

PLATEAUX U9 – MODIFICATION (en rouge) DU JEUDI 19/09/24

RENTREE DU FOOT

SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2024

Toutes les équipes citées ont **rendez-vous à 9H30** sur le lieu du plateau mentionné ci-dessous.

En cas d'absences d'équipe(s) merci de **prévenir le district et le club recevant le plateau.**

Début du plateau composé de matchs et d'ateliers à 10H, fin à 11H45.

Tous les joueurs doivent être licenciés pour pouvoir participer au plateau

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 CHAMPLITTE - 7 équipes Contact : Arnaud Bard (06 81 49 34 44)	Plateau à MONTAGNEY - 7 équipes Contact : Daniel Gautherot (06 51 77 32 00)
4 Rivières 1 et 2 Champlitte 1, 2 et 3 Val de Gray 1 et 2	2 Vels 1, 2 et 3 Val de Gray 3 et 4 Val de Pesmes 1 et 2
Plateau à MARNAY - 8 équipes Contact : Jean Louis Fassenet (06 86 75 07 72)	Plateau à TRAVES - 6 équipes Contact : Thierry Macheret (06 40 78 61 74)
La Romaine Marnay 1, 2 et 3 Mons de Gy 1 et 2 Perrouse 3 et 4	Ent Val de Saône 2/Soing 2 Membrey La Gourgeonne Seveux Val de Saône 1 Soing 1
Plateau à PERROUSE - 9 équipes Contact : Malik Bentaala (07 82 49 99 55)	Plateau à COLOMBE - 9 équipes Contact : Laurent Valentin (06 76 88 73 10)
Noidans 1 et 2 Perrouse 1 et 2 Rioz 1, 2 et 3 Vesoul FC 1 et 2	Colombe 1, 2 et 3 Dampierre / Linotte Frotey les Vesoul 1 et 2 Larians 1, 2 et 3
Plateau à RIOZ - 8 équipes Contact : Nicolas Bernardini (06 81 47 98 44)	Plateau à AMANCE - 9 équipes Contact : Dievart Isabelle (06 72 43 65 10)
Noidans 3, 4 et 5 Rioz 4, 5 et 6 Vesoul AFM Vesoul RC	Amance/Corre/Pol Faverney 1 et 2 Jussey 1 et 2 Racing Club Saônois 1 et 2 Vesoul FC 3 et 4
Plateau à MAGNY VERNOIS - 9 équipes Contact : Marie Bobillier (07 57 50 59 61)	Plateau à RONCHAMP - 9 équipes Contact : Jordan Truchot (06 36 00 10 19)
Gt Haute Lizaine/Héricourt 1, 2, 3 et 4 Haute Vallée de l'Ognon Magny Vernois 1 et 2 Villersexel/Esprels 1 et 2	Lure JS 1, 2 et 3 Lure sporting FC Pays Minier 1, 2 et 3 Francheville 1 et 2
Plateau à MELISEY - 8 équipes Contact : Alexandre Geney (06 80 03 36 65)	Plateau à ST LOUP/SEMOUSE (stade Lebrun) - 8 équipes Contact : Noah Perrot (06 31 37 93 14)
Faucogney Melisey/St Barth 1, 2 et 3 Pays de Luxeuil 1, 2 et 3 Vallée du Breuchin	3 Rivières Fougerolles 1 et 2 Jasney 1, 2 et 3 St Loup/Corb/Magn 1 et 2

PLATEAU 1 : SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2024

ATELIER 1 : JEU REDUIT + LOIS DU JEU

Thématique : Règles du jeu et arbitrage

Objectif de l'atelier : Connaissance des lois du jeu

Consignes

Compétition par équipe de 2 ou 3 joueurs pouvant être de clubs différents (jouer avec des chasubles).

Les équipes disputent des matchs de 2 minutes en 2 contre 2 ou 3 contre 3.

Principe du FESTIFOOT :

Les règles sont les mêmes que lors d'un match de U9 (touches aux pieds, "six mètres" au pied mais il n'y a pas de gardien. Le but est de marquer. Lorsqu'une équipe marque, l'éducateur pose alors une question à un joueur de l'équipe qui a marqué (changer de joueurs à chaque question) .

