



Catégorie/Poule :

Match du

N° du match

Auto-évaluation Rencontre U12-U13

# Fiche Équipe - Épreuve de Jonglerie U13 - Phase 1



NOM DU CLUB RECEVANT :			
N° du Joueur	JONGLAGE PIED DROIT & PIED GAUCHE ALTERNÉS	JONGLAGE DE LA TETE	TOTAL
	1 Seul Essai - 1'	1 Seul Essai - 30"	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
<b>TOTAL DES 8 MEILLEURS RÉSULTATS</b>			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

NOM DU CLUB VISITEUR :			
N° du Joueur	JONGLAGE PIED DROIT & PIED GAUCHE ALTERNÉS	JONGLAGE DE LA TETE	TOTAL
	1 Seul Essai - 1'	1 Seul Essai - 30"	
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
9			
10			
11			
12			
<b>TOTAL DES 8 MEILLEURS RÉSULTATS</b>			
Fiche établie par :		n° de licence :	

Signature club recevant pour approbation

# Règlement - Épreuve de Jonglerie U13 - Phase 1

1. Toutes les équipes engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve de jonglerie. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point supplémentaire et la seconde 0,5 point ; le tout s'ajoutant au résultat de la rencontre. **En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront amendées et 1 point sera retiré au classement.**
2. Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche réglementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou Papier, rubrique « commentaire d'après match ».**
3. Préconisation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.
4. Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 (binôme) sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « pied droit », départ ballon au sol. A l'issue des 2 essais effectués (1 par joueur), ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur 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 », départ ballon en main.
5. Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 1' avec les pieds droit et gauche alternés, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle et enfin, sur 30'' pour la tête.**
6. 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**. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface de contact lors de chaque séquence : pied sur 1 minute et tête du 30'', qui est retenu par joueur.
7. A l'issue, par équipe, on additionne les 2 résultats (pied + tête) de chaque joueur. Puis, on entoure **les 8 meilleurs résultats que l'on additionne**. Ce résultat « **Total des 8 meilleurs** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.
8. En cas d'égalité, dans le total des contacts, les équipes seront départagées suivant les critères et l'ordre ci-dessous :
  - ☞ 1. **Total des 8 meilleurs joueurs** puis si nécessaire, addition du total du 9ème et ainsi de suite.
  - ☞ 2. **Contact de la tête uniquement:** Total des 8 meilleurs joueurs puis si nécessaire du 9ème et ainsi de suite.
  - ☞ 3. **Contacts des pieds uniquement:** Total des 8 meilleurs joueurs puis si nécessaire du 9ème et ainsi de suite.
  - ☞ 4. En cas de nouvelle égalité, seul le Comité d'Organisation sera habilité à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..

