

# ***GUIDE PLATEAUX U9 PHASE PRINTEMPS 2025***



## ORGANISATION GENERALE

- 6 à 10 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.
- Lors de chaque plateau, les équipes disputeront 4 matchs et réaliseront 2 ateliers techniques.
- **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 9H30**. Le plateau **doit débuter à 10H00**.
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, avertir le club organisateur et le secrétariat du district par courriel.
- **Tous les parents doivent être à l'extérieur du terrain.**
- Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.

## CALENDRIER SAISON 2024/2025

DATES/CATEGORIE	U9
Samedi 1er mars 2025	<u>Futsal sur inscription</u>
Samedi 08 mars 2025	
Samedi 15 mars 2025	Plateau 1
Samedi 22 mars 2025	
Samedi 29 mars 2025	Plateau 2
Samedi 5 avril 2025	
Samedi 12 avril 2025	Plateau 3
Samedi 19 avril 2025	
Samedi 26 avril 2025	<u>Festi-Foot sur inscription</u>
Jeudi 1er mai 2025	
Samedi 3 mai 2025	
Samedi 10 mai 2025	Plateau 4
Samedi 17 mai 2025	
Samedi 24 mai 2025	Plateau 5
Samedi 31 mai 2025	
Samedi 7 juin 2025	<u>Journée Nationale des Débutants sur inscription</u>

# LOIS DU JEU

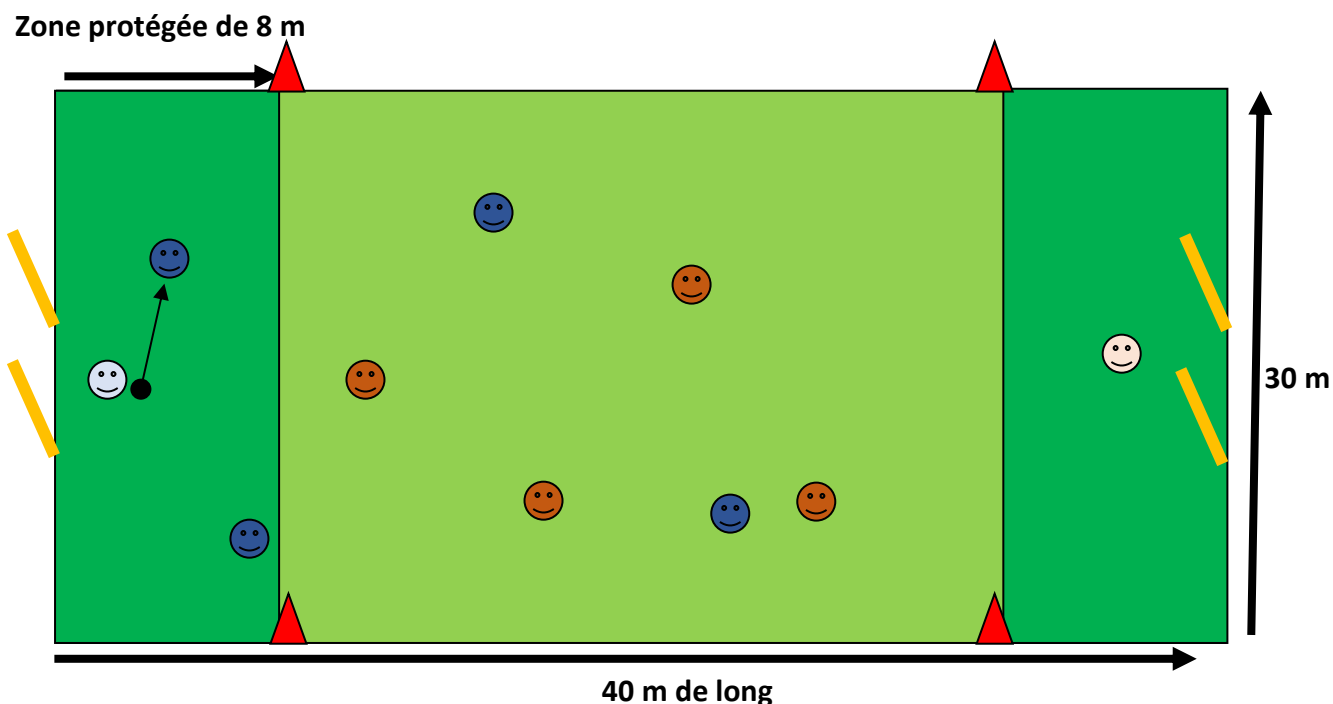
	U8 CE1 (2017)	U9 CE2 (2016)
Effectifs	Football à 5 (4 joueurs et 1 gardien)	
Remplaçants	0 à 2 : limiter au maximum les remplaçants	
Nombre minimal	4 par équipe	
Tacle	Interdit	
Surclassement	3 U7 (2018) maximum par équipe	
Dimension des terrains	40m de long X 30m de large	
Dimension des buts	4 m X 1,5 m	
Zone du gardien	Zone de 8 mètres	
Hors-jeu	Pas de hors-jeu	
Taille des ballons	Taille 3	
Temps de jeu	40 minutes de matchs et 20 minutes d'ateliers	
Engagement	Vers l'avant ou l'arrière	
Coup de pied de but	A 6 m face au but. Zone protégée*	
Touche et corner	<p>Au pied : passe ou rentrée en conduite de balle. Si le joueur entre en conduite, obligation de faire une passe avant de pouvoir marquer. Adversaire à 5 m.</p> <p>Si le joueur tire le corner il peut marquer directement.</p>	
Coups francs	Coup-Francs directs	
Coups de pied de réparation (penalty)	8 m	
Mise à distance des joueurs	5 m	
Relance gardien	<p>Uniquement à la main ou pied après avoir posé le ballon au sol (volée et demi-volée interdites).</p> <p>Inciter les joueurs à utiliser la zone protégée.</p>	
Arbitrage	<p>1 arbitre jeune au centre (U13- U15 - U18) ou les 2 éducateurs à l'extérieur du terrain.</p>	
<p><b>Le même temps de jeu pour tous :</b> <b>Un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs !</b></p>		

