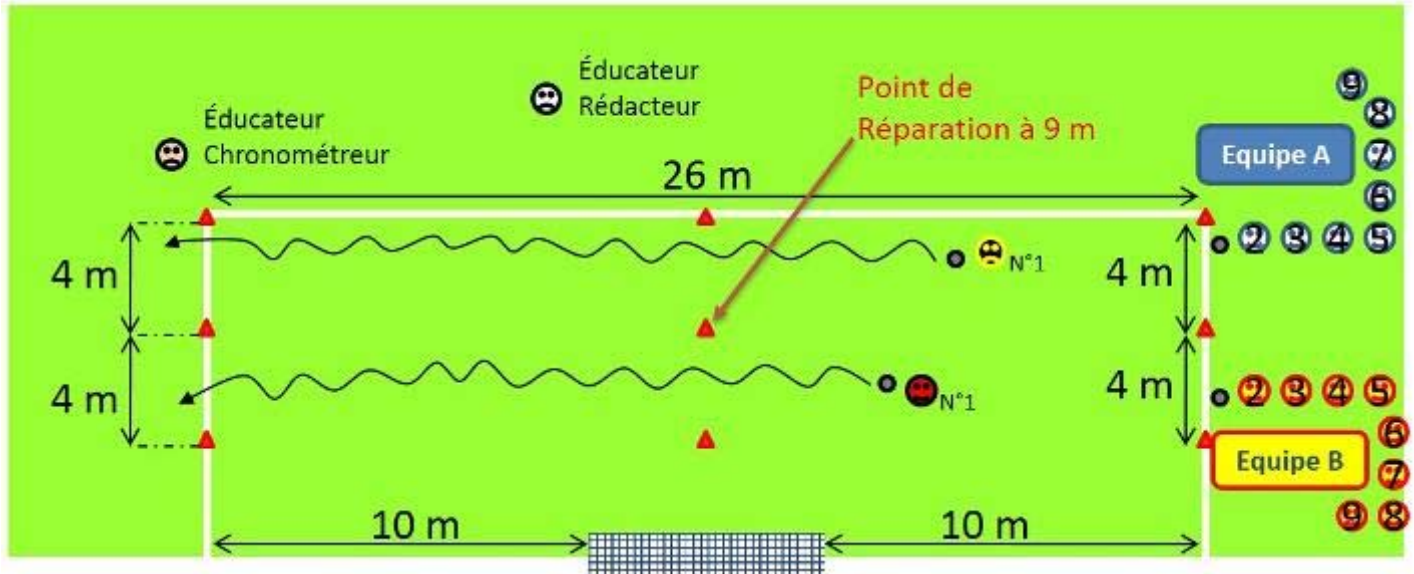
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930881



Club recevant : Versailles 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : E. S. Guyancourt F. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





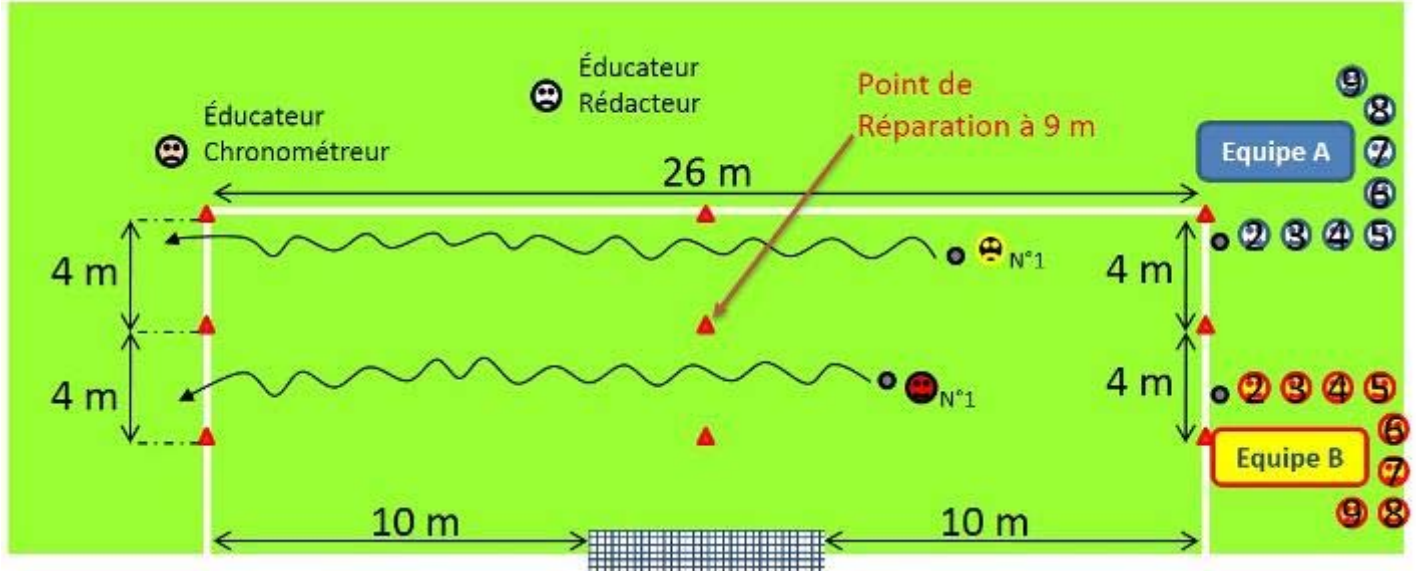
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930875



