



Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :09/05/2026

N° du match :55571015

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

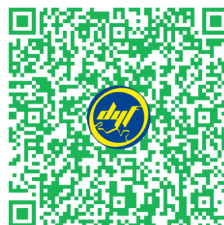
NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS			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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :28/03/2026

N° du match :55571023

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :21/03/2026

N° du match :55571031

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

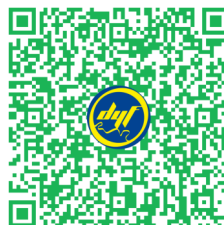
NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :06/06/2026

N° du match :55571035

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :11/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :04/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :06/06/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :09/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :04/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

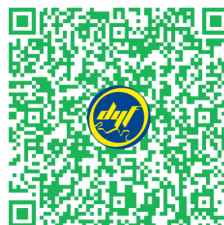
NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :06/06/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :30/05/2026

N° du match :55570954

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :11/04/2026

N° du match :55570963

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

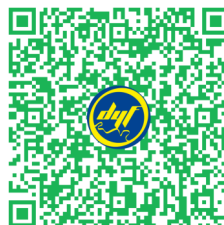
NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS	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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :28/03/2026

N° du match :55570964

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :21/03/2026

N° du match :55570973

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :30/05/2026

N° du match :55571010

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

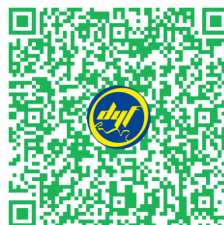
NOM DU CLUB VISITEUR : Limay Alj 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :11/04/2026

N° du match :55571019

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :28/03/2026

N° du match :55571020

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :21/03/2026

N° du match :55571029

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :09/05/2026

N° du match :55570986

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

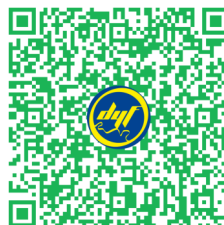
NOM DU CLUB VISITEUR : Clayes Ss/Bois U.S.M 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :04/04/2026

N° du match :55570996

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :06/06/2026

N° du match :55571005

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

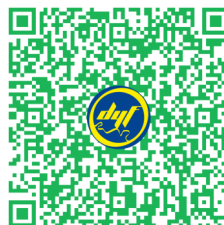
NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :30/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :09/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :28/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :21/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

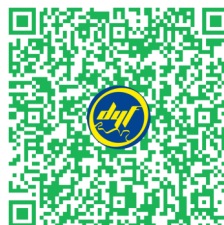
NOM DU CLUB VISITEUR : Bougival Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :11/04/2026

N° du match :55571044

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :04/04/2026

N° du match :55571053

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :06/06/2026

N° du match :55571062

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :11/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :28/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :21/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :30/05/2026

N° du match :55570980

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :11/04/2026

N° du match :55570989

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :04/04/2026

N° du match :55570998

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :30/05/2026

N° du match :55570955

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :09/05/2026

N° du match :55570956

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :28/03/2026

N° du match :55570965

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :21/03/2026

N° du match :55570974

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :09/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :28/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :21/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

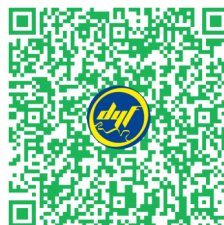
NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :06/06/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :30/05/2026

N° du match :55571009

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

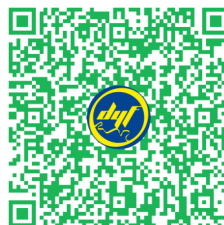
NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :11/04/2026

N° du match :55571018

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :04/04/2026

N° du match :55571027

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :21/03/2026

N° du match :55571028

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :30/05/2026

N° du match :55571037

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :11/04/2026

N° du match :55571046

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :04/04/2026

N° du match :55571055

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

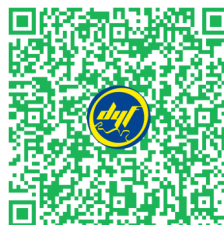
NOM DU CLUB VISITEUR : Guyancourt E.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :21/03/2026