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

## REGLE DE LA ZONE PROTEGÉE :

Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un « six-mètres », **tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (zone des 8m).**

- Un ou plusieurs partenaires peuvent être dans la zone.
- Le gardien peut relancer sur un partenaire dans la zone.
- Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone **dès que le joueur aura touché le ballon.**
- Le gardien peut aussi choisir de relancer sur un partenaire en dehors de la zone protégée.



## TRACAGE DES TERRAINS :

- Les terrains U9 doivent être tracés avec des coupelles 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 constris-foot ou buts spécifiques (4mètres / 1,5mètres).
- Des cônes placés à 8 m, de chaque côté du terrain dans le sens de la longueur, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation.

# ORGANISATION D'UN PLATEAU

## 1- PRÉPARER (la semaine avant)

S'assurer d'avoir le matériel nécessaire (prêt de matériel du District possible ou entre clubs directement).

Chaque équipe doit avoir 3 ballons et 4 chasubles.

Convoquer l'encadrement du plateau (favoriser l'arbitrage des jeunes par les jeunes).

Disposer du « guide plateau U9 ».

## 2 – INSTALLER (8h15/8h30)

Installer les terrains de matchs.

Définir les tâches de l'encadrement (installation des terrains, arbitrage des rencontres, gestion des rotations, référent accueil).

Disposer de chasubles et ballons supplémentaires (en plus des 3 ballons par équipes).

### AVANT

## 3 – ACCUEILLIR

(par un dirigeant identifiable à partir de 9h15)

Diriger les équipes vers les vestiaires.

Noter le nombre de joueurs présents pour chaque club ainsi que le nombre d'équipes.

Récupérer les feuilles de match remplies.

## 4 – RASSEMBLER LES EDUCATEURS (9h50)

Donner un numéro cohérent à chaque équipe, montrer aux éducateurs les terrains et ateliers.

## 5 - RASSEMBLER LES ÉQUIPES (9h55)

Rappeler l'esprit du plateau et les principales lois du jeu aux éducateurs et joueurs/joueuses.

## 1 - GÉRER

Siffler le début et la fin de chaque rotation (10').

Veiller au bon déroulement des rotations et la durée des pauses entre chaque rotation (5').

Organiser les temps de matchs et défis.

## 2 - ANIMER

Les éducateurs de chaque équipe doivent connaître les ateliers et doivent les animer.

### PENDANT

## 3 – RÉGULER

Lorsque le ballon sort du terrain, l'éducateur doit transmettre un autre ballon pour accélérer la reprise du jeu.

Veiller à ce que les parents restent derrière la main courante.

Tempérer les débordements et excès des adultes.

## 4 – ARBITRER

Soit par des jeunes du club recevant le plateau (5U13/U15/U18)

Soit par les éducateurs des équipes jouant le match (faut-il en désigner un des deux qui a la mission d'arbitrer?).

Mais il faut arbitrer le match.

## 1 - RANGER

Demander aux équipes de ramasser le matériel à la fin de la dernière rotation et leur préciser où le déposer.

*Être vigilant avec le matériel dangereux (piquets notamment)*

## 2 - COMPLETER

Concierter l'ensemble des éducateurs afin de remplir la fiche bilan du plateau.

*Il n'y a pas de résultats mais l'évaluation des équipes est très importante.*

### APRES

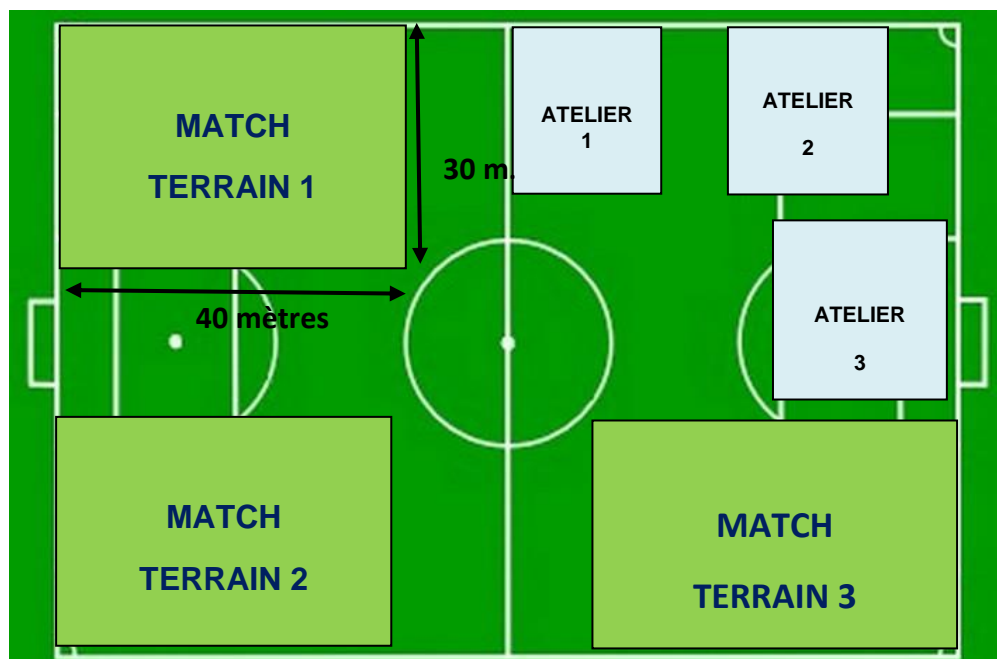
## 4 - ECHANGER

- Permettre un moment d'échanges avec les parents, dirigeants et éducateurs lors de la collation d'après plateau.

