



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

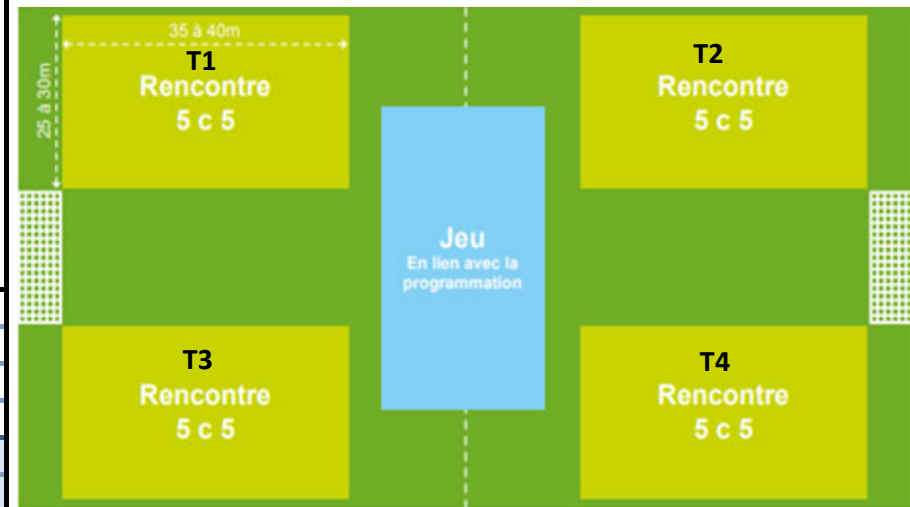
| PROCHAINS PLATEAUX à 10h30 | | |
|----------------------------|------|------|
| DATE | CLUB | LIEU |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |

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 | Atelier Educatif | DEPART | |
| EQUIPE 1 | EFCA 1 | D2 | 1 | Atelier | 1 | Atelier Educatif | 1 | DEPART |
| EQUIPE 2 | EF SAVE GESSE 1 | D2 | 1 | | 2 | | 2 | |
| EQUIPE 3 | US CAZERES 1 | D2 | 2 | | 2 | | 1 | |
| EQUIPE 4 | | D2 | 2 | | 1 | | 2 | |
| EQUIPE 5 | EFCA 2 | D2 | 3 | 3 | 3 | | | |
| EQUIPE 6 | EF SAVE GESSE 2 | D2 | 3 | 4 | 4 | | | |
| EQUIPE 7 | US CAZERES 2 | D2 | 4 | 4 | 3 | | | |
| EQUIPE 8 | PSCF 2 | D2 | 4 | 3 | 4 | | | |
| EQUIPE 9 | EFCA3 F | D2 | ARRIVEE | 1 | 1 | 1 | | |
| EQUIPE 10 | PSCF 3 | D2 | | 1 | 2 | 2 | | |
| EQUIPE 11 | U.S. RIVERAINE 1 | D2 | | 2 | 2 | 1 | | |
| EQUIPE 12 | | D2 | | 2 | 1 | 2 | | |
| EQUIPE 13 | | D2 | | 3 | 3 | 3 | | |
| EQUIPE 14 | | D2 | | 3 | 4 | 4 | | |
| EQUIPE 15 | | 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 noir. 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

