



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 3	D2
-------	----

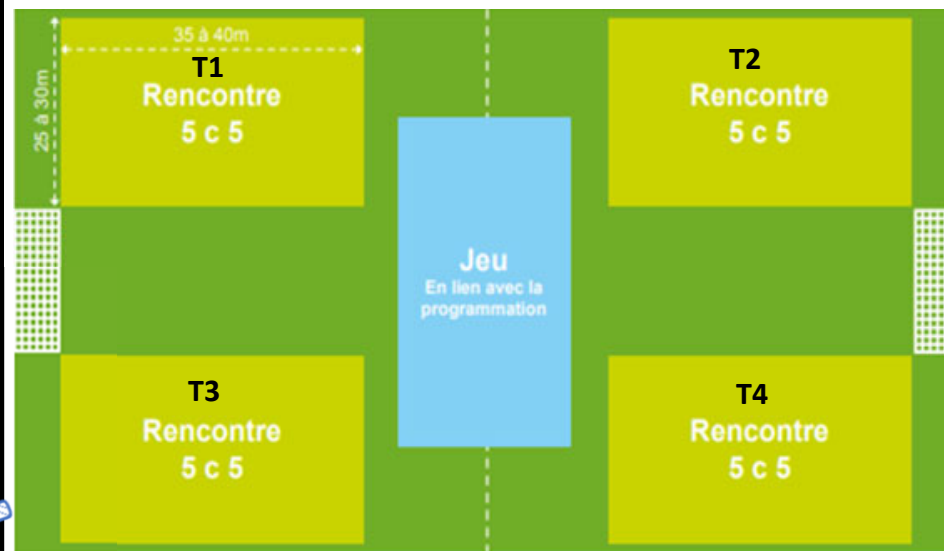
PROCHAINS PLATEAUX à 10h30		
DATE	CLUB	LIEU

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	USSG2L 4	D2	1	Atelier	1	Atelier Educatif	1	DEPART
EQUIPE 2	FC VOLVESTRE 1	D2	1		2		2	
EQUIPE 3	CANTON ST MARTORY 1	D2	2		2		1	
EQUIPE 4	US SALIES MANE 3	D2	2		1		2	
EQUIPE 5	USSG2L 5	D2	3		3		3	
EQUIPE 6	US SALIES MANE 2	D2	3		4		4	
EQUIPE 7	FC VOLVESTRE 2	D2	4		4		3	
EQUIPE 8	USSG2L 6 F	D2	4		3		4	
EQUIPE 9		D2	ARRIVEE	1	1	1		
EQUIPE 10		D2		1	2	2		
EQUIPE 11		D2		2	2	1		
EQUIPE 12		D2		2	1	2		
EQUIPE 13		D2		3	3	3		
EQUIPE 14		D2		3	1	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 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