## 3 - TRANSMETTRE

Renvoyer la fiche bilan du plateau, accompagnée de toutes les feuilles de matchs des équipes présentes (par mail)

# PLATEAU A 10 EQUIPES



## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 10.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 3 ateliers.
- Chaque rotation dure **8 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **4 minutes**.

10 équipes : 3 terrains + 3 ateliers							
	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6	ROTATION 7
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 3	Terrain 3
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 3
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 10	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2

## Aide à l'attribution des numéros afin que les équipes d'un même club ne se rencontrent pas :

**L'équipe n°1** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4, 7, 8 et 9**

**L'équipe n°2** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 6, 8 et 10**

**L'équipe n°3** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 5, 6, 7 et 9**

**L'équipe n°4** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 5, 8 et 10**

**L'équipe n°5** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4, 7, 9 et 10**

**L'équipe n°6** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 8, 9 et 10**

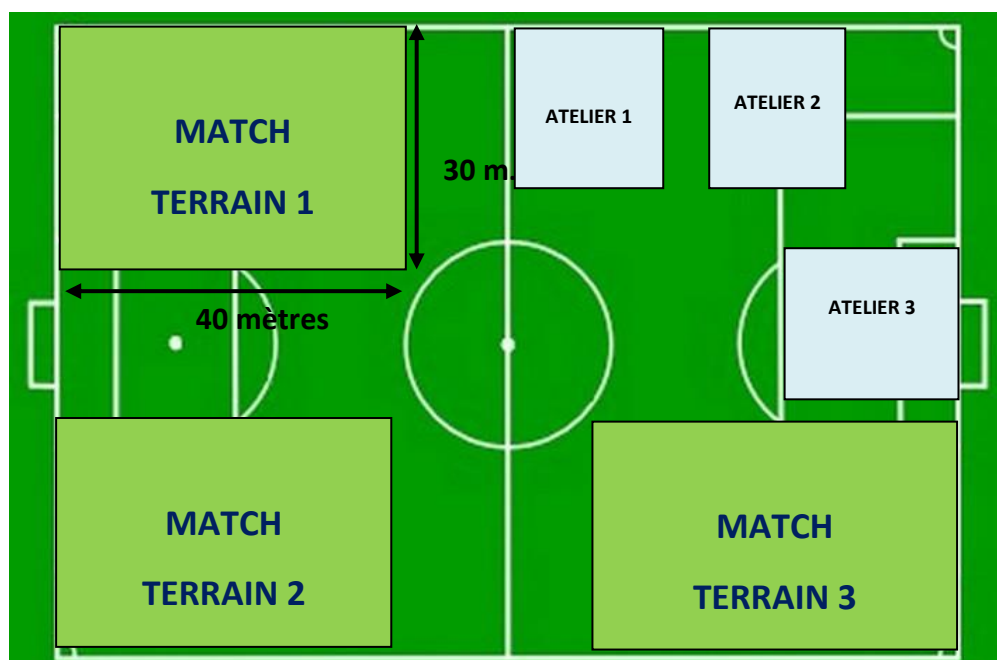
**L'équipe n°7** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5 et 8**

**L'équipe n°8** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4, 6 et 7**

**L'équipe n°9** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5, 6 et 10**

**L'équipe n°10** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 4, 5, 6 et 9**

# PLATEAU A 9 EQUIPES



## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 9.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

**GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)**

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
<b>ÉQUIPE 1</b>	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
<b>ÉQUIPE 2</b>	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
<b>ÉQUIPE 3</b>	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
<b>ÉQUIPE 4</b>	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
<b>ÉQUIPE 5</b>	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
<b>ÉQUIPE 6</b>	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
<b>ÉQUIPE 7</b>	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
<b>ÉQUIPE 8</b>	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
<b>ÉQUIPE 9</b>	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