Club recevant : Versailles 78 Fc 2

Club visiteur : Velizy Asc 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





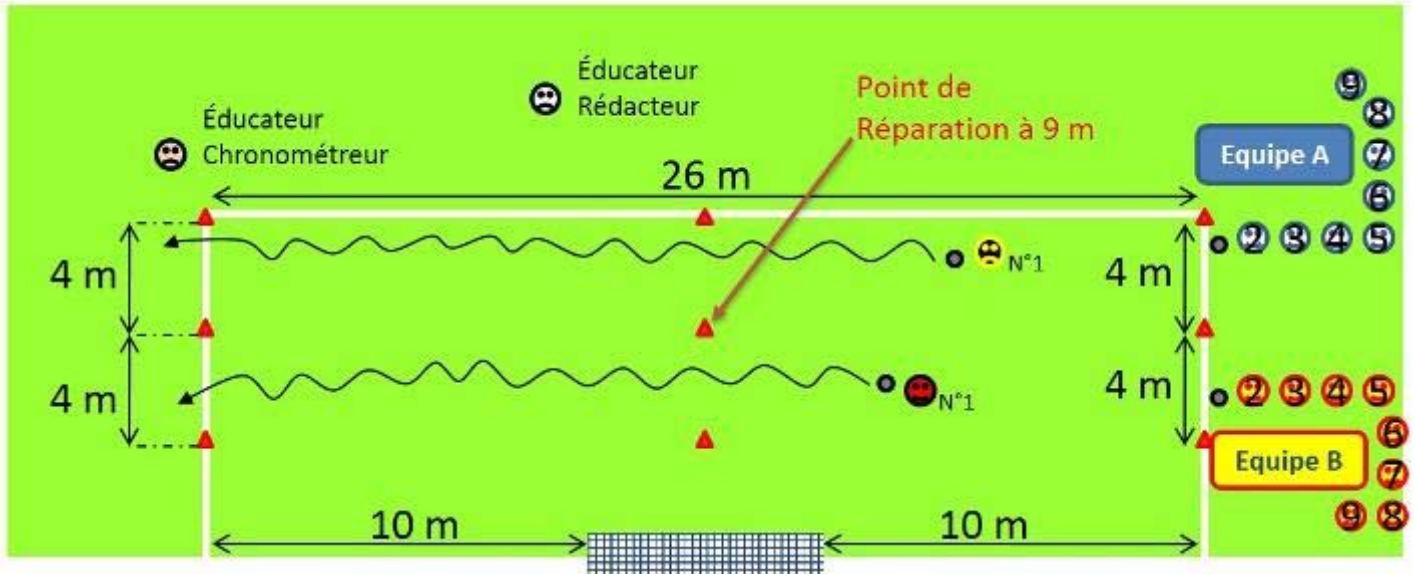
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930866



Club recevant : Versailles 78 Fc 2			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : Paris Saint-Germain 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule D - Niveau 2

