



## DISTRICT DE FOOTBALL HAUTE GARONNE

### ORGANISATION POUR PLATEAU U9 : 12 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*

Ouest 4

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				
			1	2	3	4	5
EQUIPE 1	AV FONSORBES 1	D1	1	1	1	1	1
EQUIPE 2	US LEGUEVIN 1	D1	1	2	2	Jeu	2
EQUIPE 3	US LEGUEVIN 2	D1	2	1	5	2	2
EQUIPE 4	FC FONTENILLES 1	D1	2	5	2	1	Jeu
EQUIPE 5	FC FONTENILLES 2	D1	5	2	1	2	Jeu
EQUIPE 6	JUVENTUS PAPUS 1	D1	5	5	5	Jeu	1
EQUIPE 7	FC FONTENILLES 3	D2	Jeu	3	4	5	5
EQUIPE 8	AV FONSORBES 2	D2	3	Jeu	3	3	5
EQUIPE 9	AV FONSORBES 3	D2	3	4	Jeu	5	4
EQUIPE 10	US LEGUEVIN 3	D2	4	3	Jeu	4	4
EQUIPE 11	US LEGUEVIN 4	D2	4	Jeu	4	3	3
EQUIPE 12	JUVENTUS PAPUS 2	D2	Jeu	4	3	4	3

### DIMENSION DU TERRAIN U9 / U8

Longueur 35 à 45 m. et largeur 25 à 30 m.



### EXEMPLE D'ATELIER

**12 MINUTES = 12 MINUTES**

1 contre 1

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

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

**Temps maxi de jeu 20 minutes**

ORGANISATION