**Aide à l'attribution des numéros afin que les équipes d'un même club ne se rencontre pas :**

**L'équipe n°1** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 6, 8 et 9**

**L'équipe n°2** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 6, 7 et 9**

**L'équipe n°3** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5, 7, 8 et 9**

**L'équipe n°4** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 5, 6 et 7**

**L'équipe n°5** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

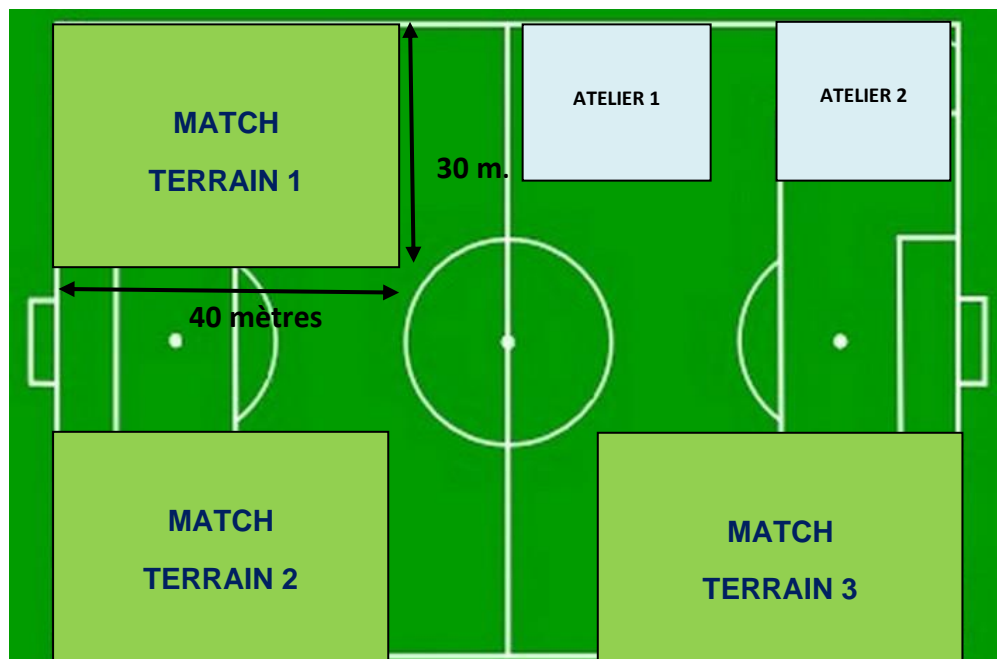
**L'équipe n°6** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 4 et 9**

**L'équipe n°7** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 3, 4 et 8**

**L'équipe n°8** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3, 5 et 7**

**L'équipe n°9** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2, 3 et 6**

# PLATEAU A 8 EQUIPES



## 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**.

GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

## Aide à l'attribution des numéros afin que les équipes d'un même club ne se rencontrent pas :

**L'équipe n°1** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 5 et 6**

**L'équipe n°2** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3, 4 et 8**

**L'équipe n°3** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 2 et 6**

**L'équipe n°4** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 5 et 7**

**L'équipe n°5** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 4 et 7**

**L'équipe n°6** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1, 3 et 8**

**L'équipe n°7** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **4, 5 et 8**

**L'équipe n°8** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2, 6 et 7**



# PLATEAU A 7 EQUIPES



## ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 7.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers (dont 1 atelier jonglages).
- Chaque rotation dure **10 minutes**.
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

**Aide à l'attribution des numéros afin que les équipes d'un même club ne se rencontrent pas :**

**L'équipe n°1** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **5 et 7**

**L'équipe n°2** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 5**

**L'équipe n°3** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **2 et 6**

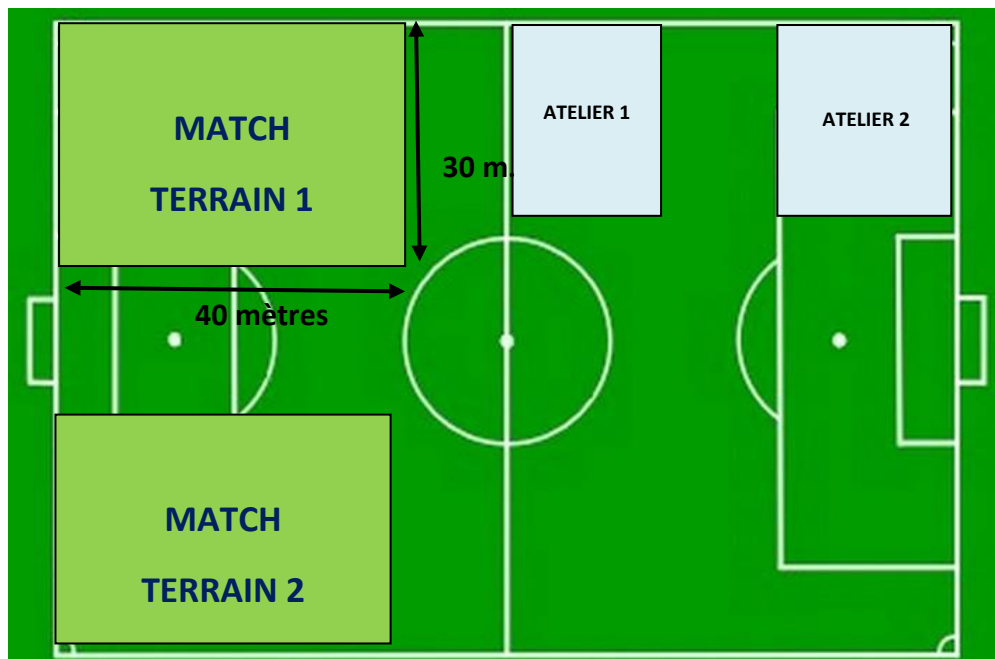
**L'équipe n°4** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **6 et 7**

**L'équipe n°5** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 2**

**L'équipe n°6** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **3 et 4**

**L'équipe n°7** ne rencontre pas lors des matchs les équipes n° : **1 et 4**

# 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**.

GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

**Aide à l'attribution des numéros afin que les équipes d'un même club ne se rencontrent pas :**

**L'équipe n°1** ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : 3

**L'équipe n°2** ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : 5

**L'équipe n°3** ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : 1

**L'équipe n°4** ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : 6

**L'équipe n°5** ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : 2

**L'équipe n°6** ne rencontre pas lors des matchs l'équipe n° : 4

## RECAPITULATIF GRILLES DE ROTATIONS

### GRILLE DE ROTATION A 6 EQUIPES : 2 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2

### GRILLE DE ROTATION A 7 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1

### GRILLE DE ROTATION A 8 EQUIPES : 3 terrains + 2 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION	ROTATION	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2
ÉQUIPE 8	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1