N° du match :55571056

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :30/05/2026

N° du match :55571008

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :11/04/2026

N° du match :55571017

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :04/04/2026

N° du match :55571026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :11/04/2026

N° du match :55571016

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :04/04/2026

N° du match :55571025

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

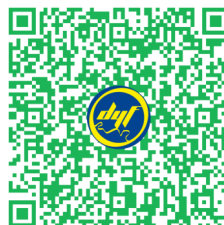
NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :06/06/2026

N° du match :55571034

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

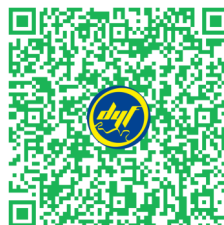
NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS			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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :30/05/2026

N° du match :55571039

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :09/05/2026

N° du match :55571040

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :28/03/2026

N° du match :55571049

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :21/03/2026

N° du match :55571058

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :30/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :11/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :04/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

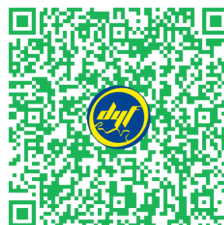
NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles S.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :21/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :09/05/2026

N° du match :55571043

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :28/03/2026

N° du match :55571051

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :21/03/2026

N° du match :55571059

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :06/06/2026

N° du match :55571063

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

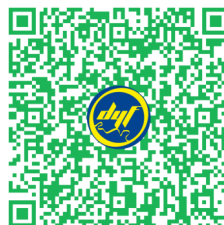
NOM DU CLUB VISITEUR : Rosny Cs Foot 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :30/05/2026

N° du match :55570983

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :09/05/2026

N° du match :55570984

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :28/03/2026

N° du match :55570993

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :21/03/2026

N° du match :55571002

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :09/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :28/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :06/06/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :09/05/2026

N° du match :55571013

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :28/03/2026

N° du match :55571022

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

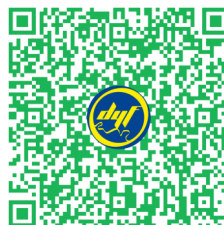
NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS			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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :06/06/2026

N° du match :55571032

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :30/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :11/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

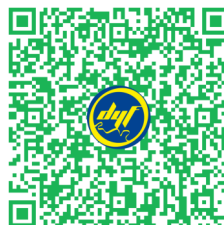
NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :28/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :21/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :30/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :04/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

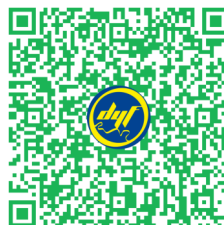
NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS	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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :30/05/2026

N° du match :55570952

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :11/04/2026

N° du match :55570961

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :04/04/2026

N° du match :55570970

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :30/05/2026

N° du match :55570981

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :11/04/2026

N° du match :55570990

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :04/04/2026

N° du match :55570999

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :21/03/2026

N° du match :55571000

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :30/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :11/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :04/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :21/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :30/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :09/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :28/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :21/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

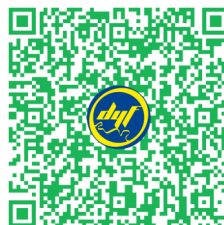
NOM DU CLUB VISITEUR : Triel Ac 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche établie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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :09/05/2026

N° du match :55570985

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :28/03/2026

N° du match :55570994

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :06/06/2026

N° du match :55571004

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :09/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :28/03/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :06/06/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :09/05/2026

N° du match :55571042

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :04/04/2026

N° du match :55571052

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :06/06/2026

N° du match :55571061

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

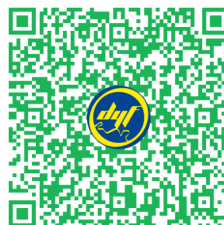
NOM DU CLUB VISITEUR : St Arnoult U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :09/05/2026

