

## FEUILLE DE BILAN DE PLATEAU U9



Date :		Lieu :		
Rentrée du foot <input type="checkbox"/>	Plateau + atelier <input type="checkbox"/>	Festi-foot <input type="checkbox"/>	Futsal <input type="checkbox"/>	Interclubs <input type="checkbox"/>

Responsable :

N° de téléphone :

Licence :

Café d'accueil : oui  non

Goûter : oui  non

Equipes présentes	Noms des responsables	Signatures responsables	Feuille de présence jointe
			<input type="checkbox"/> Oui    Non <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Oui    Non <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Oui    Non <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Oui    Non <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Oui    Non <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Oui    Non <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Oui    Non <input type="checkbox"/>
			<input type="checkbox"/> Oui    Non <input type="checkbox"/>

**LES ATELIERS PRÉVUS ONT-ILS ÉTÉ EFFECTUÉS ? (Si non, pourquoi ?)**

**CLUB(S) ABSENT(S) NON EXCUSÉ(S):** .....

**CLUB(S) ABSENT(S) EXCUSÉ(S):** .....

**REMARQUES – OBSERVATIONS**

### INFORMATION

**Le club qui reçoit le plateau doit renvoyer au District dans les 48 heures, la fiche bilan du plateau ainsi que les feuilles de présences des équipes.**



## LE PLATEAU U8-U9



### PHILOSOPHIE DU FOOTBALL DES U9 :

- 1) Plateau festif et convivial
- 2) Faire jouer tous les enfants et tendre vers 100% (éviter les remplaçants)
- 3) Transférer les apprentissages de la semaine
- 4) Laisser les enfants jouer le plus librement possible

### COMMENT ORGANISER UN PLATEAU U9

Exemple d'un plateau à 10 équipes :



RÈGLES DU JEU U9	
Dimension des terrains	35 à 40M X 25 à 30M
Nombres de joueurs	1 gardien + 4 joueurs
Temps de jeu maximum par journée	50 min
Surclassement	3 U7 maximum par équipe
Sous classement	Possibilité U10F
Taille des ballons	Taille 3 ou 4
Touches	Passe au pied ou conduite au sol
Arbitrage	Educatif, explications obligatoire pour les enfants
L'atelier est obligatoire sur chaque plateau	