### GRILLE DE ROTATION A 9 EQUIPES : : 3 terrains + 3 ateliers (rotation de 10 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 3
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 3
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 3

### 10 équipes : 3 terrains + 3 ateliers (rotations de 8 minutes)

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
	1	2	3	4	5	6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Atelier 3
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Atelier 3
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 3
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 9	Atelier 3	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Atelier 1	Atelier 2
ÉQUIPE 10	Atelier 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1	Terrain 2

## 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.

Merci de remplir 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>				
<b>9</b>				
<b>10</b>				

**REMARQUES SUR LE PLATEAU : organisation, horaires, contenu des ateliers, divers :**

# FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U9

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB :

NUMERO DE L'EQUIPE :

NOM DU RESPONSABLE DE L'EQUIPE :

NUMERO DE LICENCE :

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

# FEUILLES DE MATCHS PLATEAUX U9

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB :

NUMERO DE L'EQUIPE :

NOM DU RESPONSABLE DE L'EQUIPE :

NUMERO DE LICENCE :

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

## ATELIERS POUR LES PLATEAUX DE LA PHASE PRINTEMPS

Vous trouverez dans les pages suivantes, les ateliers proposés pour la phase printemps.

3 ateliers sont proposés pour chaque journée.

Nous vous laissons choisir parmi les 3, les deux qui vous semble le plus adapté (sauf pour les plateaux à 9 et 10 équipes pour lesquels vous aurez besoin des 3 ateliers).

Vous pouvez également utiliser les ateliers pour construire vos séances d'entraînements.

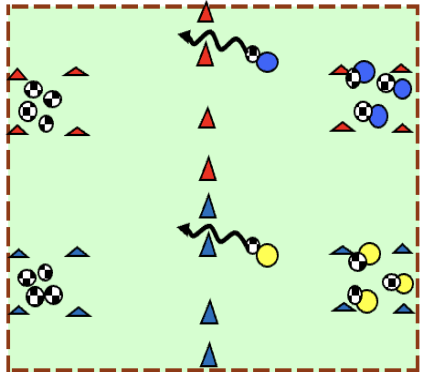
Répéter un atelier, **renforce la confiance des enfants**. A cet âge il n'y a pas de lassitude à faire 3/4 fois le même atelier dans la saison.



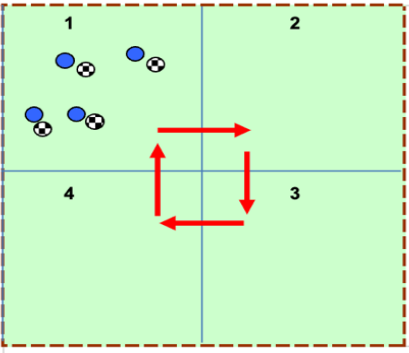
*Il est sans sucre, sans chocolat, sans conservateur,  
pourtant un ballon de foot restera toujours  
la friandise préférée des enfants.*

# PLATEAU U9 N°1 : SAMEDI 15 MARS 2025

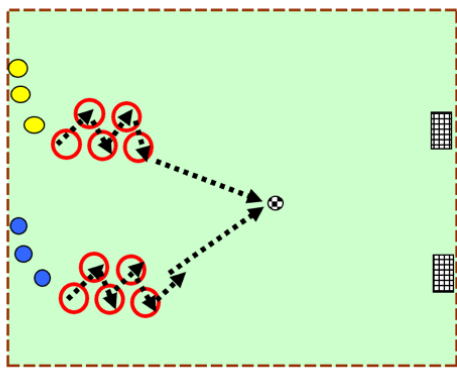
## Atelier 1

DEMENAGEURS		Durée		Variables
<b>Objectifs :</b> Améliorer la conduite. <b>Buts :</b> 1ère équipe à déménager tous ses ballons dans la 2nde maison		10 minutes		Faire plusieurs manches. Interdiction de passer 2 fois de suite dans la même porte.
<b>Consignes :</b> Au signal de l'éducateur, un joueur de chaque équipe pars en conduite pour amener son ballon dans la maison opposée. Obligation de passer par l'une des 2 portes matérialisée par les plots. Le suivant pars dès que le ballon de son partenaire est arrêté dans la zone. Après avoir déposé son ballon, retourner au départ.		Nbre de joueurs		
		3 à 6 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
		25 / 25		
		Mettre le même nombre de ballons aux 2 équipes		

## Atelier 2

JONGLAGE		Durée		Variables
<b>Objectifs :</b> Améliorer son jonglage		10min		<u>Pour faciliter :</u> si le ballon tombe, ne pas recommencer à 0, reprendre où l'on s'est arrêté <u>Pour les plus habiles :</u> si un joueur fait plus de 3 tours, augmenter le nombre de jongles à faire par carré
<b>Buts :</b> Faire le plus de tour possible		Nbre de joueurs		
<b>Consignes :</b> Tous les joueurs partent du carré 1. Pour passer d'un carré à l'autre il faut faire le nombre de jongles demandé.		4 à 12		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
<u>Sur le premier tour (reprise à la main après chaque touché) :</u> 1. 3 jongles 2. 5 jongles 3. 7 jongles 4. 10 jongles		Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points Corriger sur la technique du jongle : jambe et pied tendus, frapper avec le dessus du pied, ballon qui ne va pas au dessus de la tête...
<u>Sur le deuxième tour (plus de reprise à la main, jongler normalement) :</u> 1. 3 jongles 2. 5 jongles 3. 7 jongles 4. 10 jongles		30/30		
<u>Sur le troisième tour :</u> 1. 12 jongles 2. 14 jongles 3. 16 jongles 4. 18 jongles				

