



Match du 11/04/2026

N° du match 55570820

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 04/04/2026

N° du match 55570829

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 09/05/2026

N° du match 55570847

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570855

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 21/03/2026

N° du match 55570863

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 06/06/2026

N° du match 55570867

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 09/05/2026

N° du match 55570873

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570882

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 06/06/2026

N° du match 55570892

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 04/04/2026

N° du match 55570885

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570880

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 11/04/2026

N° du match 55570767

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570768

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 21/03/2026

N° du match 55570777

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 09/05/2026

N° du match 55570790

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 04/04/2026

N° du match 55570800

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 06/06/2026

N° du match 55570809

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 30/05/2026

N° du match 55570815

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 09/05/2026

N° du match 55570816

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570825

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 21/03/2026

N° du match 55570834

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 11/04/2026

N° du match 55570792

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 04/04/2026

N° du match 55570801

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 06/06/2026

N° du match 55570810

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 30/05/2026

N° du match 55570786

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 11/04/2026

N° du match 55570795

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570796

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 21/03/2026

N° du match 55570805

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 30/05/2026

N° du match 55570840

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 11/04/2026

N° du match 55570849

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 04/04/2026

N° du match 55570858

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570769

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 21/03/2026

N° du match 55570778

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 09/05/2026

N° du match 55570819

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570827

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 21/03/2026

N° du match 55570835

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 06/06/2026

N° du match 55570839

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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



**Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3**

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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 11/04/2026

N° du match 55570850

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 04/04/2026

N° du match 55570859

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 21/03/2026

N° du match 55570860

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 11/04/2026

N° du match 55570918

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 11/04/2026

N° du match 55570877

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 04/04/2026

N° du match 55570886

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 30/05/2026

N° du match 55570842

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 11/04/2026

N° du match 55570851

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 28/03/2026

N° du match 55570852

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Match du 21/03/2026

N° du match 55570861

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



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

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



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

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

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

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

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

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

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570813

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Sartrouville Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 11/04/2026

N° du match 55570822

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570831

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 21/03/2026

N° du match 55570832

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Fourqueux A.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Paris Saint-Germain 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570789

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Guyancourt E.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Versailles 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570798

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Guyancourt E.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570808

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Guyancourt E.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570787

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570788

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570797

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 21/03/2026

N° du match 55570806

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles A.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570915

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles S.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570923

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles S.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Triel Ac 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 21/03/2026

N° du match 55570931

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Houilles S.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes La Jolie Vf 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bonnières Freneuse 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes La Jolie Vf 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bois D'Arcy A.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantes La Jolie Vf 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fcrh La Vesgre 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570757

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570775

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Villennes Orgeval 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mantois 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rosny Cs Foot 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"					1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Maurepas As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570887

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantes La Jolie Vf 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 21/03/2026

N° du match 55570888

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Marly Le Roi U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fcrh La Vesgre 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570871

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantes La Jolie Vf 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570872

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres Gresillons 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570881

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Maurepas As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fcrh La Vesgre 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570817

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570826

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570836

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mesnil St Denis Asl 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chanteloup Les V. Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570913

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Entente Verneuil 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570922

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570932

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montesson U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fontenay Fleury Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570846

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Clayes Ss/Bois U.S.M 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570856

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mureaux O.F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570865

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Montigny Le Bx As 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



**Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3**

NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570854

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Voisins F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Mureaux O.F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570843

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Bailly Noisy Sfc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570844

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Feucherolles Usa 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



**Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3**

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Clayes Ss/Bois U.S.M 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..



**Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3**

NOM DU CLUB RECEVANT : Neauphle-Pont. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570812

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Paris Saint-Germain 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 11/04/2026

N° du match 55570821

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Paris Saint-Germain 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570830

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Paris Saint-Germain 1							NOM DU CLUB VISITEUR : St Arnoult U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570784

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 11/04/2026

N° du match 55570793

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Guyancourt E.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570802

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Pecq Us Le 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chesnay 78 F.C. Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 11/04/2026

N° du match 55570764

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570773

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570782

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Plaisirois F.O. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570762

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rosny Cs Foot 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570781

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Poissy Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Triel Ac 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570925

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fontenay Fleury Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rambouillet Yvelines 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Entente Verneuil 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570756

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rosny Cs Foot 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rosny Cs Foot 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570774

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Rosny Cs Foot 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Carrieres S/Seine Us 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570818

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Paris Saint-Germain 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570828

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570837

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Sartrouville Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : St Arnoult U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570814

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mesnil St Denis Asl 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 11/04/2026

N° du match 55570823

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Croissy U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Fourqueux A.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Arnoult U.S. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Aubergenville F.C 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570791

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Chatou As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570799

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 21/03/2026

N° du match 55570807

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Guyancourt E.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570811

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : St Germain En Laye 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Mantois 78 Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570770

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Trappes Es 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Conflans F.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570924

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Triel Ac 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570933

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Triel Ac 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Velizy Asc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570910

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montesson U.S. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 11/04/2026

N° du match 55570919

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles S.O. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570920

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Entente Verneuil 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 21/03/2026

N° du match 55570929

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Velizy Asc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rambouillet Yvelines 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 30/05/2026

N° du match 55570785

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Cellois Cs 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 11/04/2026

N° du match 55570794

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Houilles A.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570803

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : St Germain En Laye 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 21/03/2026

N° du match 55570804

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Versailles 78 Fc 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Pecq Us Le 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 09/05/2026

N° du match 55570763

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Plaisirois F.O. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométreur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 28/03/2026

N° du match 55570771

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Poissy Fc 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 21/03/2026

N° du match 55570779

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Trappes Es 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40''	2ème Essai sur 40''	1er Essai sur 20''	2ème Essai sur 20''				1er Essai sur 40''	2ème Essai sur 40''	1er Essai sur 20''	2ème Essai sur 20''		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(ont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 06/06/2026

N° du match 55570783

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Villennes Orgeval 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Rosny Cs Foot 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duel gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 11/04/2026

N° du match 55570848

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Montigny Le Bx As 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Match du 04/04/2026

N° du match 55570857

Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Neauphle-Pont. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE					ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE			
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"	Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..





