



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :			n° de licence :			

NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :			n° de licence :			

NOM DU CLUB VISITEUR : Maurepas As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 12/04/2025

N° du match 53242668

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 07/06/2025

N° du match 53242679

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bailly Noisy Sfc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Feff 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Bougival Foot 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 24/05/2025

N° du match 53242652

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40''	2ème Essai sur 40''	1er Essai sur 20''	2ème Essai sur 20''				1er Essai sur 40''	2ème Essai sur 40''	1er Essai sur 20''	2ème Essai sur 20''		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 08/03/2025

N° du match 53242664

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Carrières S/Seine Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Maurepas As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Cellois Cs 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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 : Elancourt O.S.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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 U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir B

Match du 10/05/2025

N° du match 53242703

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir B

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 03/05/2025

N° du match 53242733

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chanteloup Les V. Us 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53242610

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match 53242622

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match 53242633

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match 53242644

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Chatou As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 10/05/2025

N° du match 53242748

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Maurepas As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 05/04/2025

N° du match 53242782

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Chesnay 78 F.C. Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Conflans F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Maurepas As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Cs Rosny Football 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 24/05/2025

N° du match 53242651

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 22/03/2025

N° du match 53242662

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match 53242663

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Feff 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 03/05/2025

N° du match 53242685

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : E. S. Guyancourt F. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Elancourt O.S.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53242605

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Ente Verneuil 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 22/03/2025

N° du match 53242616

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Ente Verneuil 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53242617

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Ente Verneuil 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53242628

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Ente Verneuil 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match 53242639

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Ent.Ente Verneuil 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :	

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Epone U.S.B.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 22/03/2025

N° du match 53242661

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 29/03/2025

N° du match 53242673

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fcff 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
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 : Limay Alj 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
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 U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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 :		

NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 03/05/2025

N° du match 53242777

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Feucherolles Usa 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 08/03/2025

N° du match 53242667

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houdanaise Region Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Feff 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match 53242688

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Carrières S/Seine Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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 :		

NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :				n° de licence :		

NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Limay Alj 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cs Rosny Football 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53242609

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53242620

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match 53242632

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Ent.Ente Verneuil 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 12/04/2025

N° du match 53242669

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 07/06/2025

N° du match 53242680

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match 53242691

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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 :		

NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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 :		

NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Epone U.S.B.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 12/04/2025

N° du match 53242670

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Feff 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53242603

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match 53242614

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match 53242625

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Ent.Ente Verneuil 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match 53242636

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match 53242637

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir B

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 07/06/2025

N° du match 53242726

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53242611

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53242621

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53242631

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match 53242641

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match 53242646

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 08/03/2025

N° du match 53242666

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Marly Le Roi U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 07/06/2025

N° du match 53242678

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir A

Match du 05/04/2025

N° du match 53242689

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53242602

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 22/03/2025

N° du match 53242613

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match 53242624

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 07/06/2025

N° du match 53242635

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Espoir B

Match du 08/03/2025

N° du match 53242709

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : E. S. Guyancourt F. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houdanaise Region Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 22/03/2025

N° du match 53242612

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match 53242623

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Ent.Ente Verneuil 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match 53242645

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53242608

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53242619

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53242630

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 05/04/2025

N° du match 53242642

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53242604

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 22/03/2025

N° du match 53242615

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 12/04/2025

N° du match 53242626

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53242627

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1						
2						
3						
4						
5						
6						
7						
8						
9						
10						
11						
12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :			n° de licence :			

NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
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

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Match du 03/05/2025

N° du match 53242638

Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 24/05/2025

N° du match 53242606

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 10/05/2025

N° du match 53242607

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Ent.Ente Verneuil 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 08/03/2025

N° du match 53242618

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 29/03/2025

N° du match 53242629

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Catégorie/Poule : ESP U11 Poule Elite

Match du 03/05/2025

N° du match 53242640

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..

