

## PLATEAUX U9 N°4 (MODIFICATIONS DU 04/11/2019)

### SAMEDI 9 NOVEMBRE 2020

Toutes les équipes citées ont **rendez-vous à 9H45** sur le lieu du plateau mentionné ci-dessous.

En cas d'absences d'équipe(s) merci de **prévenir le district**. Début du plateau composé de matchs et d'ateliers à **10H15** et fin à **12H**.

**Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du District.**

**Les clubs souhaitant engager des équipes supplémentaires à celles citées ci-dessous doivent envoyer un mail au district faisant état de leur demande.**

Plateau à BUCEY LES GY 9 équipes	Plateau à LAVONCOURT 9 équipes
FC Monts de Gy 1 et 2 Marnay 1, 2 et 3 Soing 1 et 2 Val de Pesmes 1 et 2	FC 4 Rivières 1 et 2 FC La Gourgeonne Gt Esp. 2 vels 1, 2 et 3 Rigny 1, 2 et 3

Plateau à JUSSEY 8 équipes	Plateau à VESOUL (stade R. Hologne) 9 équipes
Amance/Corre/Polaincourt 1 et 2 Ent Port sur Saône /Scey 1, 2 et 3 FC Lac 1 et 2 Jussey	Noidans 1, 2 et 3 Rioz/Etuz/Cussey 1, 2 et 3 Vesoul FC 1, 2 et 3

Plateau à PUSEY 9 équipes	Plateau à FRETIGNEY 8 équipes
Larians 1 et 2 Traves 1 et 2 Pusey 1 et 2 Vesoul FC 4, 5 et 6	FC La Romaine 1 et 2 Perrouse 1, 2 et 3 Rioz/Etuz/Cussey 4, 5 et 6

Plateau à COLOMBIER (Gt Frotey/Colombe organisateur) 7 équipes	Plateau à ESPRELS 9 équipes
Dampierre/Linotte 1 et 2 Gt Frotey/ Colombe 1, 2 et 3 Vesoul AFM 1 et 2	Ent Haute Lizaine/Héricourt 1, 2 et 3 Francheville 1, 2 et 3 Gt CC Villersexel 1, 2 et 3

Plateau à ROYE 8 équipes	Plateau à MELISEY 8 équipes
FC Pays Minier 1 et 2 Haute Vallée de l'Ognon 1 et 2 Lure JS 1, 2 et 3 Lure Sporting	FC Pays Minier 4, 5 et 6 Magny verinois 1 et 2 Melisey 1 et 2 Servance

Plateau à JASNEY 6 équipes	Plateau à CONFLANS 9 équipes
Faucogney Genevrey Jasney 1, 2 et 3 Luxeuil AS	Conflans Fougerolles 1 et 2 Gt Val Semouse St Loup/Corb/Magn 1 et 2 Vallée du Breuchin 1, 2 et 3

# ORGANISATION GENERALE

Le club recevant est RESPONSABLE DE L'ANIMATION DES ATELIERS ET DE L'ORGANISATION DU PLATEAU (accueil-présentation-rotation-goûters).

- 6 à 9 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.
- Lors de chaque plateau les équipes disputeront 3 ou 4 matchs et réaliseront 1 atelier technique et 1 atelier du PEF (Programme Educatif Fédéral) ou de jonglerie.
- Les éducateurs doivent discuter entre eux avant chaque plateau pour attribuer un numéro à chaque équipe. (Lorsqu'il y a 2 ou 3 équipes du même club faire en sorte qu'elles se rencontrent sur un atelier.)
- **IMPORTANT : les clubs doivent respecter les équipes engagées. Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du district.**
- Les équipes ont rendez-vous à 9H45. Le plateau doit débuter à 10H15.
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, merci d'avertir le club organisateur et le district.

Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.

