



Journée de Rentrée U9 U8 / U9

Samedi 02 Octobre 2021 - ORGANISATION DISTRICT

· de 10H00 à 12^H00 – Journée de Rentrée U9
82 équipes engagées pour cette journée de rentrée du Football des U9.

- Site de L'OL MEHUN PORTUGAIS - stade des acacias - MEHUN SUR YEVRE: 8 équipes
- Site du FC SAINT DOULCHARD - stade des verdins - SAINT DOULCHARD : 7 équipes
- Site de l'ES MOULON - stade de la sente aux loups - BOURGES : 8 équipes
- Site de l'AS PORTUGAIS - stade des grands beauregards - BOURGES : 7 équipes
- Site de l'US LES AIX RIANS - stade du chemin vert - LES AIX D'ANGILLON: 6 équipes
- Site de l'AS CHAPELLOISE - terrain omnisports - LA CHAPELLE SAINT URSIN: 8 équipes
- Site de l'U BELLEVILLOISE FC - complexe sportif - BELLEVILLE SUR LOIRE: 6 équipes
- Site de l'AS SAINT AMAND - stade du pré des joncs - SAINT AMAND MONTROND: 8 équipes
- Site de l'ENTENTE JEUNES TERRES VIVES - stade des revives - SAINT MARTIN D'AUXIGNY: 8 équipes
- Site du CA GUERCHOIS - stade henry zanotte - LA GUERCHE SUR L'AUBOIS: 8 équipes
- Site de l'USA LURY / MEREAU - stade jean moulin - MEREAU: 8 équipes

Les équipes sont convoquées à 10h00 précises.
Début des plateaux 10h30.

Organisation

- entre 6 et 8 équipes réparties sur un 1 terrain à 11.
- Plateau matchs (atelier si nombre d'équipes impair)
- 4 temps de jeu de 12 minutes par équipe
 - si il y a un nombre impair d'équipes, possibilité, avec les remplaçants des clubs présents de former une équipe supplémentaire avec un maximum de 8 équipes.



Cette opération de début de saison est placée sous le signe
* du Respect et de la Tolérance,
* du Plaisir de Jouer
* du Fair-Play,

OL MEHUN PORTUGAIS (stade des acacias à MEHUN)

· 8 ÉQUIPES

OL MEHUN PORTUGAIS	2 équipes
VIGNOUX / FOËCY / NANCAY	3 équipes
US SAINT FLORENT	2 équipes
OL MEHUN	1 équipe

FC SAINT DOULCHARD (stade des verdins à ST DOULCHARD)

· 7 ÉQUIPES

FC SAINT DOULCHARD	3 équipes
BOURGES FOOT 18	2 équipes
ES TROUY	2 équipes

ES MOULON (stade de la sente aux loups à BOURGES)

· 8 ÉQUIPES

ES MOULON	2 équipes
GAZELEC BOURGES	4 équipes
ASIE DU CHER	2 équipes

AS PORTUGAIS (stade des grands beauregards à BOURGES)

· 7 ÉQUIPES

AS PORTUGAIS	2 équipes
BOURGES FOOT 18	3 équipes
US DUN	2 équipes

US LES AIX RIANS (stade du chemin vertaux AIX D'ANGILLON)

· 6 ÉQUIPES

US LES AIX RIANS	2 équipes
AS SAINT GERMAIN / US STE SOLANGE	2 équipes
ES JUSTICES / AVENIR DE LA SEPTAINE	2 équipes

AS CHAPELLOISE (terrain omnisports à LA CHAPELLE ST URSIN)

· 8 ÉQUIPES

AS CHAPELLOISE	5 équipes
ES BRECY	1 équipe
GROUPEMENT C2L	2 équipes

BELLEVILLOISE FC (complexe sportif à BELLEVILLE SUR LOIRE)

· 6 ÉQUIPES

FCVS / ESB / UBFC	3 équipes
ENTENTE CHER NORD	3 équipes

AS SAINT AMAND (stade du pré des joncs à SAINT AMAND)

· 8 ÉQUIPES

AS SAINT AMAND	2 équipes
US3C	2 équipes
AS ORVAL / US CHARENTON	2 équipes
ES SANCOINS	1 équipe
AS BIGNY	1 équipe

ENT JEUNES TERRES VIVES (stade des revives à ST MARTIN D'AUXIGNY)