N° du match :55570957

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :28/03/2026

N° du match :55570966

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :06/06/2026

N° du match :55570976

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :30/05/2026

N° du match :55571011

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :09/05/2026

N° du match :55571012

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :28/03/2026

N° du match :55571021

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :21/03/2026

N° du match :55571030

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

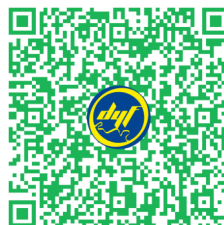
NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :30/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :11/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

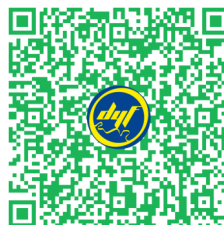
NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

1

Match du :04/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :11/04/2026

N° du match :55570960

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :04/04/2026

N° du match :55570969

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :06/06/2026

N° du match :55570978

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :09/05/2026

N° du match :55571014

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :04/04/2026

N° du match :55571024

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir A

Match du :06/06/2026

N° du match :55571033

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :11/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :04/04/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :06/06/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :30/05/2026

N° du match :55571036

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :11/04/2026

N° du match :55571045

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

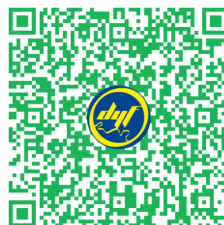
NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :04/04/2026

N° du match :55571054

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :09/05/2026

N° du match :55570958

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :04/04/2026

N° du match :55570968

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :06/06/2026

N° du match :55570977

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :30/05/2026

N° du match :55571038

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :11/04/2026

N° du match :55571047

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :28/03/2026

N° du match :55571048

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :21/03/2026

N° du match :55571057

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :09/05/2026

N° du match :55570959

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

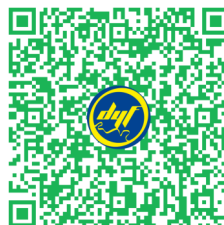
NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :28/03/2026

N° du match :55570967

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :21/03/2026

N° du match :55570975

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :06/06/2026

N° du match :55570979

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

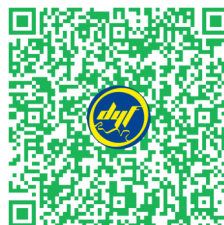
NOM DU CLUB VISITEUR : Mantes La Jolie Vf 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS	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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :09/05/2026

N° du match :55571041

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :28/03/2026

N° du match :55571050

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Espoir B

Match du :06/06/2026

N° du match :55571060

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :09/05/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Critérium Espoirs U10 Poule Promotion

2

Match du :06/06/2026

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :30/05/2026

N° du match :55570982

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :11/04/2026

N° du match :55570991

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :28/03/2026

N° du match :55570992

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :21/03/2026

N° du match :55571001

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :30/05/2026

N° du match :55570953

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :11/04/2026

N° du match :55570962

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

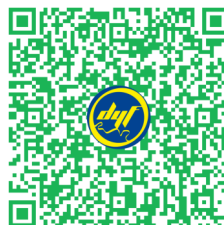
NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 21				
N° du Joueur	JONGLAGE PIED FORT	JONGLAGE PIED FAIBLE	TOTAL	
	1 Seul Essai - 40"	1 Seul Essai - 20"	Addition Pieds Fort + Faible	Vainqueur duel - 1 point
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
9				
10				
11				
12				
TOTAL DES DUELS GAGNÉS				
Fiche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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :04/04/2026

N° du match :55570971

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 1

Match du :21/03/2026

N° du match :55570972

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :09/05/2026

N° du match :55570987

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :28/03/2026

N° du match :55570995

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :21/03/2026

N° du match :55571003

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :06/06/2026

N° du match :55571007

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :11/04/2026

N° du match :55570988

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :04/04/2026

N° du match :55570997

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11





Catégorie/Poule : Criterium Espoirs U10 Poule Elite 2

Match du :06/06/2026

N° du match :55571006

Auto-évaluation Rencontre U10-U11

Fiche Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

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

Signature club recevant pour approbation



Règlement - Épreuve de Jonglerie U10 - Phase 3

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



Auto-évaluation
Rencontre U10-U11