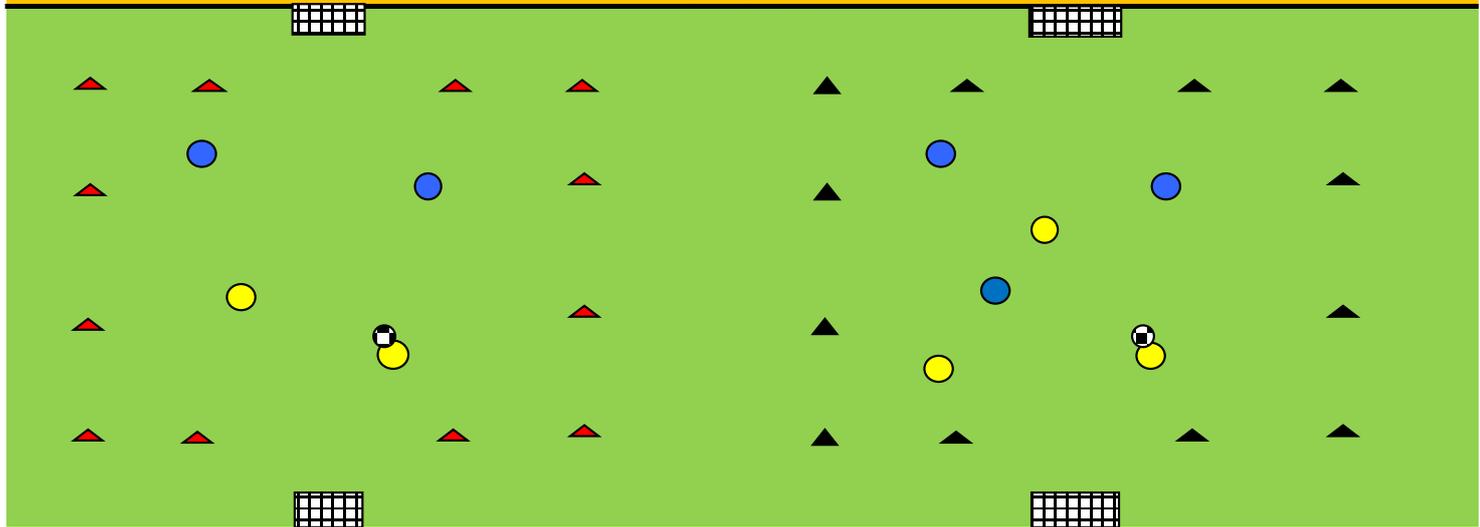
Si il repond juste l'équipe marque un point bonus (donc 2 points : le but + le point bonus).

Les joueurs ne peuvent défendre en dehors de la zone du terrain délimitée par les coupelles (afin de ne pas défendre juste devant le minibus).

Matériel

						
<i>But</i>	<i>Déplacement joueur</i>		<i>Déplacement ballon</i>		<i>Conduite</i>	
				 		
<i>Cône</i>	<i>Cerceau</i>	<i>Coupelle</i>	<i>Ballon</i>	<i>Joueurs</i>	<i>Constrifoot</i>	<i>Haie</i>

Schéma



Détails du schéma

2 terrains. Dimensions du terrain 18 mètres de long - 14 mètres de large - minibus de 2 mètres reculés 3 mètres derrière l'espace du terrain délimité par les coupelles.

Variables - Veiller à

Les matchs durent 2 minutes. L'éducateur se place entre les 2 terrains.

Lorsqu'un but est marqué il se rapproche de l'équipe qui a marquée pour poser une question à un joueur.

Faire une formule championnat où toutes les équipes se rencontrent au moins une fois.

QUESTIONS ATELIER LOIS DU JEU DU 21 SEPTEMBRE 2024

QUESTIONNAIRE "LOIS DU JEU"		
	Questions	Réponses
1	Les touches se font à la main en U9	FAUX
2	Les protèges tibias sont obligatoires lors d'un match de football	VRAI
3	L'engagement se réalise au milieu du terrain	VRAI
4	Le tackle est autorisé en U9	FAUX
5	Un match de U9 se joue à 5 contre 5	VRAI
6	Le "six mètres" doit être réalisé par le gardien de but	VRAI
7	Il n'y a pas de corners en U9	FAUX
8	Sur une touche je dois obligatoirement faire une passe	FAUX
9	En U9 les remplacements se font lors d'un arrêt de jeu	FAUX
10	Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi	VRAI
11	En U9 on joue avec des ballons taille 5	FAUX
12	Il n'y a pas de hors jeu en U9	VRAI
13	Le "six mètres" doit être réalisé au pied	VRAI
14	Pour qu'un but soit accordé il faut que le ballon touche la ligne de but	FAUX
15	Seul le gardien peut se saisir du ballon à la main	VRAI
16	Sur une relance du gardien dans sa surface, les adversaires ne peuvent pas se trouver dans la surface	VRAI
17	Sur une relance du gardien, ses partenaires ne peuvent pas se trouver dans la surface	FAUX
18	Sur un coup franc, les adversaires doivent se trouver à 5 mètres	VRAI
19	Lorsque je fait une passe volontaire à mon gardien de but, il n'a pas le droit de se saisir du ballon à la main	FAUX
20	Lorsqu'une équipe obtient une faute dans la surface il y a penalty	VRAI