· 8 ÉQUIPES

ENTENTE JEUNES TERRES VIVES	3 équipes
US HENRICHEMONT MENETOU	3 équipes
US PLAIMPIED GIVAUDINS	2 équipes

CA GUERCHOIS (stade henry zanotte à LA GUERCHE S/ AUBOIS)

· 8 ÉQUIPES

CA GUERCHOIS	1 équipe
O. LOIRE VAL D'AUBOIS	4 équipes
FC NERONDES	1 équipe
FC AVORD	2 équipes

USA LURY MEREAU (stade jean moulin à MEREAU)

· 8 ÉQUIPES

USA LURY / MEREAU	1 équipe
VIERZON FOOTBALL CLUB	4 équipes
ENTENTE CŒUR DE VALLEE	1 équipe
SL CHAILLOT VIERZON	1 équipe
OL MORTHOMIERS / US PLOU	1 équipe



TRACAGE TERRAIN U9



Déroulement de l'après midi

CHAQUE EQUIPE DISPUTE 4 MATCHS DE 12 MINUTES CHACUN, SUIVANT LES ROTATIONS CI-DESSOUS.

SI NOMBRE D'EQUIPES IMPAIR, L'EQUIPE EN ATTENTE EFFECTUE UN ATELIER AU CHOIX DU CLUB ORGANISATEUR (L'INSTALLATION DE L'ATELIER LUI INCOMBE FORCEMENT):

DEFI FOOT
4 COULEURS



DEFI FOOT

ORGANISATION		SCHEMA		DÉROULEMENT
MATÉRIEL PAR TERRAIN 8 X 0 X 10 X 4 X 5/5 X	EFFECTIF 5 X 5 X			CONSIGNES. Des duos s'affrontent sur un parcours de conduite + tir de précision. Chaque duo dispute 4 manches, 2 à gauche et 2 à droite. La 1 ^{ère} et la 3 ^{ème} sont des découvertes. La 2 ^{ème} et la 4 ^{ème} sont des défis comptabilisés. Possibilité de faire un atelier par équipe. Veiller aux distanciations, un ballon par joueur.
ESPACE L 15 M x l 20 M L = Longueur • l = largeur > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	TEMPS DE JEU 10'			BUTS 2 points = entre le poteau extérieur et le piquet rouge. 1 point = entre les deux piquets rouges. 0 point = hors cadre.
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES				
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...	
<ul style="list-style-type: none"> Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois. 	<ul style="list-style-type: none"> 1 point supplémentaire pour celui qui marque en premier. Intégrer le Programme Educatif Fédéral. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire répéter l'action. Observer / Orienter. Animer / Encourager / Valoriser. 	<ul style="list-style-type: none"> Démontrer le jeu. Faire identifier les zones à atteindre. Bien compter les points et changer de côtés. Critères de réalisations à énoncer. 	

4 COULEURS

ORGANISATION		SCHEMA		DÉROULEMENT
MATÉRIEL PAR TERRAIN 2 X 10 X 10 X 0 X 5/5 X	EFFECTIF 5 X 5 X			CONSIGNES. 1 contre 1. Chacun son ballon. Chaque joueur de chaque équipe se place à son plot de départ entouré de coupelles de 4 couleurs situées à 3 mètres. Au top les joueurs doivent aller toucher le plus vite possible les 2 coupelles de couleur annoncées (en revenant à chaque fois au plot de départ), puis, chacun disposant d'un ballon, le premier qui tire et marque au but marque 1 point.
ESPACE ½ terrain foot à 8 > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue	TEMPS DE JEU 10'			BUTS 1 point = but marqué en premier But compte double si marqué dans les portes.
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES				
ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...	
<ul style="list-style-type: none"> Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois. 	<ul style="list-style-type: none"> L'éducateur annonce 3 voire 4 couleurs. Varié la position de départ et la position du ballon. Mettre des portes dans le but. 	<ul style="list-style-type: none"> Faire répéter l'action. Démontrer. Animer / Encourager / Valoriser. 	<ul style="list-style-type: none"> Démontrer le jeu. Bien compter les points. Critères de réalisations à énoncer. Entretien la motivation (réussite, score...). 	