## Atelier 3

MOTRICITÉ		Durée		Variables
<b>Objectifs :</b> Améliorer ses appuis et sa vivacité		10 minutes		Faire plusieurs manches. Les appuis dans les cerceaux se fait à cloche pied avec le même pied
<b>Buts :</b> 1 but = 1pt		Nbre de joueurs		
<b>Consignes :</b> Les joueurs partent au top de l'éducateur. Ils font un appui dans chaque cerceau. Le premier qui touche le ballon est attaquant. Il doit tenter de marquer dans l'un des deux petits buts. Celui qui n'a pas touché le ballon est obligatoirement défenseur. Il ne peut pas marquer, il doit juste empêcher le but.		4 à 6 joueurs par équipe		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
		Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
		15m		

# PLATEAU U9 N°2 : SAMEDI 29 MARS 2025

## Atelier 1

RIVIERE AUX CROCODILES		Durée	Variables
<b>Objectifs:</b> Améliorer la conduite de balle et le dribble	10 minutes		Faire une manche avec ballon à tenir à 2 mains. Le joueur devient un crocodile s'il est touché à 2 mains.
<b>Buts:</b> Traverser la rivière sans se faire "manger" par le(s) crocodile(s)	Nbre de joueurs		Faire plusieurs manches au pied.
<b>Consignes :</b> Chaque joueur a un ballon sauf 1 qui est le crocodile et se place au milieu de la rivière. Au signal, les joueurs doivent quitter la plage où ils sont en sécurité pour traverser la rivière et rejoindre l'autre bord sans se faire attraper par le crocodile. Dès l'instant qu'un joueur s'est fait attraper il devient à son tour crocodile.	6 à 12 élèves		Dès qu'il y a 4 crocodiles ou plus, les faire démarrer dans différentes positions pour faciliter le passage de la rivière par les joueurs encore en vie.
	Espaces		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	20 / 20	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points	

## Atelier 2

PASSE + TIR		Durée	Variables
<b>Objectifs:</b> Améliorer les passes et tirs	10 minutes		Faire plusieurs manches. Changer les gardiens. Faire sous forme de 1vs1 : le premier à marquer.
<b>Buts:</b> 1ère équipe à marquer X buts remporte la manche.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
<b>Consignes :</b> Départ au signal de l'éducateur, un joueur de chaque colonne fait une passe à son partenaire qui se retourne et conduit entre les 2 plots avant de tirer. Les passages s'enchaînent dès que le tir est effectué.	6 à 12 élèves		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
	Espaces		
	20 / 20		

## Atelier PEF

PEF RÈGLES DU JEU		Durée	Variables
<b>Objectifs:</b> Améliorer la conduite, le dribble et le tir	10 minutes		Changer les chiffres attribués à chaque joueur. Appeler plusieurs joueurs.
<b>A chaque but marqué le buteur doit répondre à une question :</b> Bonne réponse = 1pt / Mauvaise réponse = 0pt	joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
<b>Consignes :</b> Chaque joueur doit retenir le chiffre qui lui est attribué. A son annonce, le joueur de chaque équipe entre dans le terrain et joue un duel face à son adversaire. L'action se fini quand le ballon sort du terrain. Donner les ballons aléatoirement en direction d'un joueur afin d'éviter les chocs si le ballon est entre les 2 joueurs.	6 à 12		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces		
	minibuts de 2 mètres Larg : 12m Long : 18m		



# QUESTIONNAIRE RÈGLES DU JEU

## VRAI ou FAUX

QUESTIONS		RÉPONSES
1	J'ai le droit de marquer directement sur une touche	<b>FAUX</b> Je dois obligatoirement faire une passe avant de pouvoir marquer
2	Sur un corner je peux rentrer en conduite de balle	<b>VRAI</b> Comme sur une touche, je peux rentrer en conduite de balle. Cependant je dois également faire une passe à l'un de mes partenaires avant de pouvoir marquer
3	Le gardien peut prendre le ballon à la main sur une passe en retrait d'un partenaire	<b>VRAI</b>
4	Je peux rentrer dans la zone protégée dès que le gardien adverse botte le ballon	<b>FAUX</b> Je peux rentrer dans la zone protégée uniquement lorsqu'un joueur a touché le ballon. Si je rentre dans la zone protégée avant cela, la remise en jeu est à refaire.
5	J'ai le droit de tacler en match	<b>FAUX</b> Le tacle est interdit en U9. Seuls les tacles loin des adversaires comme par exemple pour sauver un ballon d'une sortie sont autorisés.
6	L'engagement se fait au milieu du terrain	<b>VRAI</b>
7	Je peux jouer un match sans protège-tibias	<b>FAUX</b> Les protège-tibias sont obligatoires
8	Pour les gardiens, le dégagement de volée ou demi-volée est interdit	<b>VRAI</b> C'est le cas jusqu'en U13
9	Plusieurs partenaires peuvent se trouver dans la zone protégée	<b>VRAI</b>
10	Si je fais une main, le jeu se poursuit	<b>FAUX</b> En cas de main, c'est coup-franc pour l'adversaire (ou pénalty si je suis dans la zone protégée)