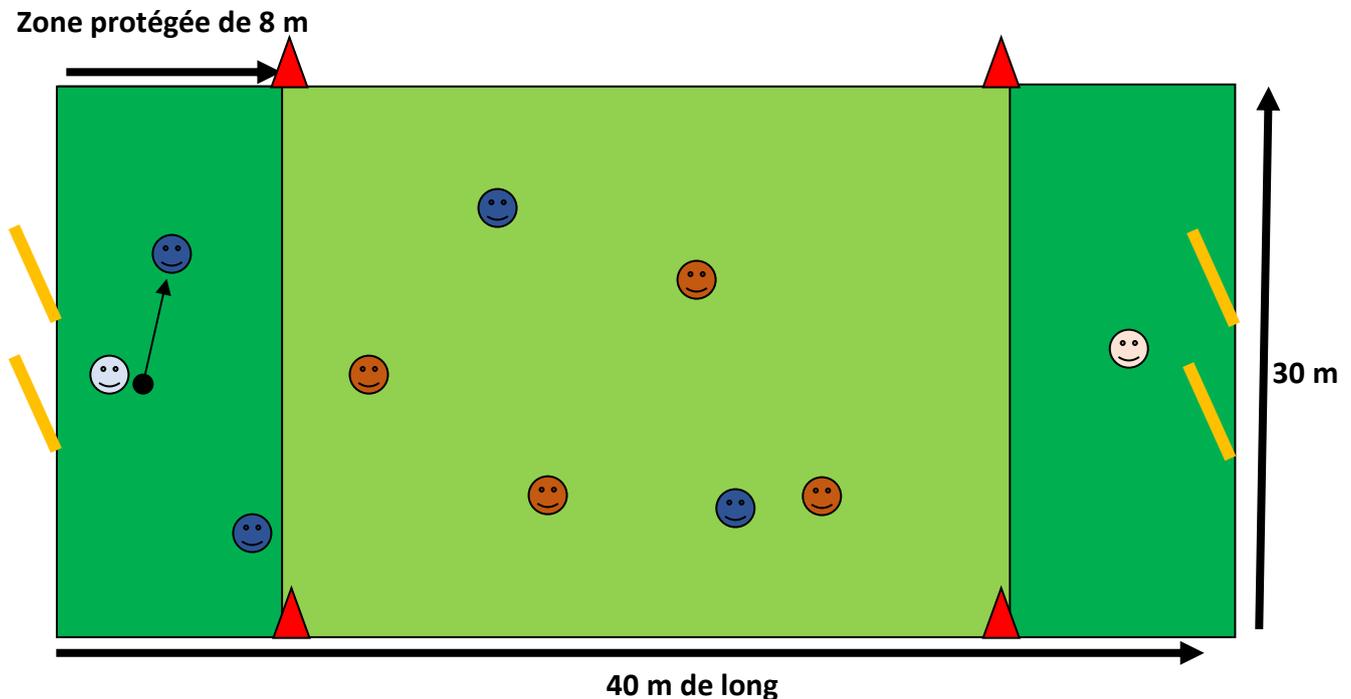
# ORGANISATION DE LA PRATIQUE

## REGLEMENT :

- **Joueurs autorisés :** U8 né(e)s en 2012, U9 (né(e)s en 2011 et U10 Féminine nées en 2010. + 3 joueurs U7 né(e)s en 2013 par équipe. **Le joueur doit être licencié pour pouvoir participer aux plateaux.**
- **Ballon taille 3**
- **Nombre de joueurs :** Les matchs se déroulent **obligatoirement à 5 contre 5 (avec un gardien).**
- **Le coup de pied de but (« six mètres ») :** Se joue à 6m (par le gardien), obligatoirement **au pied**. Possibilité de faire une passe à un partenaire dans la zone protégée. **(voir règle ci après\*)**
- **La relance du gardien (sur un arrêt) :** Se fait au pied (en posant le ballon au sol) **relance de volée ou demi volée interdite** ou à la main : inciter les joueurs à utiliser la zone protégée (moins de perte de balle).
- **Les touches :** Obligatoirement au pied. Adversaires à 4m. Possibilité de faire une passe ou de rentrer en conduite de balle (mais pas le droit de marquer avant d'avoir fait une passe).
- **Les corners :** Se font au pied
- **Le tacle est interdit.** Reprise du jeu par un coup-franc.

## UN JOUEUR U9 QUI PARTICIPE À UN PLATEAU LE MATIN A INTERDICTION DE JOUER L'APRÈS-MIDI

**\* Règle de la Zone protégée :** Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un 6m, tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (zone des 8m). Le gardien peut alors relancer sur un partenaire qui vient demander le ballon dans la surface. Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone dès que le joueur aura touché le ballon.



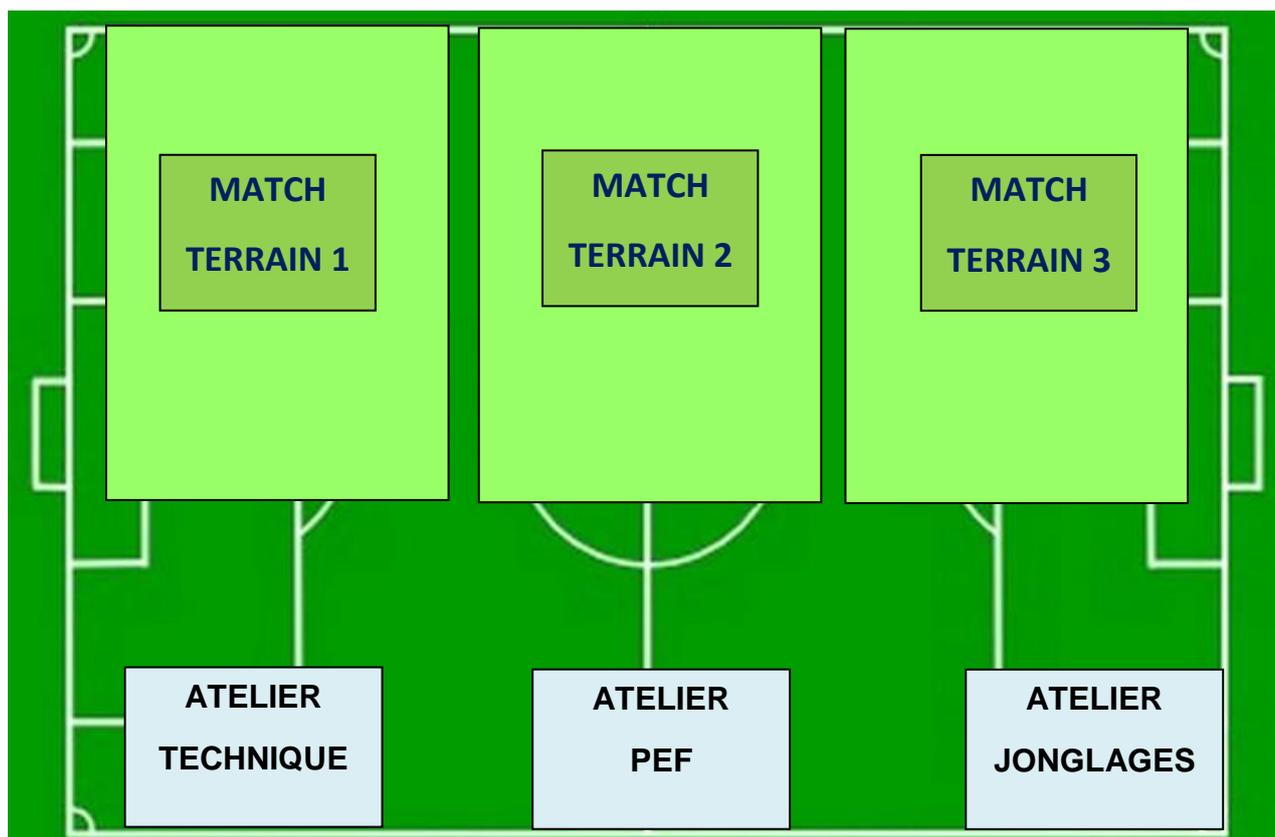
### TRACAGE DES TERRAINS :

- Les terrains U9 doivent être tracés avec des coupelles si possible d'une seule couleur.
- Chaque terrain doit mesurer 40 mètres de long et 30 mètres de large.
- Les buts doivent mesurer 4 mètres de large et être matérialisés avec des constri-foot.
- 2 coupelles, placées à 8 m, de chaque côté du terrain dans le sens de la longueur, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation.