Fiche Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3



NOM DU CLUB RECEVANT : Voisins F.C. 1							NOM DU CLUB VISITEUR : Elancourt O.S.C. 1						
N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL		N° du Joueur	JONGLAGE PIEDS		JONGLAGE TÊTE		TOTAL	
	ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point		ALTERNÉS DROIT & GAUCHE		TÊTE		Meilleur Pied + Tête	Vainqueur duel - 1 point
	1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"				1er Essai sur 40"	2ème Essai sur 40"	1er Essai sur 20"	2ème Essai sur 20"		
1							1						
2							2						
3							3						
4							4						
5							5						
6							6						
7							7						
8							8						
9							9						
10							10						
11							11						
12							12						
TOTAL DES DUELS GAGNÉS							TOTAL DES DUELS GAGNÉS						
Fiche établie par :					n° de licence :		Fiche établie par :					n° de licence :	

Signature club visiteur pour approbation

Signature club recevant pour approbation

Règlement - Épreuve de Jonglerie U11 - Phase 3

Auto-évaluation Rencontre U10-U11



Toutes les équipes U11 engagées en Critérium Espoirs participent à l'épreuve Technique. L'équipe victorieuse de l'épreuve se verra attribuer 1 point et 0,5 point en cas de match nul. En cas de non réalisation, la ou les équipes concernées se verront retirer 1 point au classement général.

Cette épreuve sera organisée avant le début des rencontres et les résultats sportifs seront à inscrire sur la fiche règlementaire ci-jointe (à renvoyer au district) et à **reporter sur la Feuille de Match Informatisée (F.M.I) ou papier Rubrique « commentaire d'après match »**.

Obligation : Chaque équipe doit fournir au minimum 6 ballons taille 4, afin que chaque binôme de joueurs puisse disposer de son propre ballon. Respecter une distanciation physique de 5 mètres minimum entre les binômes et de 2 mètres au sein d'un binôme pour ne pas gêner le jongleur.

Déroulement : les joueurs des 2 équipes sont associés par 2 sous le format « miroir ». Le n°1 de l'équipe A, avec le n°1 de l'équipe B, etc. Ils sont chargés de compter alternativement les jongles effectuées par le joueur adverse. Ils commencent par la jonglerie « des pieds droit et gauche alternés », **départ ballon au sol**. A l'issue des 2 séquences de 40'' effectués par joueur, ils communiquent leurs résultats aux éducateurs présents ; le joueur de l'équipe A communique le score du joueur B et vice versa. L'éducateur du club recevant, note alors les scores sur la feuille sous le regard de l'éducateur visiteur qui chronomètre. Les joueurs réitèrent ensuite la même procédure pour la jonglerie de la « Tête » sur 20'', **départ ballon en main**.

Le but est de faire le maximum de jongles **consécutifs (sans surface de rattrapage) en un temps donné : sur 40'' pour les pieds, avec obligation de reposer le pied de frappe au sol après chaque touche de balle, puis sur 20'' de la Tête**.

Le signal de départ est donné par **l'Éducateur chronométrateur**. Si le ballon tombe au sol avant la fin du temps imparti, le joueur peut jongler à nouveau, **mais en reprenant le comptage à zéro**. Les meilleurs des 2 essais sur une 40'' des pieds et 20'' de la tête sont retenus et additionnés afin de déterminer le joueur vainqueur du duel. Il n'y a pas de nombre maximal de jongles à atteindre. C'est le meilleur score par surface lors de chaque séquence qui est retenu. 1 point est attribué par duel gagné.

Dans le cas où une équipe n'est pas complète, **un ou plusieurs joueur(s) est(sont) désigné(s), par l'Éducateur de l'équipe adverse avant le début de l'épreuve**. Le résultat du (des) joueur(s) tiré(s) au sort est comptabilisé une 2^{ème} fois et reporté en face du numéro du(des) joueur(s) absent(s) sur la fiche récapitulative des résultats.

A la fin de l'épreuve, on additionne par équipe le cumul des duels gagnés (points obtenus) par chaque joueur et le club disposant du résultat le plus élevé gagne le défi. En cas d'égalité, les points sont partagés : 0,5 point par équipe.

Ce résultat « **Total des duels gagnés par équipes** » est noté sur la Fiche Jonglerie et est **reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier** de la rencontre.

En cas d'égalité entre joueurs, les points sont partagés : 0,5 point par duel.

Ce résultat est noté sur la fiche Jonglerie et reporté sur la Feuille de Match Informatisé ou Papier de la rencontre.

Pour tous les cas non prévus dans ce règlement, seule la Commission F.A. sera habilitée à statuer dans le respect des règlements officiels établis par la F.F.F..