# PLATEAU U9 N°3 : SAMEDI 12 AVRIL 2025

## Atelier 1

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
<b>JONGLERIE</b>	Durée		Variables
<b>Objectifs:</b> Améliorer le jonglage	10 minutes		Faire plusieurs manches Faire les jongles sans rattraper à la main
<b>But :</b> faire plus de jonglage que son partenaire	joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
<b>Consignes :</b> Les joueurs se mettent par deux (avec un joueur de l'autre équipe si deux équipes sur l'atelier). Au top de l'éducateur, pendant 1min, un joueur jongle en rattrapant le ballon avec les mains entre chaque touche. Son partenaire doit compter avec lui. Si le ballon tombe il doit recommencer à zéro. À la fin des 1min, retenir le nombre de jongles réalisés et c'est au tour du partenaire qui doit tenter de battre le score de son partenaire. Le joueur qui réalise le plus de jongles marque 1pt.	6 à 12		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces		

## Atelier 2

BERËT : Conduite + Tir		Descriptif	Variables
<b>Objectifs:</b> Améliorer la conduite et le tir	Durée		Variables
<b>Buts :</b> Compétition par équipe.	10 minutes		Faire plusieurs manches Changer les gardiens Changer les numéros des joueurs Modifier le parcours de conduite (ajouter ou supprimer des obstacles)
<b>Consignes :</b> Un numéro est attribué à chaque joueur des 2 équipes. A son annonce, le joueur de chaque équipe dont le numéro est annoncé (exemple : "Numéro 1") récupère le ballon et réalise le parcours de conduite (tour cerceau, et slalom) puis le 1er à marquer marque 1 point.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	3 à 5 joueurs par équipe		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces		
	25 / 25		

## Atelier 3

RELAIS CERCEAUX		Descriptif	Variables
<b>Objectifs:</b> Améliorer la vitesse et la conduite.	Durée		Variables
<b>Buts:</b> Etre le premier à réaliser le parcours = 1 point pour son équipe	12 à 15 minutes		Faire le circuit au pied. Faire plusieurs manches. Changer les chiffres attribués aux élèves. Faire le parcours en slalomant entre les cerceaux de ses partenaires.
<b>Consignes :</b> Les joueurs de chaque équipe ont un chiffre qui leur est attribué. A l'appel de celui-ci les joueurs doivent contourner le dernier cerceau, reposer le ballon dans le cerceau de départ et revenir s'immobiliser dans leur cerceau.	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	4 à 12 élèves		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
	Espaces		
	20 / 20		


# PLATEAU U9 N°4 : SAMEDI 10 MAI 2025

## Atelier 1 PEF

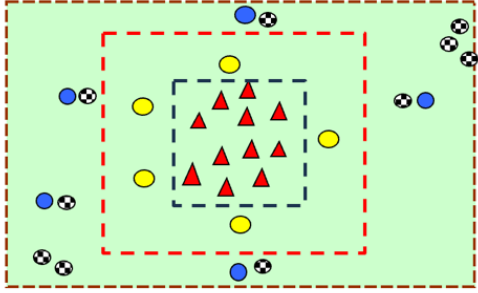
Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
<b>PEF TENUE FOOTBALLEUR</b>			Variables
<b>Objectifs :</b> Améliorer la coopération entre les joueurs et démarquage.	Durée 10 minutes		Matches de 2 minutes : A la fin des matchs, jouer contre une autre équipe.
<b>A chaque but, un joueur de l'équipe ayant encaissée réponds à une question :</b> Bonne réponse : but annulé / Mauvaise réponse = but validé	Nbre de joueurs		Modifier les équipes.
<b>Consignes :</b> 2 vs 2 ou 3 vs 3. Les buts sont reculés 3 mètres derrière la ligne de l'espace de jeu. On joue avec les règles de match (pas de tacle, touche au pied, etc). Sur un "Six-mètres" les adversaires doivent se replacer dans leur camp (repère des cônes rouges).	4 à 12		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	Espaces 18 L / 12 l minibut de 2 mètres		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.

LISTE D'OBJETS		
UTILE		PAS UTILE
Chaussettes de foot		Jean
Gourde		Canette de soda
Survêtement		Lunettes de soleil
Tee Shirt		Bracelet
K-WAY		Bonbons
Bonnet		Bijoux
Sweat		Montre
Crampons		Switch
Short		Jeu de cartes
Protège tibias		Ecouteurs
Gants		Livre
		Tongues
		Echarpe

## Atelier 2

RELAIS MOTRICITE + CONDUITE		Durée	Variables
<b>Objectifs :</b> Améliorer la coordination motrice et conduite de balle.  <b>Buts :</b> Réaliser le circuit plus vite que son adversaire = 1 point  <b>Consignes :</b> Départ au signal. Les joueurs prennent le ballon à la main pour réaliser le parcours de motricité (un appui dans chaque cerceau + saut de haie pieds joints). Après la haie, on pose le ballon au sol, conduite de balle, slalom on contourne le constri et l'on revient déposé le ballon dans le cerceau sans refaire le parcours.	12 à 15 minutes		Modifier les appuis dans les cerceaux (exemple : 2 appuis, appuis décalés, etc).  Faire sous forme de relais par équipe.
	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	4 à 12		
	Espaces		20 / 20