## CALENDRIER PHASE AUTOMNE 2019

- Plateau N°1 → Samedi 14 Septembre 2019
- Plateau N°2 → Samedi 28 Septembre 2019
- Plateau N°3 → Samedi 12 Octobre 2019
- **Festifoot (sur inscription) → Samedi 26 Octobre 2019**
- Plateau N°4 → Samedi 09 Novembre 2019
- Plateau N°5 → Samedi 23 Novembre 2019
- **Plateaux Futsal (sur inscription) → Période hivernale**

# FICHE ROTATION A 9 EQUIPES



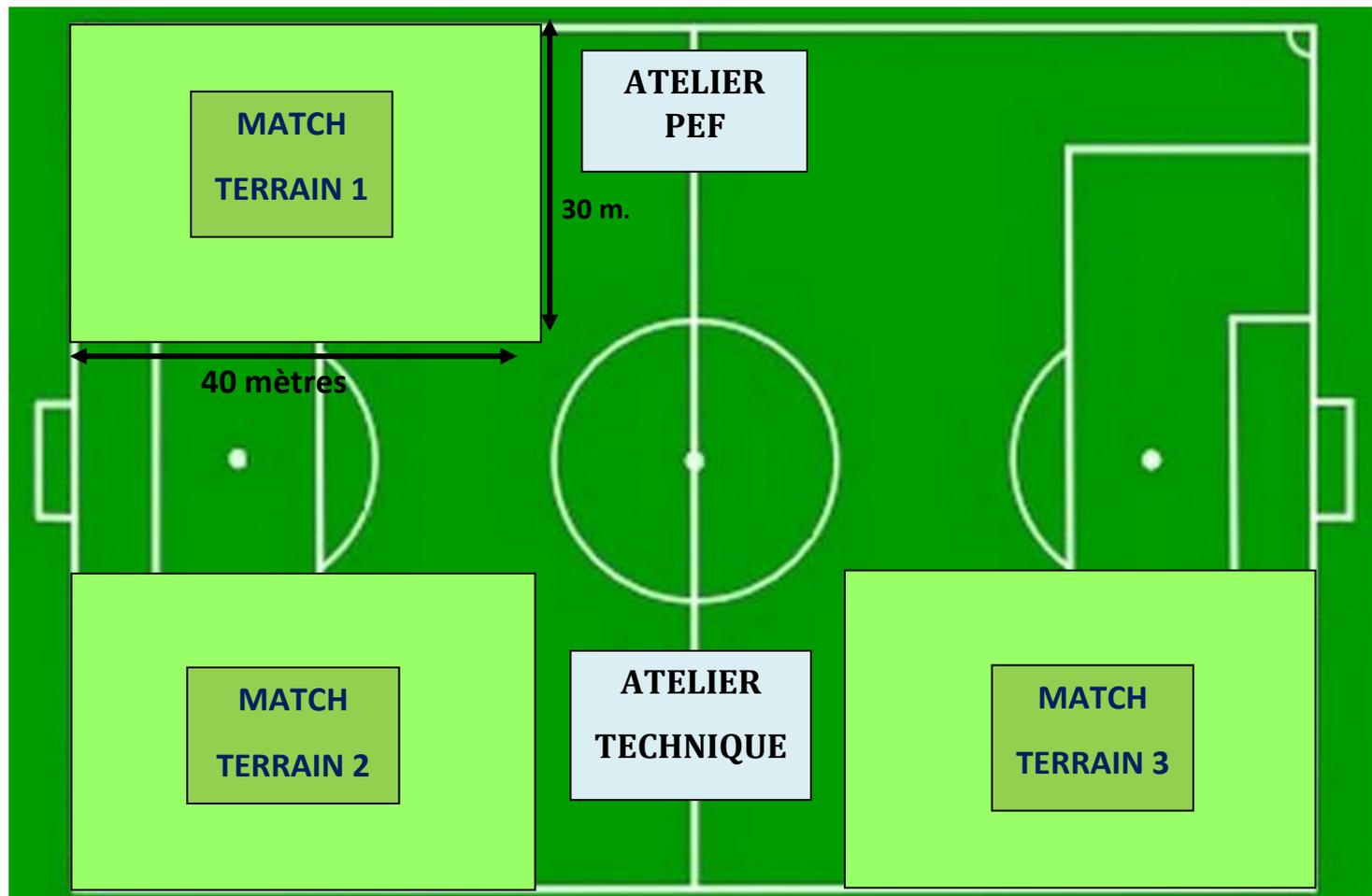
- Attribuer une lettre à chaque équipe.
- Chaque équipe fera 4 matchs et 2 ateliers. Pour cela suivre la fiche des rotations.
- Les ateliers sont installés derrière les terrains.
- Chaque rotation dure 10 minutes.

## FICHE DE ROTATION PLATEAU A 9 EQUIPES :

ROTATIONS	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	MATCH TERRAIN 3	ATELIER TECHNIQUE	ATELIER PEF	ATELIER JONGLAGES
1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	8 - 7		9
2	2 - 4	7 - 6	8 - 9	1 - 5		3
3	1 - 3	5 - 8	7 - 9	2 - 4		6
4	3 - 2	4 - 7	6 - 8		9 - 1	5
5	1 - 5	9 - 4	3 - 6		2 - 7	8
6	1 - 8	2 - 7	5 - 9		6 - 3	4