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930860



Club recevant : Versailles 78 Fc 2

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Aubergenville F.C 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





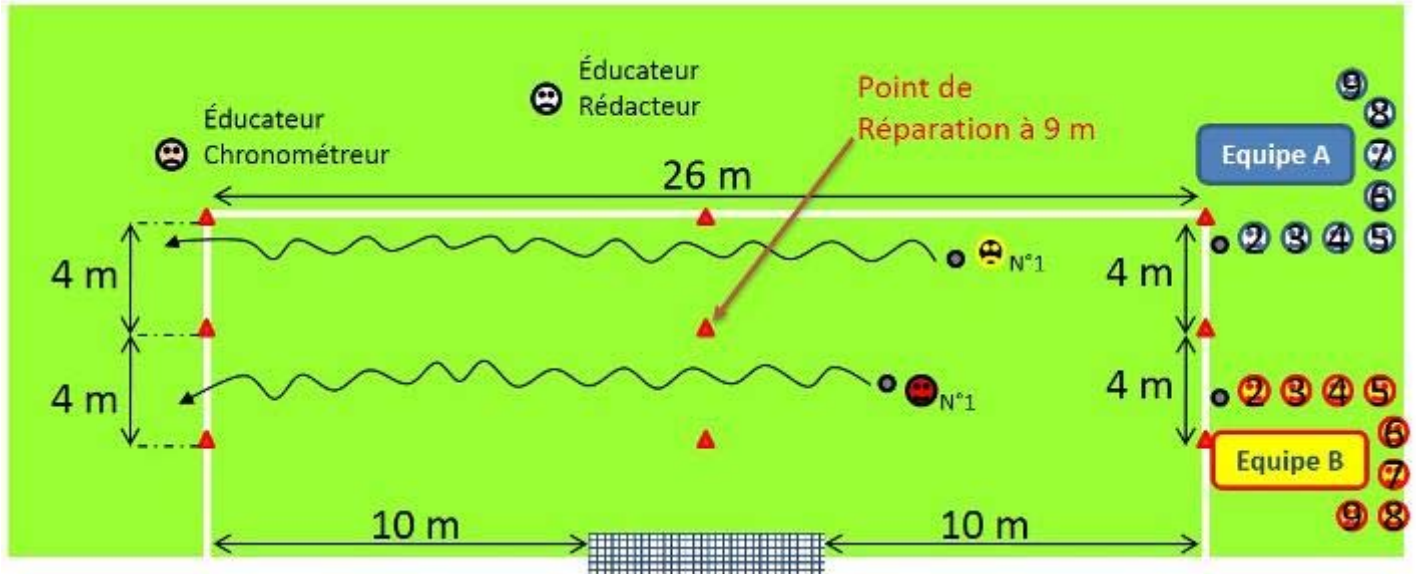
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 30/11/2024

N° match : 29930855



Club recevant : Villennes Orgeval 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Viroflay U.S.M. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





