



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 2	D1/D2
--------------	--------------

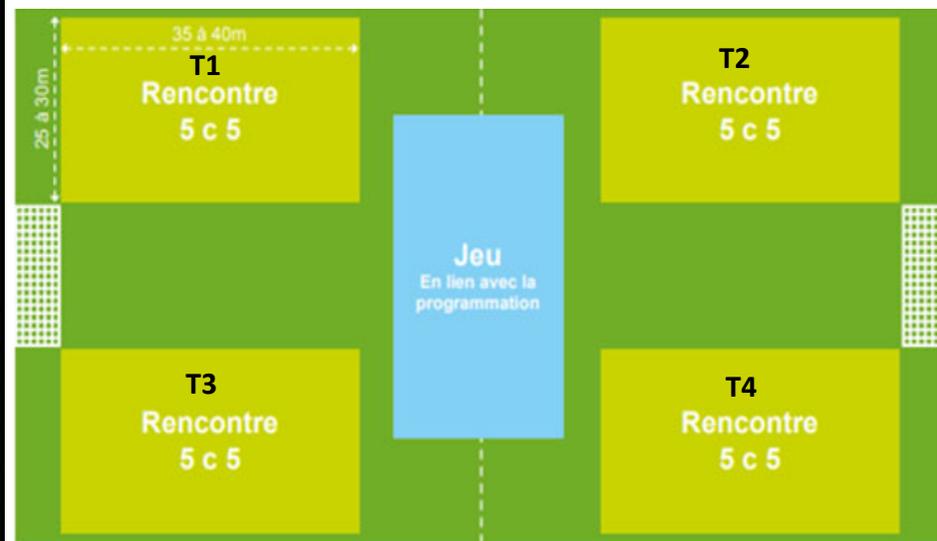
PROCHAINS PLATEAUX à 10h30		
DATE	CLUB	LIEU

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	EFCV 2	D1	1	1	1	1
EQUIPE 2	ESCALQUENS 1	D1	1	2	2	2
EQUIPE 3	RANGUEIL 1	D1	2	2	1	1
EQUIPE 4		D1	2	1	2	2
EQUIPE 5	C.O.COTEAUX 1	D2	3	3	3	3
EQUIPE 6	FONSEGRIVES 2	D2	3	4	4	4
EQUIPE 7	RANGUEIL 2	D2	4	4	3	3
EQUIPE 8		D2	4	3	4	4
EQUIPE 9	ESCALQUENS 2	D1	ARRIVEE	1	1	1
EQUIPE 10	FONSEGRIVES 1	D1		1	2	2
EQUIPE 11	EFCV 4	D1		2	2	1
EQUIPE 12		D1		2	1	2
EQUIPE 13	ESCALQUENS 3	D2	3	3	3	
EQUIPE 14	EFCV 6	D2	3	4	4	
EQUIPE 15	FONSEGRIVES 3	D2	4	4	3	
EQUIPE 16	C.O.COTEAUX 2	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

ORGANISATION

