



Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242582

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242560

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242594

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Maurepas As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242537

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242503

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242515

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242526

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242505

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242527

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242538

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242516

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242442

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242409

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242408

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242420

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242431

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242531

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242519

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242497

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242520

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242508

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242514

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242504

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242539

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242524

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242534

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242492

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242470

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242458

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort**  », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible**  », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles  **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par  **l'Éducateur chronométrateur** . Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau,  **mais en reprenant le comptage à zéro** . Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s),  par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve . Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242481

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242574

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242596

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242585

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Maurepas As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242445

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242411

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242422

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242434

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242495

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242528

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242506

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242517

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242532

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242510

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242509

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242521

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242498

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242451

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242473

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242484

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242462

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242485

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242487

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242465

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242464

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242453

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242476

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242584

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242572

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242561

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242595

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242556

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242578

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242590

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242567

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Maurepas As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242579

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242430

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242418

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242441

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242419

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242407

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242475

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242474

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242486

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242452

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242463

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242469

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242489

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242459

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242479

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242494

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242478

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242456

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242467

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242490

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242593

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242573

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242583

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242563

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242513

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242536

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242502

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242525

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242575

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242564

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242597

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242586

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242592

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242558

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242581

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242570

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242559

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242426

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242415

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242404

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242437

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242566

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242555

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242588

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242577

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242460

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242493

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242482

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242471

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242433

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242448

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242423

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242413

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242443

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242457

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242491

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242480

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242468

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242483

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242450

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242461

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242472

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242466

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242455

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Entente Verneuil 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242454

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242477

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir A

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242488

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242435

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242424

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242412

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242446

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242557

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242591

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242569

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Fcff 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Promotion

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242568

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242427

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242439

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242438

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242405

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242416

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242496

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242529

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242530

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242518

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242507

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21					
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL		
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point	
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					
9					
10					
11					
12					
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>					
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____					

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match : 53242436

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242414

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242447

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242425

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242523

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242501

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242512

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242535

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match : 53242417

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242406

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match : 53242428

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242429

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie «  **pied fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie «  **pied faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le pied fort puis sur 20'' pour le pied faible, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par pied est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par pied lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242440

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242522

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : <span style="float: right;">n° de licence :</span>				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 24/05/2025

N° du match : 53242499

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242500

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 03/05/2025

N° du match : 53242533

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

## Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242511

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match : 53242444

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match : 53242421

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **ped fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **ped faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le ped fort puis sur 20'' pour le ped faible, avec obligation de reposer le ped de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par ped est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par ped lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match : 53242432

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : ESP U10 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match : 53242410

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

# Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
<b>TOTAL DES DUELS GAGNÉS</b>				
Fiche établie par : _____ n° de licence : _____				

Signature club recevant pour approbation



## Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

1. Toutes les équipes U10 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. **L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.**
  2. Cette épreuve est à organiser avant le début des rencontres et les **résultats sportifs** sont à **inscrire sur la fiche Jonglerie** ci-jointe (à renvoyer par email au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I)** ou papier **rubrique « commentaire d'après match »**.
  3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
  4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « **piéd fort** », départ ballon au sol. A l'issue de l'essai effectué (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la fiche équipe sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie « **piéd faible** », départ ballon au sol.
  5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour le piéd fort puis sur 20'' pour le piéd faible, avec obligation de reposer le piéd de frappe au sol après chaque touche de balle.**
  6. Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Un seul essai sur 40 secondes (40'') par piéd est attribué à chaque joueur. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par piéd lors de chaque séquence qui est retenu.
  7. Dans le cas où une équipe n'est pas complète, un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve. Le résultat du(des) joueur(s) désigné(s) est comptabilisé une 2ème fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.
  8. A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi.
  9. En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel. Et en cas d'égalité, au « Total des duels gagnés » : 0,5 point est attribué à chaque équipe. Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.
- Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



Auto-évaluation  
Rencontre U10-U11