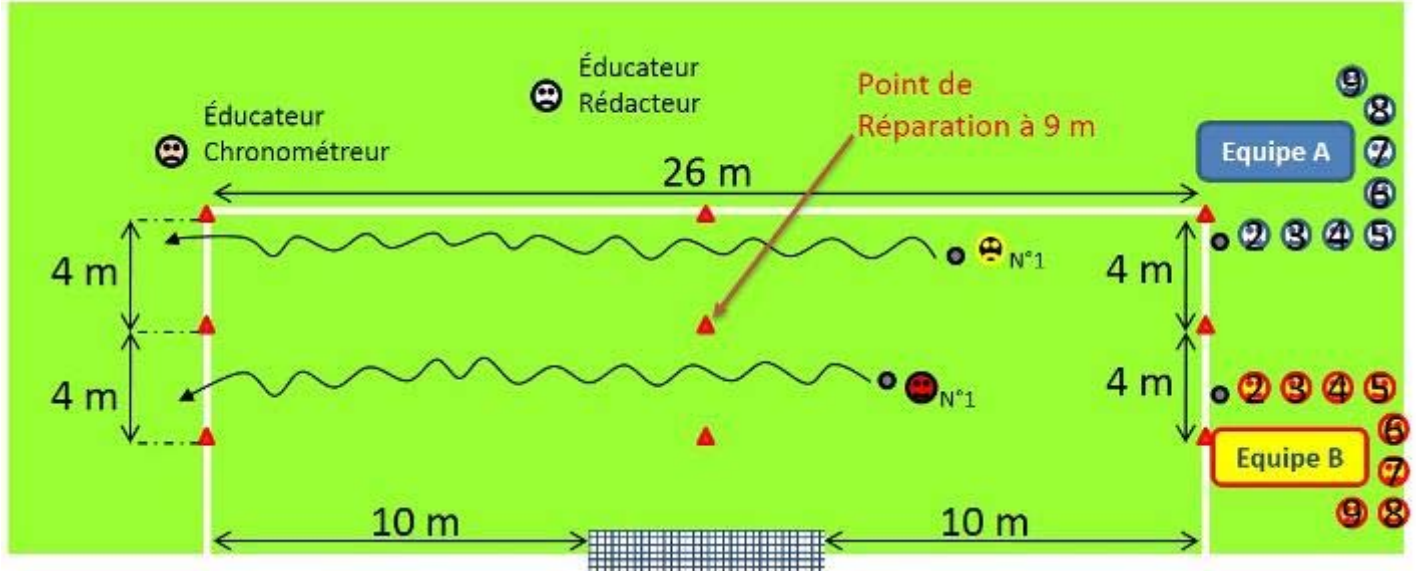
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930841



Club recevant : Villennes Orgeval 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : St Arnoult U.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





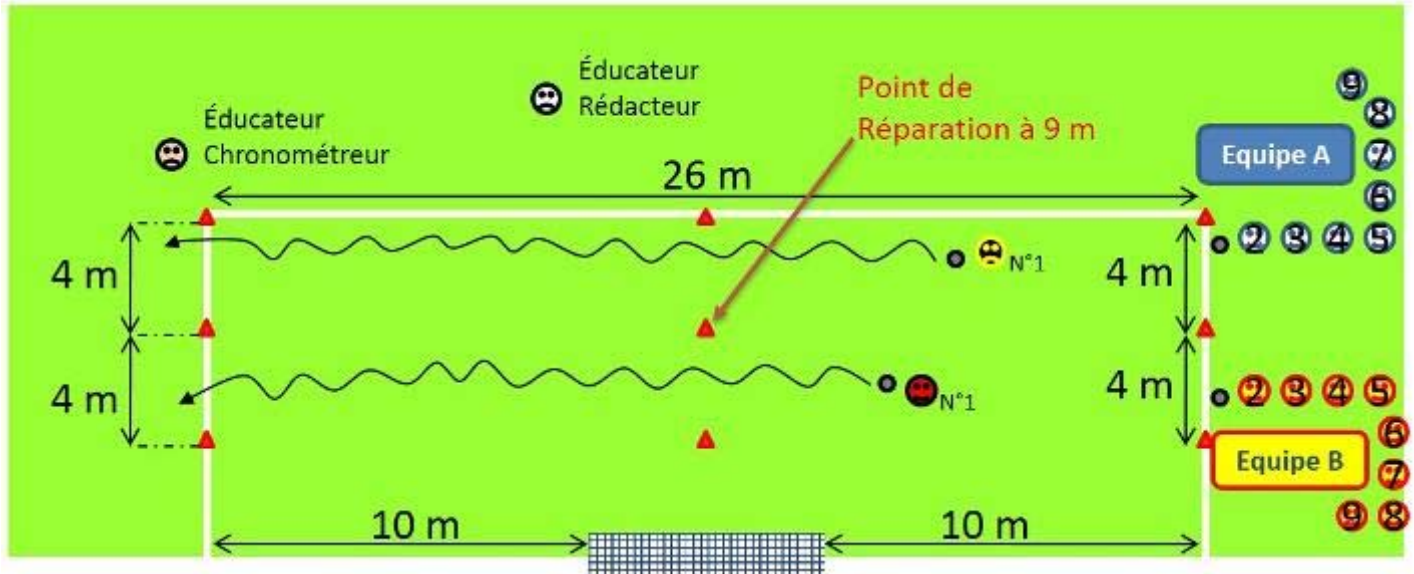
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930834



