



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'arrêté municipal

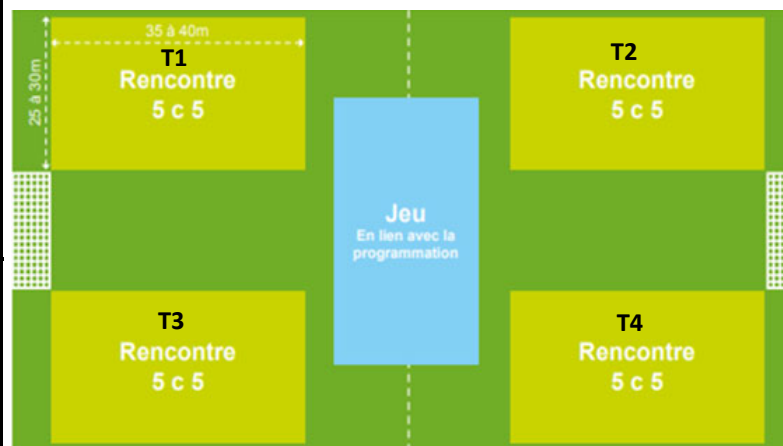
SUD 1	D1/D2
--------------	--------------

PROCHAINS PLATEAUX à 10h30		
DATE	CLUB	LIEU

CETTE FICHE EST UN EXEMPLE POUR LA 1 ÈRE 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	EF VIELHA 1	D1	1	Atelier	Atelier Educatif	DEPART	1		
EQUIPE 2	USSG2L 1	D1	1				2	2	
EQUIPE 3	FC MABROC 1	D1	2				2	1	
EQUIPE 4	FC VILLENEUVE DE RIVIERE 1	D1	2				1	2	
EQUIPE 5	USSG2L 2	D2	3	Atelier	Atelier Educatif	DEPART	3		
EQUIPE 6	JF CAGIRE 2	D2	3				4	4	
EQUIPE 7	FC MABROC 2	D2	4				4	3	
EQUIPE 8		D2	4				3	4	
EQUIPE 9		D1	ARRIVEE	Atelier	Atelier Educatif	DEPART	1		
EQUIPE 10		D1					1	2	2
EQUIPE 11		D1					2	2	1
EQUIPE 12		D1					2	1	2
EQUIPE 13	USSG2L 3	D2	3	Atelier	Atelier Educatif	DEPART	3		
EQUIPE 14	JF CAGIRE 3	D2	3				4	4	
EQUIPE 15	ELLES 1	D2	4				4	3	
EQUIPE 16		D2	4				3	4	

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



EXEMPLE D'ATELIER

DUREE = 12 MINUTES

1 contre 1

Le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but

Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour

Temps maxi de jeu 20 minutes

EXEMPLE

