

Organisation PLATEAU U9 FOOT à 5 SECTEUR 3 - Plateau 3



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	14.01.2017 14 H 00	CINTEGABELLE.1	D2	1	1	1	2 / 4 / 3
	REPORTÉ au 28.01.2017 à 14H						
EQUIPE 2	13.05.2017 14 H 00	CONFLUENT.1	D2	1	2	2	1 / 3 / 4
EQUIPE 3		AUTERIVE.1	D2	2	2	1	4 / 2 / 1
EQUIPE 4	20.05.2017 14 H 00	EAUNES.1	D2	2	1	2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5		CINTEGABELLE.3	D3	3	3	3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6		CONFLUENT.3	D3	3	4	4	5 / 7 / 8
EQUIPE 7		AUTERIVE.3	D3	4	4	3	8 / 6 / 5
EQUIPE 8		EAUNES.3	D3	4	3	4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9		AUTERIVE.2	D2	1	1	1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10		CONFLUENT.2	D2	1	2	2	9 / 11 / 12
EQUIPE 11	25.03.2017 14 H 00	CINTEGABELLE.2	D2	2	2	1	12 / 9 / 10
EQUIPE 12		EAUNES.2	D2	2	1	2	11 / 9 / 10
EQUIPE 13			D3	3	3	3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14			D3	3	4	4	13 / 15 / 16
EQUIPE 15			D3	4	4	3	16 / 14 / 13
EQUIPE 16				4	3	4	15 / 13 / 14

ATELIER

ATELIER

TERRAIN 1

TERRAIN 2

TERRAIN 3

TERRAIN 4

EXEMPLE D'ATELIER

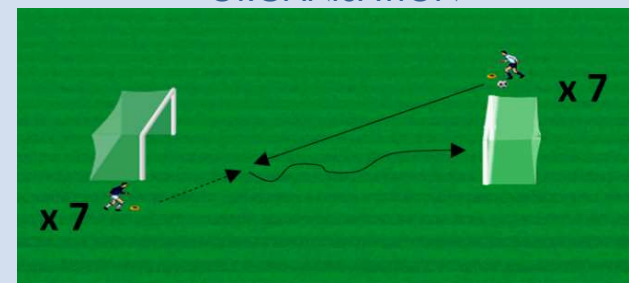
1 contre 1

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