Club recevant : Villennes Orgeval 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bougival Foot 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





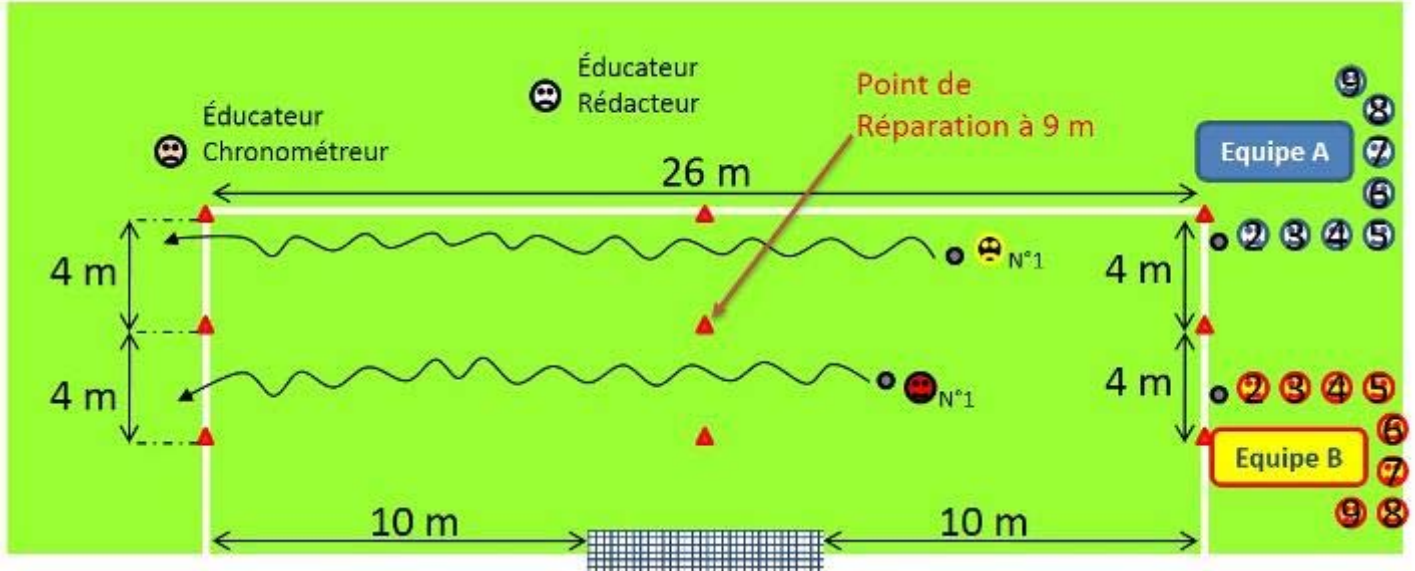
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 16/11/2024

N° match : 29930850



Club recevant : Viroflay U.S.M. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Club visiteur : St Arnoult U.S. 1			
N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			
Fiche établie par :			
NOM :			
N° licence :			