ATELIER 2 : DUELS CONDUITE A DEUX EQUIPES

Thématique : Conduite

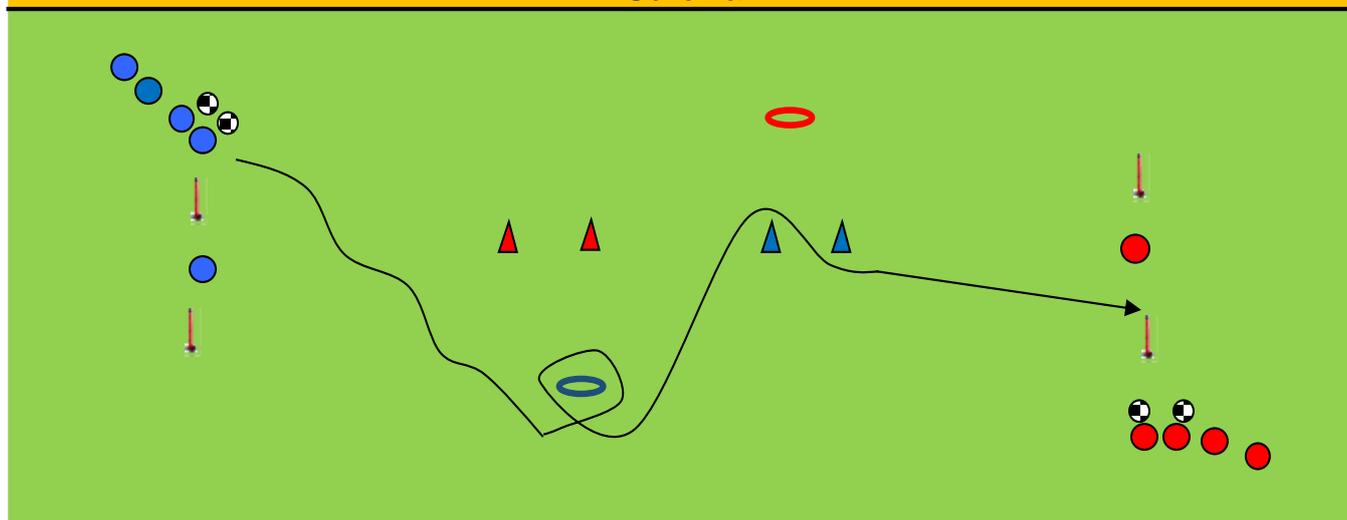
Consignes

Course entre les deux joueurs. Au signal de l'éducateur les deux premiers joueurs de chaque colonne partent en conduite de balle, contournent leur cerceau, passent en conduite entre les deux cônes et tirent au but. Le premier qui marque donne un point à son équipe.

Matériel

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

Schéma



Détails du schéma

Variables - Veiller à

Faire attention à la qualité de la conduite de balle, si l'exercice est mal effectué, le faire recommencer. Enchaîner rapidement les passages pour limiter le temps d'attente. Changer régulièrement les gardiens.

ATELIER JONGLAGES A UTILISER LORS DES PLATEAUX A 10, 9 OU 7 EQUIPES POUR LES EQUIPES SEUL A L'ATELIER

ATELIER JONGLAGE

Consignes

1 ballon par joueur. Chaque joueur dispose de 3 essais maximum pour réaliser l'objectif. En cas d'échec, le joueur doit reculer au palier précédent et tenter de le réaliser à nouveau.

COMPETITON INDIVIDUELLE : Etre le premier à atteindre le palier 5.