BONNE JOURNEE DE RENTREE A TOUTES ET A TOUS

Pour tout renseignement: Pierre GENOT 06 24 87 54 74 / pgenot@cher.fff.fr

ORGANISATION D'UN PLATEAU A 4 EQUIPES

EQUIPE 1 : _____ EQUIPE 3 : _____
 EQUIPE 2 : _____ EQUIPE 4 : _____

SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, NE PAS LES METTRE EN 1 ET 2 OU 3 ET 4.
 Ainsi elles ne rencontreront qu'une seule fois sur le plateau.

DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2ème Temps de Jeu	3ème Temps de Jeu	4ème Temps de Jeu
Equipe 1	T2	T1	T1	T1
Equipe 2	T2	T2	T2	T1
Equipe 3	T1	T1	T2	T2
Equipe 4	T1	T2	T1	T2

ORGANISATION D'UN PLATEAU A 5 EQUIPES

EQUIPE 1 : _____ EQUIPE 4 : _____
 EQUIPE 2 : _____ EQUIPE 5 : _____
 EQUIPE 3 : _____

SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, LES INSERER EN 2 ET 3 OU 4 ET 5.
 Ainsi elles ne rencontreront pas sur le plateau.

DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2ème Temps de Jeu	3ème Temps de Jeu	4ème Temps de Jeu
Equipe 1	T2	T1	T2	T1
Equipe 2	T2	T2	T1	J
Equipe 3	T1	T1	J	T2
Equipe 4	T1	J	T1	T1
Equipe 5	J	T2	T2	T2

ORGANISATION D'UN PLATEAU A 6 EQUIPES

EQUIPE 1 : _____ EQUIPE 4 : _____
 EQUIPE 2 : _____ EQUIPE 5 : _____
 EQUIPE 3 : _____ EQUIPE 6 : _____

SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, LES INSERER EN 1 ET 4 OU 2 ET 6 OU 3 ET 5.
 Ainsi elles ne rencontreront pas sur le plateau.

DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2ème Temps de Jeu	3ème Temps de Jeu	4ème Temps de Jeu
Equipe 1	T3	T1	T2	T1
Equipe 2	T1	T3	T1	T1
Equipe 3	T1	T1	T3	T2
Equipe 4	T2	T2	T1	T2
Equipe 5	T2	T3	T2	T3
Equipe 6	T3	T2	T3	T3

ORGANISATION D'UN PLATEAU A 7 EQUIPES

EQUIPE 1 : _____ EQUIPE 5 : _____

EQUIPE 2 : _____ EQUIPE 6 : _____

EQUIPE 3 : _____ EQUIPE 7 : _____

EQUIPE 4 : _____

*SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, LES INSERER EN 1 ET 7 OU 2 ET 4 OU 3 ET 6.
Ainsi elles ne rencontreront pas sur le plateau.*

DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2ème Temps de Jeu	3ème Temps de Jeu	4ème Temps de Jeu
Equipe 1	T1	J	T1	T2
Equipe 2	T1	T3	J	T1
Equipe 3	T2	T3	T2	T3
Equipe 4	T2	T2	T1	J
Equipe 5	T3	T2	T3	T3
Equipe 6	J	T1	T3	T2
Equipe 7	T3	T1	T2	T1

ORGANISATION D'UN PLATEAU A 8 EQUIPES

EQUIPE 1 : _____ EQUIPE 5 : _____

EQUIPE 2 : _____ EQUIPE 6 : _____

EQUIPE 3 : _____ EQUIPE 7 : _____

EQUIPE 4 : _____ EQUIPE 8 : _____

*SI 2 EQUIPES D'UN MEME CLUB, LES INSERER EN 1 ET 7 OU 2 ET 8 OU 3 ET 5 OU 4 ET 6.
Ainsi elles ne rencontreront pas sur le plateau.*

DEROULEMENT DU PLATEAU

1/2 TERRAIN	1er Temps de Jeu	2ème Temps de Jeu	3ème Temps de Jeu	4ème Temps de Jeu
Equipe 1	T1	T2	T3	T4
Equipe 2	T1	T4	T2	T2
Equipe 3	T2	T3	T4	T3
Equipe 4	T2	T1	T1	T4
Equipe 5	T3	T4	T1	T1
Equipe 6	T3	T2	T4	T2
Equipe 7	T4	T1	T2	T3
Equipe 8	T4	T3	T3	T1