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





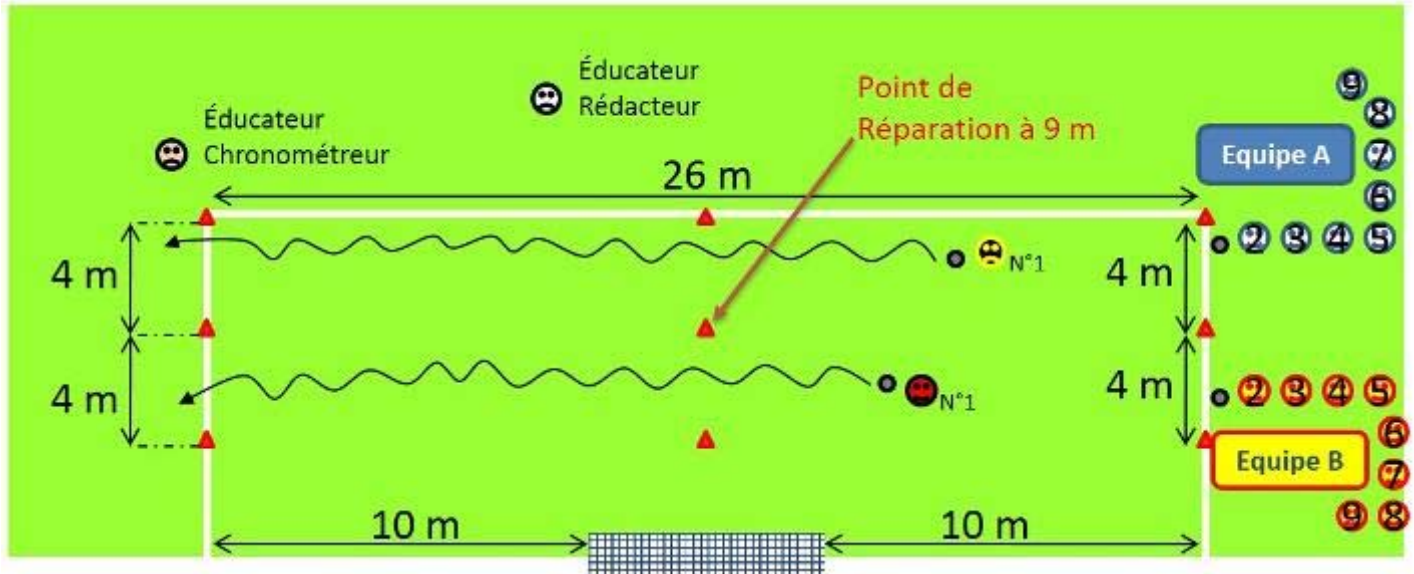
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 07/12/2024

N° match : 29930844



Club recevant : Viroflay U.S.M. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Bougival Foot 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





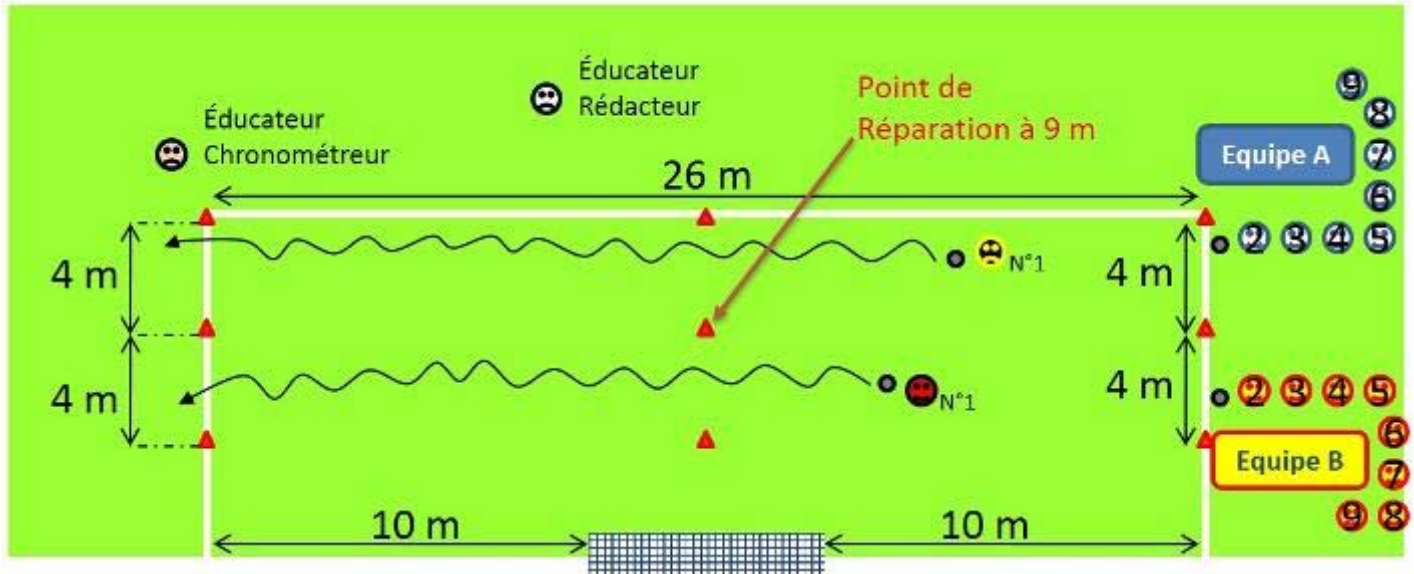
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 18/01/2025

