



DISTRICT DE FOOTBALL HAUTE GARONNE

ORGANISATION POUR PLATEAU U9 : 16 EQUIPES

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :
 Veiller au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes
 Rotations toutes les **12** minutes (possibilité de donner la gestion du temps à un parent)
 Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet
OBLIGATOIRE = REMPLIR LA FEUILLE DE PLATEAU *Sous réserve d'arrêt municipal*

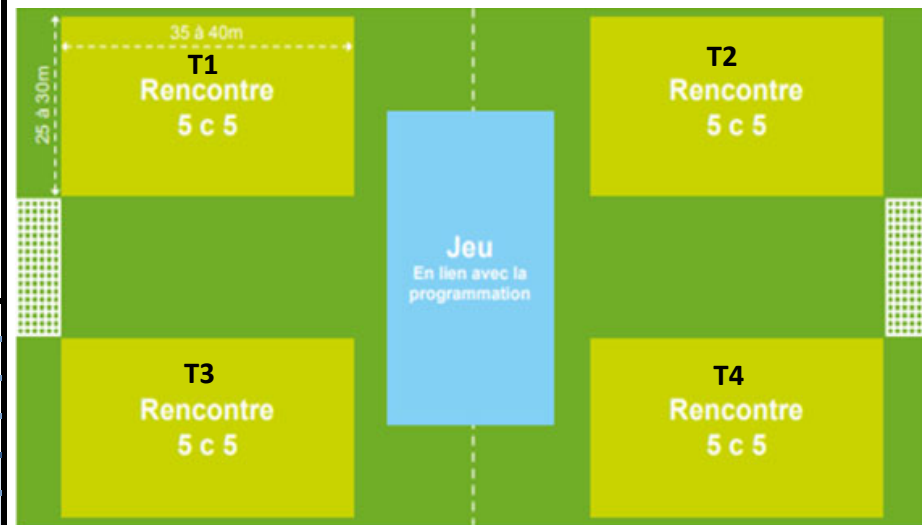
EST 1	D1/D2
-------	-------

PROCHAINS PLATEAUX à 10h30		
DATE	CLUB	LIEU

CETTE FICHE EST UN EXEMPLE POUR LA 1 ERE JOURNEE DE PLATEAU / VOUS POUVEZ CHANGER LES CLUBS EN RESPECTANT LE NIVEAU DES EQUIPES

EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE	NIVEAU	ROTATIONS / TERRAINS				
			ARRIVEE	Atelier	Atelier Educatif	DEPART	
EQUIPE 1	SAINT-ORENS 1	D1	1	Atelier	Atelier Educatif	DEPART	1
EQUIPE 2	BALMA 1	D1	1				2
EQUIPE 3	MONTAUDRAN 1	D1	2				2
EQUIPE 4		D1	2				1
EQUIPE 5	TCMS 1	D2	3				3
EQUIPE 6	MONTAUDRAN 2	D2	3				4
EQUIPE 7	REVEL 2	D2	4				4
EQUIPE 8	BALMA 3	D2	4				3
EQUIPE 9	REVEL 1	D1	ARRIVEE	Atelier	Atelier Educatif	1	
EQUIPE 10	SAINT-ORENS 2	D1				1	2
EQUIPE 11	BALMA 2	D1				2	2
EQUIPE 12		D1				2	1
EQUIPE 13	MONTAUDRAN 3	D2				3	3
EQUIPE 14	SAINT-ORENS 3	D2				3	4
EQUIPE 15	TCMS 2	D2				4	4
EQUIPE 16		D2				4	3

DIMENSION DU TERRAIN U9 / U8
 Longueur 35 à 45 m. et largeur 25 à 30 m.



EXEMPLE D'ATELIER

1 contre 1
 Le joueur blanc adresse un passe à son coéquipier bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but
 Le joueur blanc défend l'adversaire. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour

Temps maxi de jeu 20 minutes