# PLATEAU A 8 EQUIPES

## (Formule n°1 à 3 terrains)



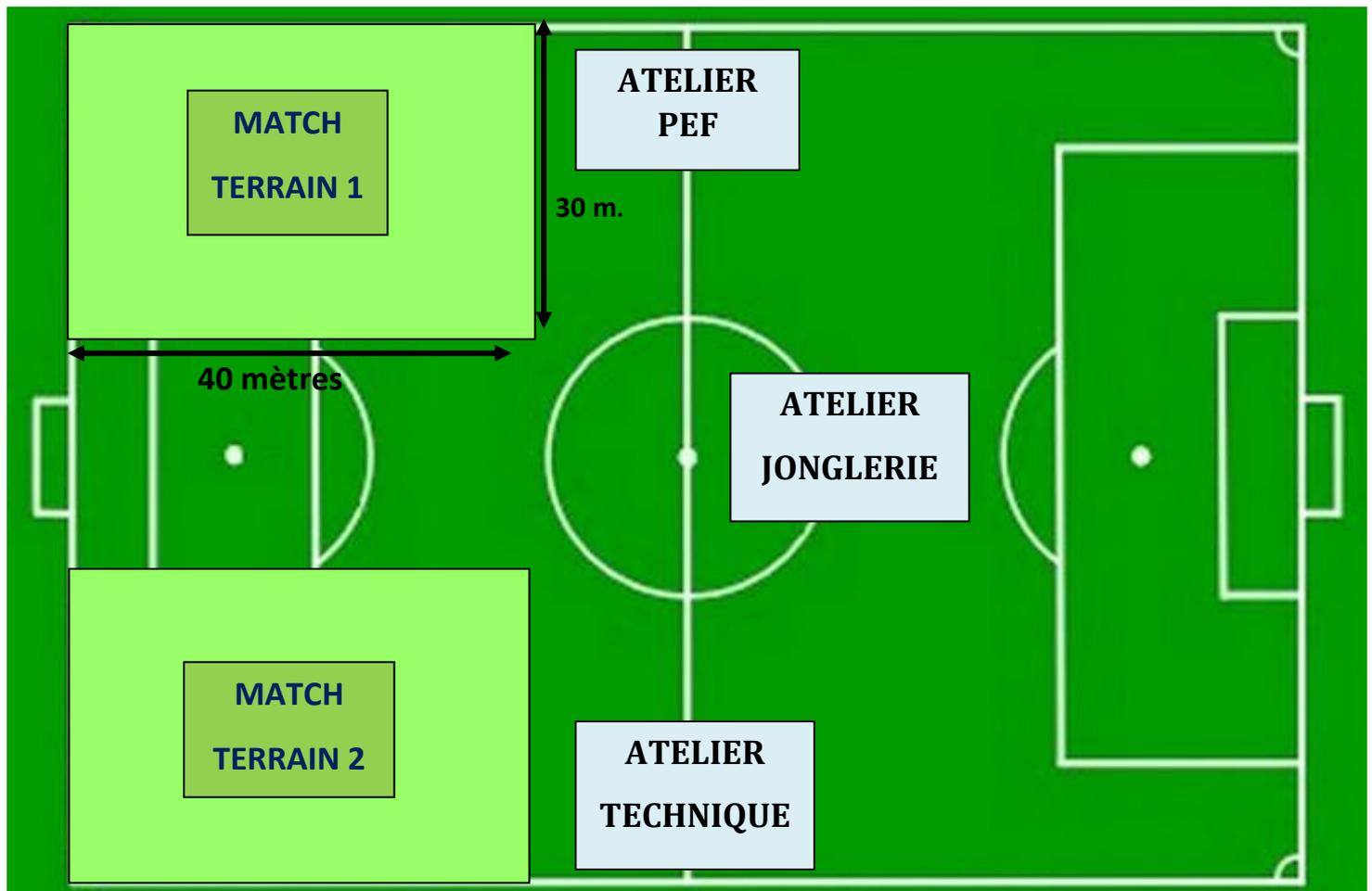
### ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 8
- Chaque équipe fait **4 matchs et 2 ateliers**
- Chaque rotation dure **10 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	MATCH TERRAIN 3	ATELIER PEF	ATELIER TECHNIQUE
<b>Rotation 1</b>	1 - 2	3 - 4	5-6		7 - 8
<b>Rotation 2</b>	5 - 8	7 - 6		1 - 3	2 - 4
<b>Rotation 3</b>	1 - 7	2 - 5	8-4		6 - 3
<b>Rotation 4</b>	8 - 3	6 - 4		2 - 7	1 - 5
<b>Rotation 5</b>	1 - 8	2 - 6	3-7	4 - 5	
<b>Rotation 6</b>	2 - 5	4 - 7	1-3	8 - 6	

# PLATEAU A 8 EQUIPES

## (Formule n°2 à 2 terrains)



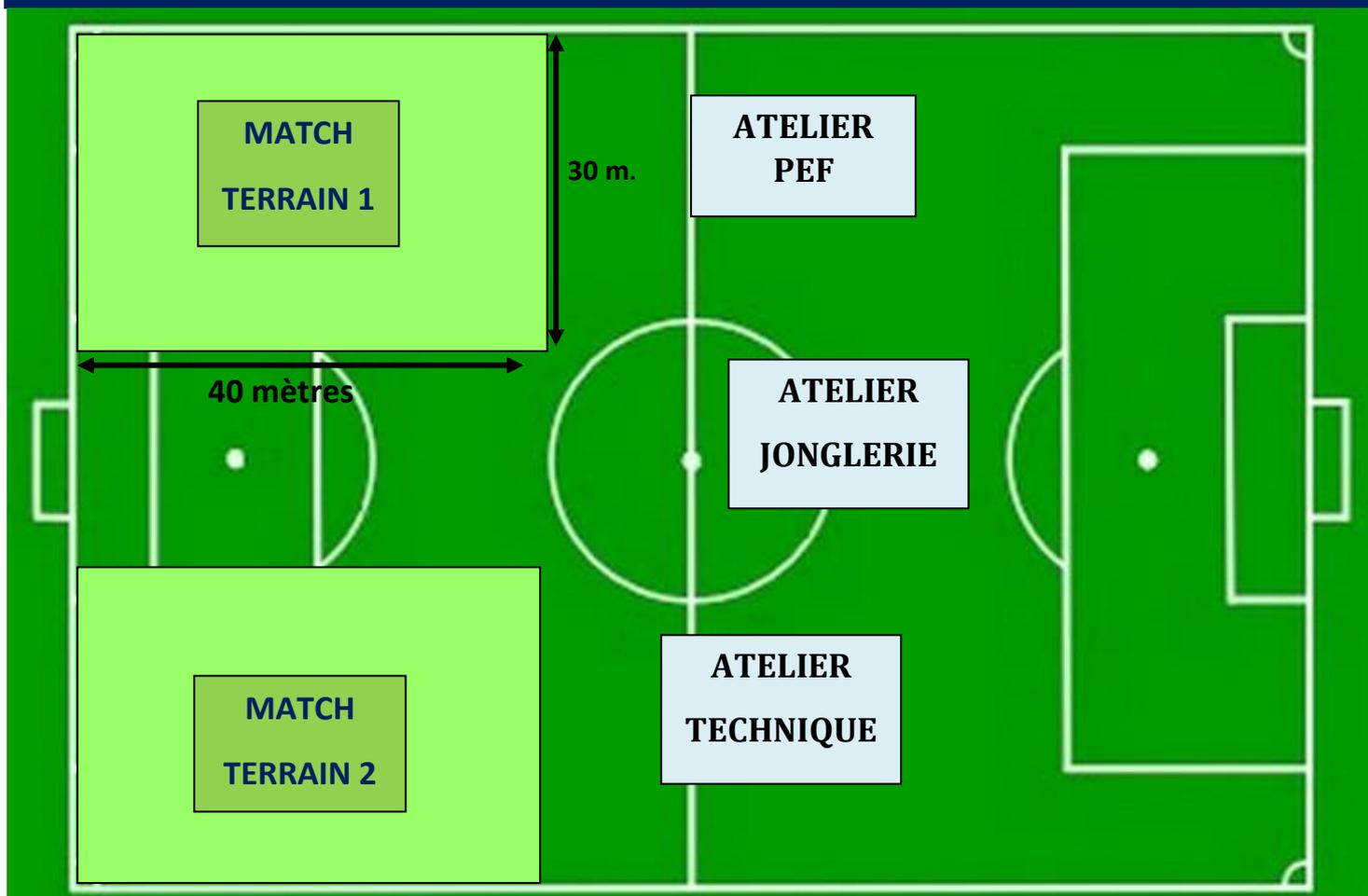
### ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 8
- Chaque équipe fait **3 matchs et 3 ateliers**
- Chaque rotation dure **12 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **3 minutes**