N° match : 29930835



Club recevant : Viroflay U.S.M. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Montfort / U.S.Y. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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





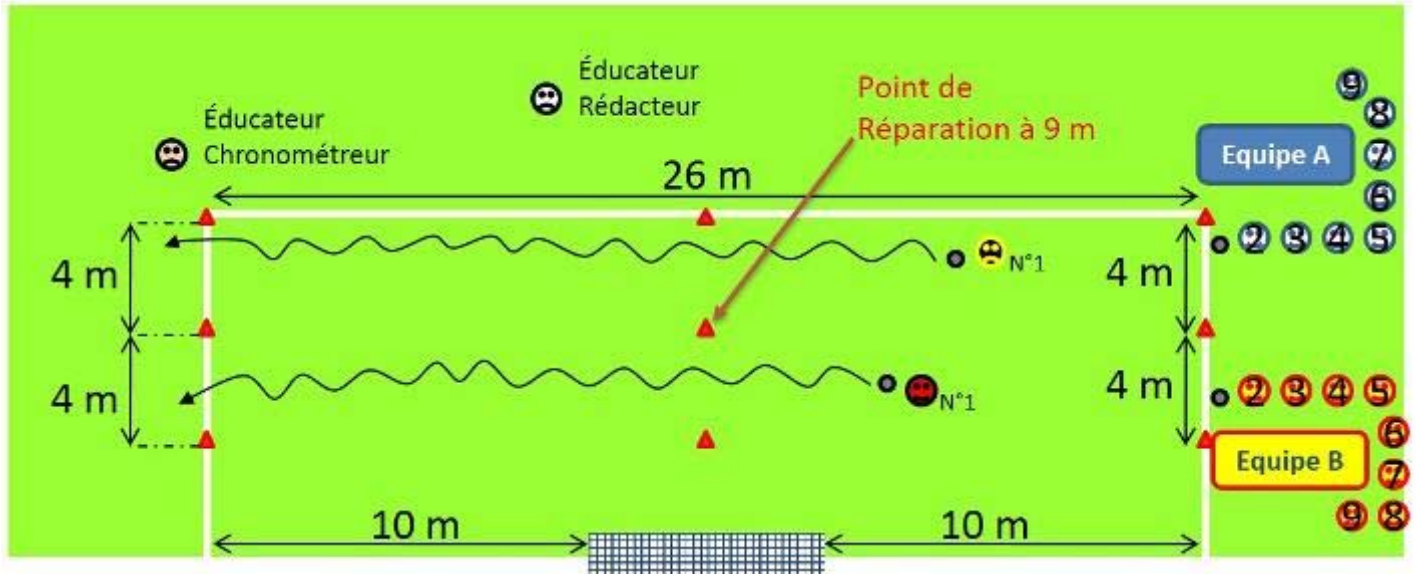
Fiche Équipe U13 Espoirs Épreuve de Jonglerie - Phase 2



Catégorie/Poule : ESP U13 Poule C - Niveau 2

Match du : 01/02/2025

N° match : 29930829



Club recevant : Viroflay U.S.M. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Club visiteur : Magny 78 F.C. 1

N°	Points	N°	Points
1		7	
2		8	
3		9 (ou n°...)	
4		10 (ou n°...)	
5		11 (ou n°...)	
6		12 (ou n°...)	
TOTAL			

Fiche établie par :

NOM :

N° licence :

Signature club visiteur pour approbation



Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie - Phase 2 - U13 Espoirs

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer un bonus d'un (1) point. Le point supplémentaire s'ajoutant au(x) point(s) du résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, les équipes se verront retirer 1 point au classement.**
2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les résultats sportifs sont à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier rubrique « commentaire d'après match ».
3. Les 12 joueurs de chaque équipe participent à l'épreuve. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve.** Le numéro de(des) maillot(s) du(des) joueur(s) nommé(s) et ayant participé une 2^{ème} fois au défi est à reporter sur la feuille de jonglerie. Le gardien de but ne peut pas être choisi comme joueur supplémentaire.

Implantation

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

Protocole

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

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

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

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

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

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