Palier 1 : District --> Réaliser 3 jonglages pieds mains consécutifs sans faire tomber le ballon

Palier 2 : Ligue --> Réaliser 5 jonglages pieds mains consécutifs sans faire tomber le ballon

Palier 3 : Ligue 2 --> Réaliser 10 jonglages pieds mains consécutifs sans faire tomber le ballon

Palier 4 : Ligue 1 --> Réaliser 2 fois 2 jonglages consécutifs

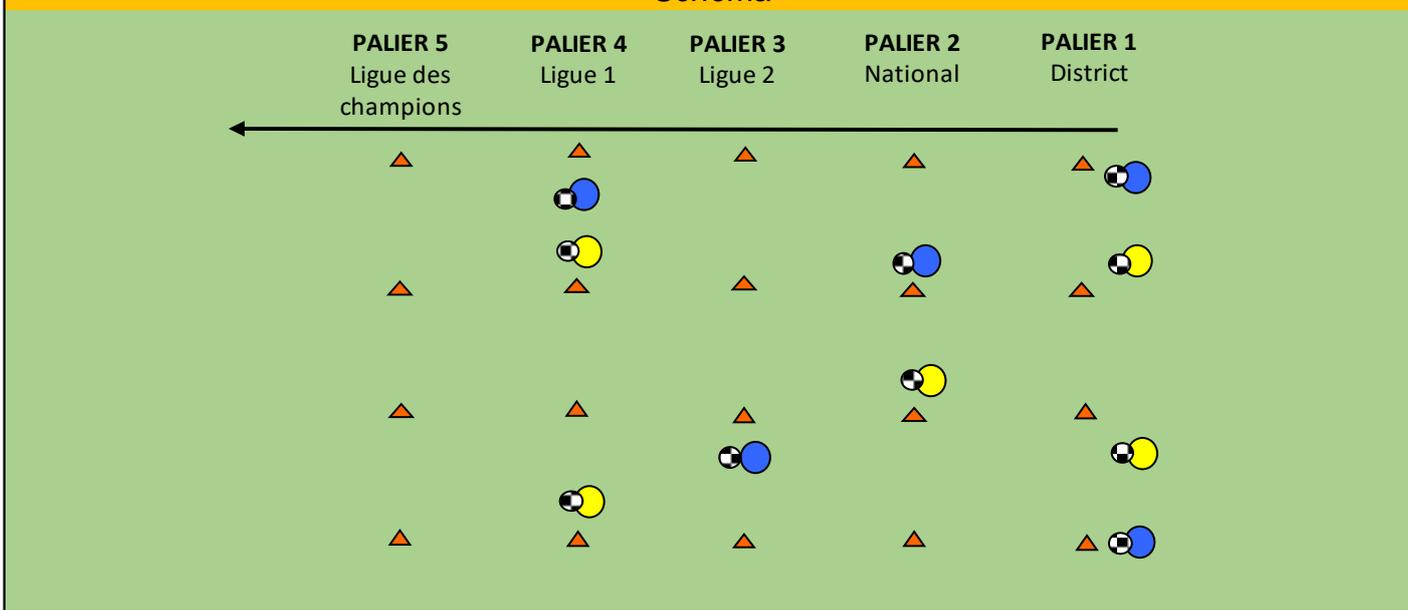
Palier 5 : Ligue des champions --> Réaliser 2 fois 3 jonglages consécutifs

Lorsque joueur a réussi à valider le palier 5, le faire recommencer avec les objectifs inscrits dans variables.

Matériel

						
<i>Minibut (2m)</i>	<i>Déplacement joueur</i>		<i>Déplacement ballon</i>		<i>Conduite</i>	
						
<i>Cône</i>	<i>Cerceau</i>	<i>Coupelle</i>	<i>Ballon</i>	<i>Joueurs</i>	<i>Constrifoot</i>	<i>Haie</i>

Schéma



Détails du schéma

**Espacer les paliers de 5 mètres pour bien les dissocier.
Prévoir suffisamment de ballons !**

Variables - Veiller à

Palier 1 : District --> Réaliser 2 jonglages consécutifs

Palier 2 : Ligue --> Réaliser 4 jonglages consécutifs

Palier 3 : Ligue 2 --> Réaliser 6 jonglages consécutifs

Palier 4 : Ligue 1 --> Réaliser 8 jonglages consécutifs

Palier 5 : Ligue des champions --> Réaliser 10 jonglages consécutifs