**POUR L'ATELIER JONGLERIE : FAIRE L'ATELIER JONGLAGE DU PLATEAU N°4 OU N°5**

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF	ATELIER TECHNIQUE	ATELIER 3
<b>Rotation 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7 - 8	
<b>Rotation 2</b>	5 - 8	7 - 6	1 - 3	2 - 4	
<b>Rotation 3</b>	1 - 7	2 - 5	8 - 4	6 - 3	
<b>Rotation 4</b>	8 - 3	6 - 4	2 - 7	1 - 5	
<b>Rotation 5</b>	1 - 8	2 - 6			3-4-5-7
<b>Rotation 6</b>	3 - 5	4 - 7			1-2-6-8

# PLATEAU A 7 EQUIPES



## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 7
- Chaque équipe fait **4 matchs et 3 ateliers**
- Chaque rotation dure **10 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **3 minutes**

## POUR L'ATELIER JONGLERIE : FAIRE L'ATELIER JONGLAGE DU PLATEAU N°4 OU N°5

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF	ATELIER TECHNIQUE	ATELIER 3
<b>Rotation 1</b>	1 - 2	3 - 4	5 - 6	7	
<b>Rotation 2</b>	3 - 1	2 - 5	7 - 4	6	
<b>Rotation 3</b>	4 - 5	6 - 7	2 - 3	1	
<b>Rotation 4</b>	7 - 5	6 - 3	1	4 - 2	
<b>Rotation 5</b>	1 - 4	2 - 6		3 - 5	7
<b>Rotation 6</b>	1 - 5	2 - 7			3-4-6
<b>Rotation 7</b>	3 - 7	6 - 4			1-2-5

