

Organisation PLATEAU U9 FOOT à 5 SECTEUR 6 - Plateau 1



Organisation plateau pour 16 équipes :

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veillez 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)

Dans l'après-midi, prévoir une pause goûter pour réunir les équipes de chaque plateau durant la phase « observation »

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

Présentation obligatoire des licences avant la rencontre

EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE / NIVEAU	TERRAINS	ORDRE DES RENCONTRES
EQUIPE 1	15.10.2016 14H00 Aussonne 1	D1 1	2 / 4 / 3
EQUIPE 2	Grenade 1	D1 1	1 / 3 / 4
EQUIPE 3	Merville 1	D1 2	4 / 2 / 1
EQUIPE 4	01.10.2016 14H00 J.S. Pradettes 1	D1 2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5	Pibrac 1	D2 3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6	Aussonne 2	D2 3	5 / 7 / 8
EQUIPE 7	Mondonville 1	D2 4	8 / 6 / 5
EQUIPE 8	10.12.2016 14H00 Beauzelle 1	D2 4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9	Pibrac 2	D2 1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10	Aussonne 3	D2 1	9 / 11 / 12
EQUIPE 11	26.11.2016 14H00 Mondonville 2	D2 2	12 / 9 / 10
EQUIPE 12	J.S. Pradettes 2	D2 2	11 / 9 / 10
EQUIPE 13	Pibrac 3	D3 3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14	12.11.2016 14H00 Grenade 3	D3 3	13 / 15 / 16
EQUIPE 15	Beauzelle 2	D3 4	16 / 14 / 13
EQUIPE 16	J.S. Pradettes 3	D3 4	15 / 13 / 14

ATELIER

ATELIER

TERRAIN 1

TERRAIN 2

TERRAIN 3

TERRAIN 4

EXEMPLE D'ATELIER

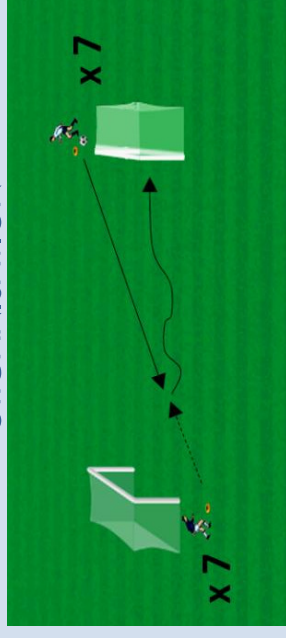
1 contre 1

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 30 secondes

ORGANISATION



DUREE

12'

A LA FIN DES RENCONTRES, DEMANDEZ AUX JOUEURS ET EDUCATEURS DE SE SALUER