## Atelier 3

DÉFENDRE SON TRÉSOR		Durée	Variables
<b>Objectifs:</b> Améliorer sa précision  <b>Buts:</b> Faire tomber le plus de quilles possible  <b>Consignes :</b> Les jaunes doivent protéger le trésor dans leur château. L'autre équipe se trouve à l'extérieur de la zone en pointillés rouge et ne peut pas y rentrer, les jaunes eux ne peuvent défendre qu'à l'intérieur de celle-ci, interdiction d'en sortir. Au top départ, les bleus ont 30sec pour tirer et faire tomber un maximum de quilles (donner 3 ballons ou plus par joueur). À la fin de la manche, les équipes changent de rôle. Sur les deux manches, l'équipe qui a fait tomber le plus de quilles marque 1 point.	10 minutes		Faire plusieurs manches.
	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
	3 à 6 joueurs par équipe		
	Espaces		25 / 25

## PLATEAU U9 N°5 : SAMEDI 24 mai 2025

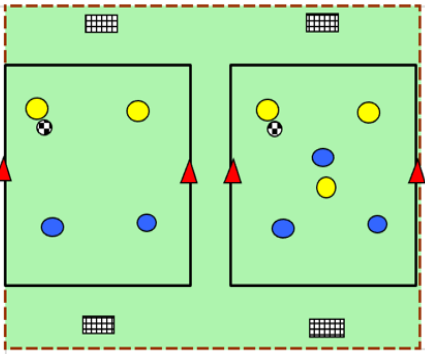
### Atelier 1 PEF Culture foot

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
<b>PEF CULTURE FOOT</b>	Durée		Variables
<b>Objectifs:</b> Améliorer la conduite, le dribble et le tir	12 à 15 minutes		Faire du 2 contre 2 3 contre 3 ...
<b>A chaque but marqué le buteur doit répondre à une question :</b> Bonne réponse = 1pt / Mauvaise réponse = 0pt	joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
<b>Consignes :</b> 1 contre 1. Le joueur de l'équipe jaune démarre en conduite de balle et va tenter de dribbler son adversaire direct pour marquer. Le joueur bleu défend et en cas de récupération peut tenter de marquer à son tour. Le jeu s'arrête lorsqu'il y a un but pour l'une des équipes ou une sortie de balle.  Alterner les départs : une fois les jaunes, une fois les bleus	6 à 12		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	Espaces		

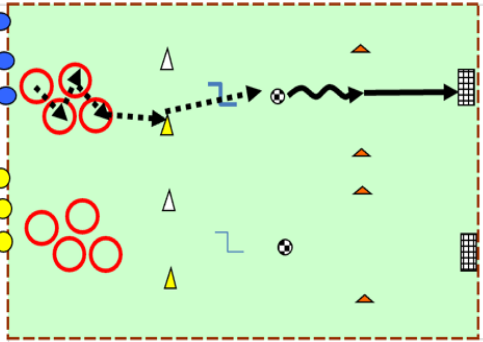
## **QUESTIONNAIRE CULTURE FOOT**

QUESTIONS		RÉPONSES
<b>1</b>	Cite un joueur de l'équipe de France masculine	Mbappé / Maignan / Barcola / Dembelé / Hernandez / Camavinga ...
<b>2</b>	Combien de joueurs ou de joueuses composent une équipe de U9 ?	5
<b>3</b>	Combien de fois l'équipe de France masculine a-t-elle gagné la Coupe du Monde ?	Deux fois
<b>4</b>	Dans quel pays se trouve le club du FC Barcelone ?	l'Espagne
<b>5</b>	Cite une équipe qui joue en Ligue 1	PSG / Lyon / Marseille / Lens / Monaco ...
<b>6</b>	Dans quel club joue Bradley BARCOLA ?	Paris Saint Germain (PSG)
<b>7</b>	Quel club en France porte le même nom qu'un animal ?	Lyon (Lion)
<b>8</b>	Qui est l'actuel entraîneur de l'équipe de France masculine ?	Didier DESCHAMPS
<b>9</b>	Cite moi une équipe anglaise	Liverpool / Arsenal / Manchester City / Chelsea ...
<b>10</b>	Dans quel club joue actuellement Kylian MBAPPÉ	Au Real Madrid

## Atelier 2

Taches		Descriptif	Elements pedagogiques	
<b>MINI MATCH</b>	Durée			Variables
<b>Objectifs :</b> Améliorer la coopération entre les joueurs et démarquage.	10 minutes	Matches de 2 minutes : A la fin des matchs, jouer contre une autre équipe.		
<b>1 but = 1pt</b>	Nbre de joueurs	Modifier les équipes.		
<b>Consignes :</b> 2 vs 2 ou 3 vs 3. Les buts sont reculés 3 mètres derrière la ligne de l'espace de jeu. On joue avec les règles de match (pas de tacle, touche au pied, etc). Sur un "Six-mètres" les adversaires doivent se replacer dans leur camp (repère des cônes rouges).	4 à 12	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...		
	Espaces	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.		
	18 L / 12 l minibus de 2 mètres			

## Atelier 3

VIVACITÉ + CONDUITE ET TIR		Descriptif	Variables	
<b>Objectifs :</b> Améliorer la vivacité, la conduite et le tir	Durée			Variables
<b>Buts :</b> le 1er a marquer = 1 point	10 minutes	Faire plusieurs manches. Pas d'annonce de couleur, l'éducateur montre la couleur a touché avec une coupelle		
<b>Consignes :</b> L'éducateur annonce une couleur et le top départ. Les joueurs font les appuis dans les cerceaux touchent la couleur annoncée, sautent pieds joints par-dessus la haie et récupère le ballon. Interdiction de marquer en une touche il faut conduire son ballon jusqu'à la limite et tirer dans le mini but.	Nbre de joueurs	Méthodes pédagogiques - Veiller à ...		
	3 à 5 joueurs par équipe	Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points		
	Espaces			
	25 / 25			