# PLATEAU A 6 EQUIPES

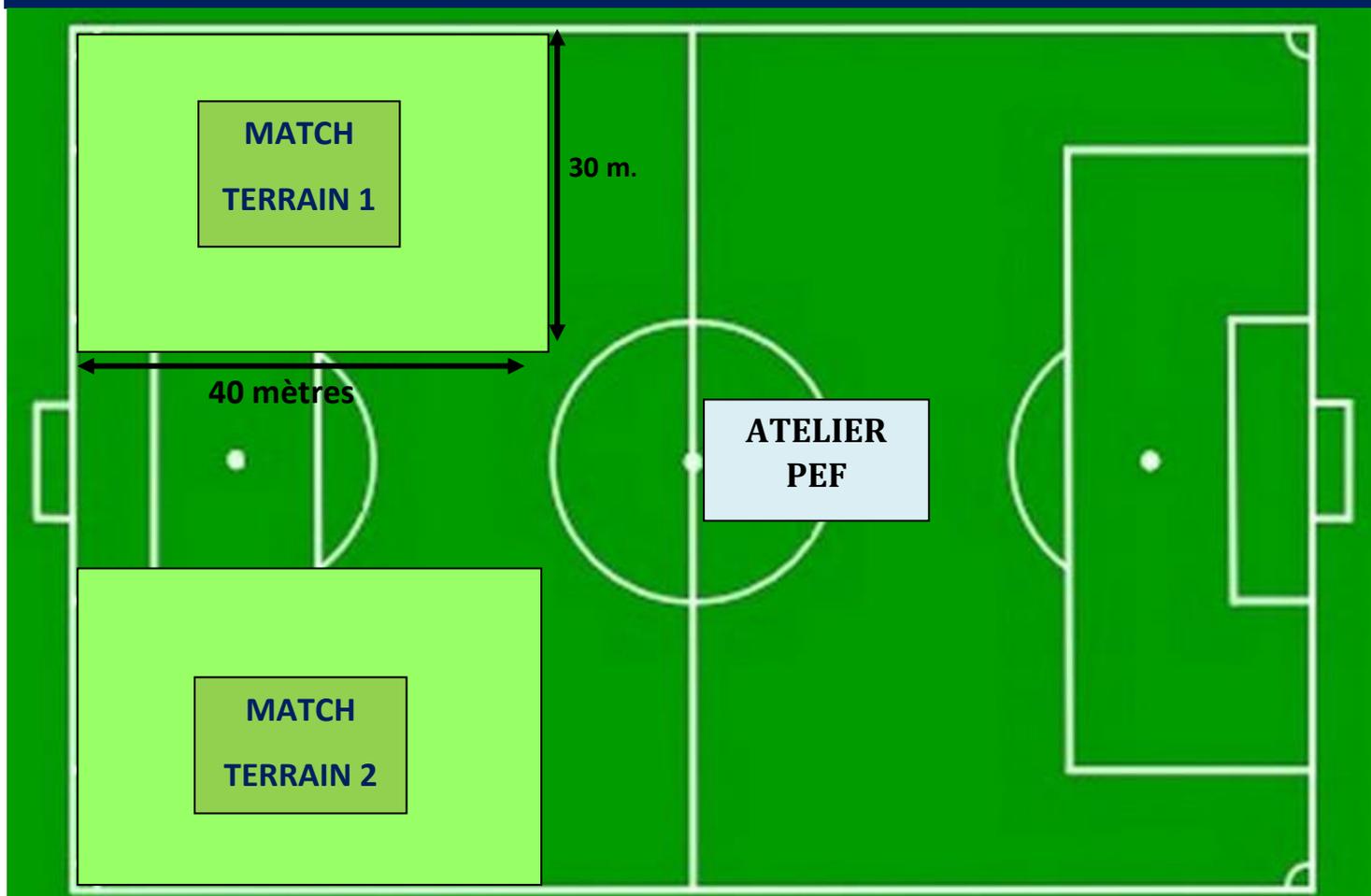


## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de **1 à 6**
- Chaque équipe fait **4 matchs et 2 ateliers**
- Chaque rotation dure **10 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF	ATELIER TECHNIQUE
Rotation 1	1 - 2	3 - 4	5 - 6	
Rotation 2	3 - 5	1 - 6	2 - 4	
Rotation 3	2 - 6	4 - 5	1 - 3	
Rotation 4	1 - 5	2 - 3		4 - 6
Rotation 5	1 - 4	3 - 6		2 - 5
Rotation 6	2 - 4	5 - 6		3 - 1

# PLATEAU A 5 EQUIPES



## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 5
- Chaque équipe fait **4 matchs et 1 atelier.**
- Chaque rotation dure **10 minutes.**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes.**

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF
Rotation 1	1-2	3-4	5
Rotation 2	2-3	4-5	1
Rotation 3	3-5	1-4	2
Rotation 4	3-1	2-5	4
Rotation 5	1-5	2-4	3

## FICHE BILAN PLATEAU U9

Date du plateau :

Lieu du plateau :

Responsable plateau :

### Attribution des numéros aux équipes :

(A la fin du plateau il vous est demandé de positionner l'ensemble des équipes suivant leur niveau en vous basant sur les contenus des matchs du plateau. Voir le tableau ci-dessous.)

	<b>Equipes</b>	<b>Niveau 1 (Expérimentée)</b>	<b>Niveau 2 (Moyenne)</b>	<b>Niveau 3 (Débutante)</b>
<b>1</b>				
<b>2</b>				
<b>3</b>				
<b>4</b>				
<b>5</b>				
<b>6</b>				
<b>7</b>				
<b>8</b>				

REMARQUES (organisation, horaires, contenu des ateliers, divers) :

# FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U9

DATE DU PLATEAU :

NOM DU CLUB : .....

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE : .....

N°	NOM	PRÉNOM	ANNEE NAISSANCE	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

.....

# FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U9

DATE DU PLATEAU :

NOM DU CLUB : .....

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE : .....

N°	NOM	PRÉNOM	ANNEE NAISSANCE	N° LICENCE
1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				

.....

**Thématique : Jonglage**

**Objectif de l'atelier : Améliorer le geste du jonglage**

**Consignes**

Un ballon par joueur. Objectif : Réussir à passer dans le plus de zones possibles. Les joueurs démarrent tous dans la même zone et tournent dans le même sens d'une zone à l'autre. Pour passer à la zone suivante ils doivent remplir le défi.

**CORRIGER LES JOUEURS ET LES CONSEILLER SUR LA TECHNIQUE DE JONGLERIE DURANT TOUT L'ATELIER.**

Zone 1 : 2 jonglages consécutifs. / Zone 2 : 4 jonglages consécutifs. / Zone 3 : 6 jonglages consécutifs. / Zone 4 : 8 jonglages consécutifs.

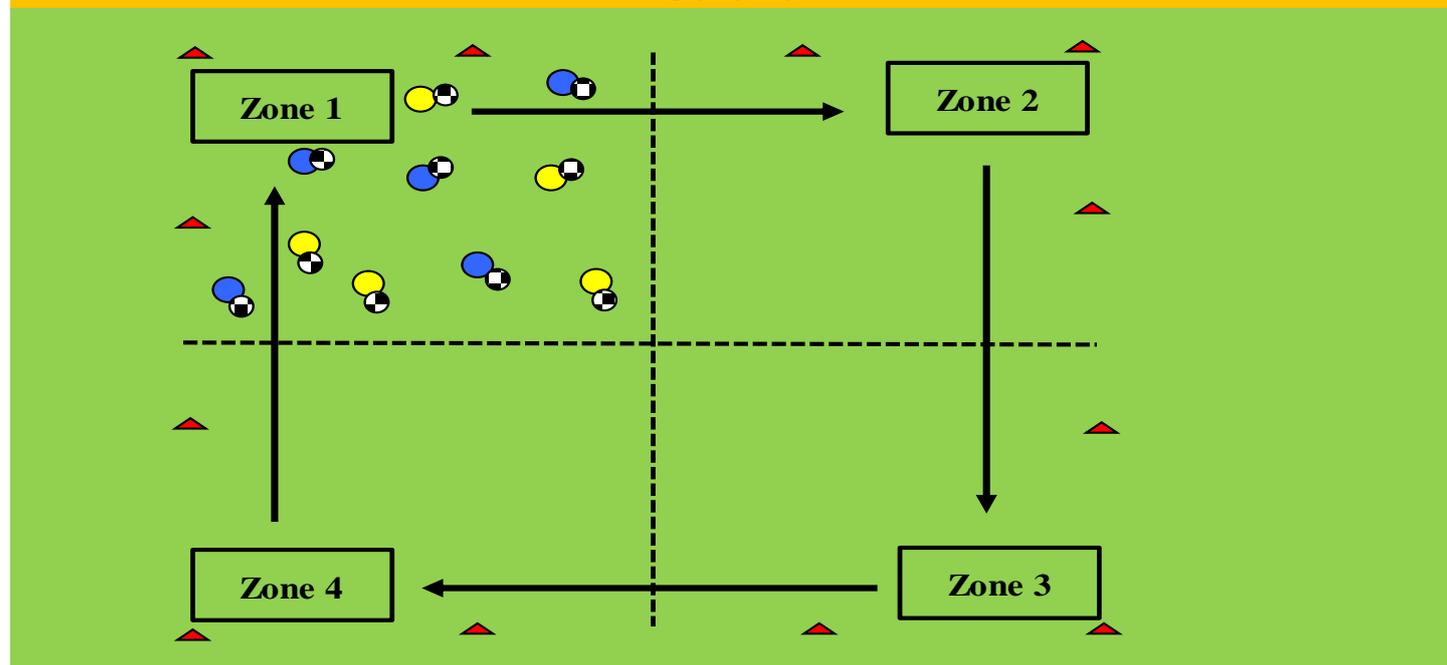
Pour les tours suivants, le joueur ajoute 2 jonglages à chaque fois qu'il passe une zone.

Si la difficulté est trop importante, proposer au joueur de faire des paliers en réalisant consécutivement des contacts pied/main (1 jonglage en récupérant le ballon à la main entre chaque contact). Si le ballon tombe, recommencer le défi à 0. Exemple : Palier 1 : 5 jonglages consécutifs pied main, Palier 2 : 10 jonglages consécutifs pied main etc...)

**Matériel**

						
But	Déplacement joueur		Déplacement ballon		Conduite	
				 		
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs	Constrifoot	Haie

**Schéma**



**Détails du schéma**

Carré de 20 mètres/20mètres découpé en 4 zones mesurant chacune 10 mètres/10 mètres. Déterminer avec les joueurs les zones 1 à 4 et le sens de rotation. (voir schéma). Préciser le défi à remplir pour chaque zone.

**Variables - Veiller à**

Lorsqu'un joueur a réalisé un tour complet des 4 zones, il doit venir vers l'éducateur qui va lui fixer de nouveaux objectifs.  
Corriger les joueurs et veiller à leur fixer des objectifs qui leur permettent de progresser.

## Thématique : Fair Play

Objectif de l'atelier : Bien se comporter

### Consignes

Chaque équipe se place en colonne au départ de l'atelier. L'éducateur explique le fonctionnement de l'atelier et démontre le parcours.

Compétition par équipe : L'éducateur énonce avant chaque passage un **comportement (voir la liste au verso)**. Le but est de déterminer s'il s'agit d'un bon ou mauvais comportement. Pour formuler la réponse le joueur de chaque équipe doit s'engager sur l'un des 2 circuits de motricité se trouvant devant lui. A la fin de cet atelier il récupère un ballon et doit tirer dans le minibus.

1 pt si bonne réponse (bon choix de parcours) et / ou 1 point si but dans le minibus.

AVANT DE DEBUTER L'ATELIER, il est important de déterminer quel circuit correspond à quelle réponse : "Bon comportement" et "Mauvais comportement"

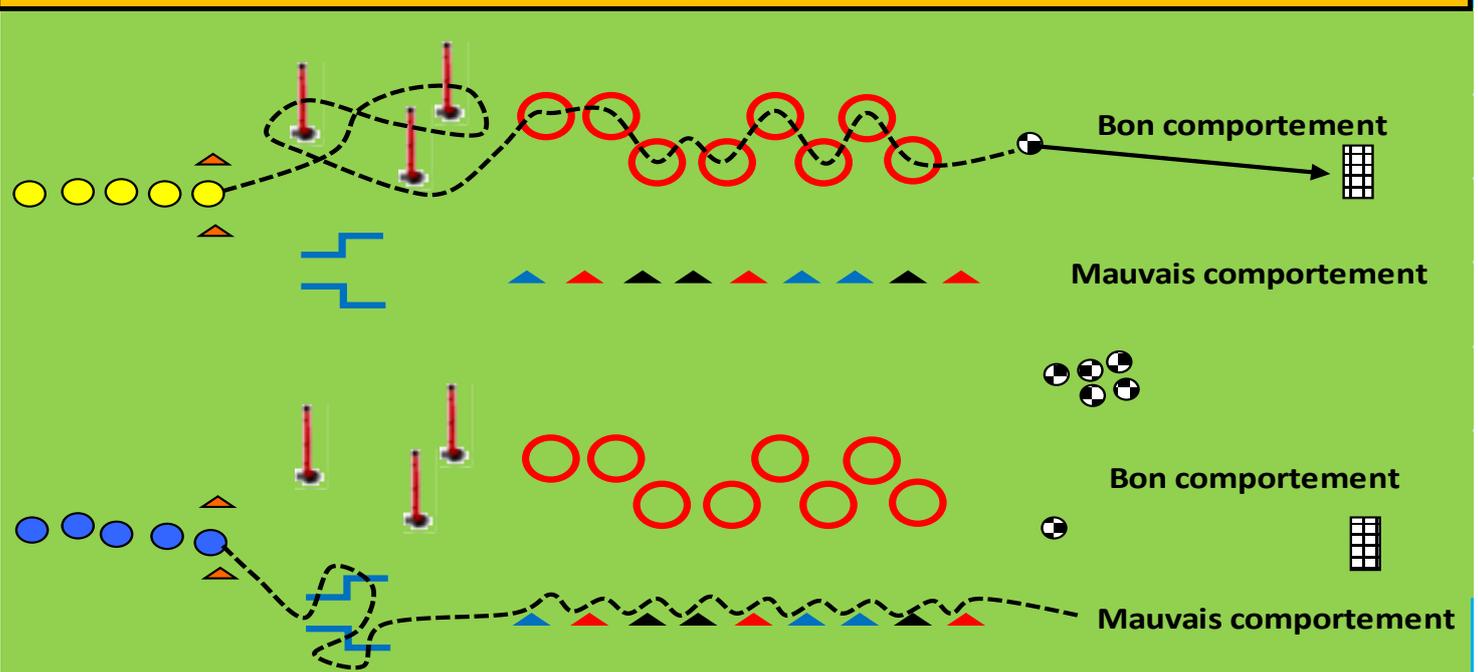
(exemple : Bon comportement = circuit à gauche et mauvais comportement = circuit à droite)

(exemple : Bon comportement = circuit à gauche et mauvais comportement = circuit à droite).

### Matériel

						
Minibus (2m)	Déplacement joueur		Déplacement ballon			Conduite
						
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon	Joueurs		Constrifoot

### Schéma



### Détails du schéma

Circuit de droite : Etape 1 : Saut de haies pied joints côté gauche puis droite / Etape 2 : cloche pied droit coupelle bleue, cloche pied gauche coupelle noire, pieds joints coupelle rouge.

Circuit de gauche : Etape 1 : Marche avant puis arrière puis avant entre les constrifoot / Etape 2 : cerceaux à gauche pied gauche, cerceaux à droite pied droit.

### Variables - Veiller à

Faire répéter les joueurs régulièrement pour limiter l'attente.

Les joueurs d'une même équipe **NE PEUVENT PAS CONSEILLER** leur partenaire avant son départ. Après chaque passage prendre quelques seconde pour préciser et justifier la réponse à l'affirmation.

## LISTE DE COMPORTEMENTS DES JOUEURS

BON COMPORTEMENT		MAUVAIS COMPORTEMENT
Encourager ses partenaires		Simuler une blessure
Relever un adversaire qui est tombé au sol		Contester une décision de l'arbitre
Accepter d'être remplacé		Insulter un adversaire, éducateur, supporters ou arbitre
Saluer toutes les personnes présentes au stade		Critiquer ses partenaires
Serrer la main à la fin du match		Ne pas écouter les consignes de l'éducateur
Respecter les décisions de l'arbitre		Disputer ses partenaires après un but encaissé

## LISTE DE COMPORTEMENTS DES PARENTS / SUPPORTERS

BON COMPORTEMENT		MAUVAIS COMPORTEMENT
Applaudir après un but		Contredire les décisions de l'éducateur
Encourager les joueurs		Critiquer les joueurs
Féliciter les joueurs		Siffler l'équipe adverse
Respecter les décisions de l'arbitre		Contredire les décisions de l'arbitre
Rester derrière la main courante		Rentrer sur le terrain

## LISTE DE COMPORTEMENTS DES EDUCATEURS

BON COMPORTEMENT		MAUVAIS COMPORTEMENT
Féliciter et encourager ses joueurs		Crier sur ses joueurs
Donner des conseils lors des pauses		Fumer devant les joueurs
Faire jouer tous les joueurs		Arriver en retard

## ATELIER 3 : 2 contre 1

Thématique : 2 contre 1

Objectif de l'atelier : Fixer un adversaire et donner à un partenaire démarqué.

### Consignes

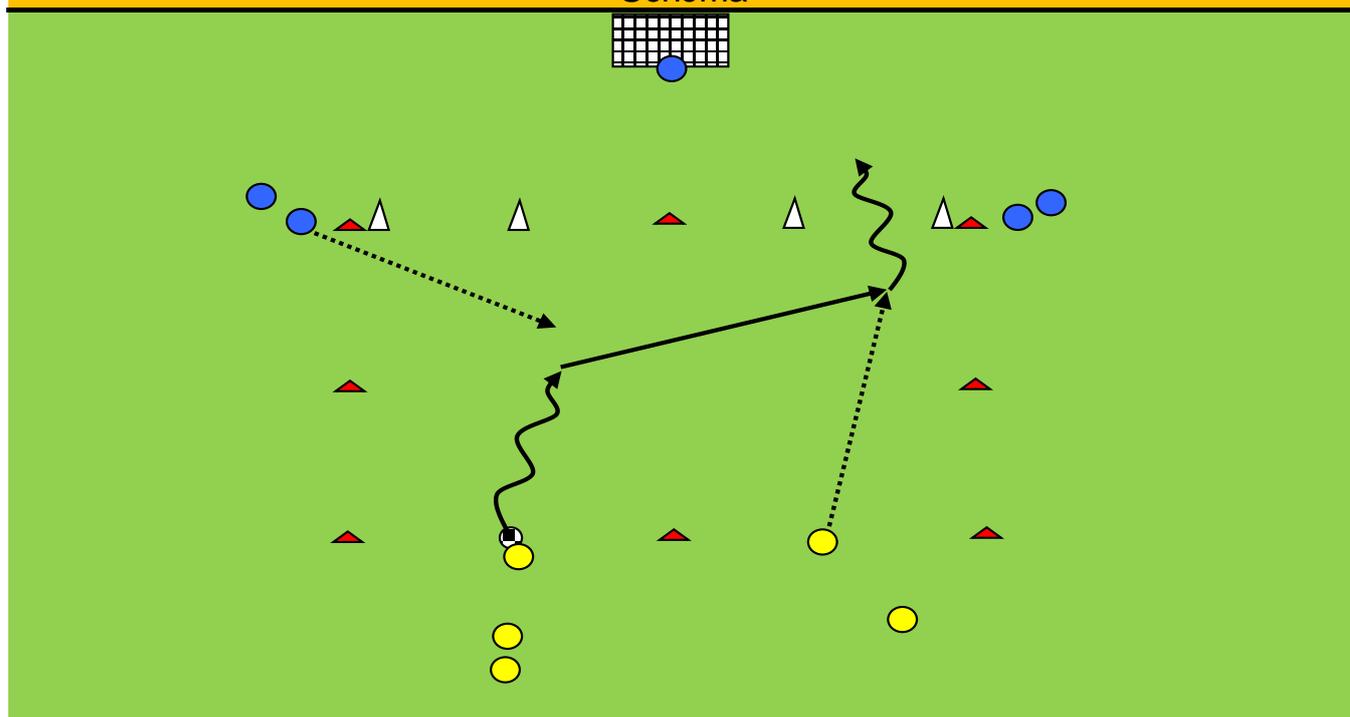
Compétition par équipe : Une équipe attaque pendant 5 minutes et l'autre défend puis inverser les rôles. L'équipe qui attaque doit marquer le plus de buts possible. L'équipe qui défend doit en encaisser le moins possible.

Dès que les 2 attaquants rentrent dans la zone, un défenseur se présente aussi dans la zone. Pour pouvoir marquer les attaquants doivent passer par 1 des 2 portes matérialisée par les plots. Après le passage d'une porte le défenseur ne peut plus intervenir, il n'y a plus que le gardien qui peut défendre. Les 2 attaquants peuvent accompagner pour finir devant le gardien.

### Matériel

			
But	Déplacement joueur	Déplacement ballon	Conduite
			
Cône	Cerceau	Coupelle	Ballon
			
			Joueurs
			
			Haie

### Schéma



### Détails du schéma

Tracer une zone de 20 mètres de largeur et 16 mètres de profondeur avec 2 portes de 4 mètres chacune.

Laisser un espace de 8 mètres entre la zone et le but de 4 mètres dans lequel se trouve le gardien. Source de balle au départ de l'équipe qui attaque.

### Variables - Veiller à

Faire plusieurs manches et changer de "renard" à chaque manche pour les 2 équipes.  
Conseiller les joueurs sur la conduite de balle (surface de contact, fréquence de contact, lever la tête, etc)