



## Journée de Rentrée U9 U8 / U9

**Samedi 24 Septembre 2022 - ORGANISATION DISTRICT**

· de 10H00 à 12<sup>H</sup>00 – Journée de Rentrée U9  
87 équipes engagées pour cette journée de rentrée du Football des U9.

- Site du FC SAINT DOULCHARD - stade des verdins - SAINT DOULCHARD : 8 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 : 8 équipes
- Site de l'ENTENTE CHER NORD - stade Camille Grousseau - ARGENT SUR SAULDRE : 8 équipes
- Site de l'AS CHAPELLOISE - stade omnisports - LA CHAPELLE SAINT URSIN : 8 équipes
- Site du GROUPEMENT C2L - stade Serge Decroix - CHATEAUNEUF SUR CHER: 7 équipes
- Site de l'AS DRVAL - stade Maurice Trompeau 2 - DRVAL: 8 équipes
- Site de l'ENTENTE JEUNES TERRES VIVES - stade Andre Tournie - FUSSY: 8 équipes
- Site de L'OL MEHUN PORTUGAIS - stade des acacias - MEHUN SUR YEVRE: 8 équipes
- Site du FC AVORD - stade George Chedin - AVORD: 8 équipes
- Site du SL CHAILLOT - stade Jean Pierre Pietu - VIERZON: 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,

**FC SAINT DOULCHARD (stade des verdins à ST DOULCHARD)**

· 8 ÉQUIPES

<b>FC SAINT DOULCHARD</b>	<b>4</b>
BOURGES GAZELEC	2
BOURGES FOOT 18	2

**AS PORTUGAIS (stade des grands beauregards à BOURGES)**

· 8 ÉQUIPES

<b>AS PORTUGAIS</b>	<b>2</b>
BOURGES GAZELEC	3
BOURGES FOOT 18	3

**AS ORVAL (stade Maurice Trompeau 2 à ORVAL)**

· 8 ÉQUIPES

<b>AS ORVAL / US CHARENTON</b>	<b>3</b>
AS SAINT AMAND	2
ES SANCOINS	1
US DUN	2

**OL MEHUN PORTUGAIS (stade des acacias à MEHUN S/ YEVRE)**

· 8 ÉQUIPES

<b>OL MEHUN PORTUGAIS</b>	<b>2</b>
OL MEHUN	2
CS VIGNOUX / US NANCAY	2
USA LURY MEREAIU	1
ES MARMAGNE BERRY BOUY	1

**SL CHAILLOT (stade Jean Pierre Pietu à VIERZON)**

· 8 ÉQUIPES

<b>SL CHAILLOT</b>	<b>2</b>
VIERZON FOOTBALL CLUB	4
CS FOËCY	1
ENTENTE CŒUR DE VALLEE	1

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

· 8 ÉQUIPES

<b>ES MOULON</b>	<b>3</b>
ES BRECY	1
ASIE DU CHER	2
ES JUSTICES	2

**ENTENTE CHER NORD (stade C.Grousseau à ARGENT S/ SAULDRE)**

· 8 ÉQUIPES

<b>ENTENTE CHER NORD</b>	<b>3</b>
US HENRICHEMONT MENETOU	3
US LES AIX RIANS	2

**AS CHAPELLOISE (stade omnisports à LA CHAPELLE ST URSIN)**

· 8 ÉQUIPES

<b>AS CHAPELLOISE</b>	<b>4</b>
US SAINT FLORENT	3
OL MORTHOMIERS / US PLOU	1

**GROUPEMENT C2L (stade S.Decroix à CHATEAUNEUF S/ CHER)**

· 7 ÉQUIPES

<b>GROUPEMENT C2L</b>	<b>2</b>
ES TROUY	3
US3C	1
US PLAIMPIED GIVAUDINS	1

**ENT JEUNES TERRES VIVES (stade A.Tournie à FUSSY)**

· 8 ÉQUIPES

<b>ENTENTE JEUNES TERRES VIVES</b>	<b>4</b>
E.B.S.V	1
AS SAINT GERMAIN / US STE SOLANGE	3

**FC AVORD (stade George Chedin à AVORD)**

· 8 ÉQUIPES

<b>ENTENTE JEUNES FCA / AVS</b>	<b>3</b>
O. LOIRE VAL D'AUBOIS	3
CA GUERCHOIS	1
FC NERONDES	1

## TRAÇAGE 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

**LE CHALLENGE DE L'OFFENSIVE SERA MIS EN PLACE SUR CETTE JOURNEE DE RENTREE**

A la fin de l'après-midi, une fois l'ensemble des équipes réunies pour effectuer le bilan, l'équipe qui aura marqué le plus de buts lors des rencontres sera déclarée vainqueur du challenge de l'offensive. Elle devra être notifiée sur la feuille bilan de plateau.



## DEFI FOOT

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

## 4 COULEURS

ORGANISATION		SCHEMA		DÉROULEMENT
<b>MATÉRIEL PAR TERRAIN</b>	<b>EFFECTIF</b>			<b>CONSIGNES.</b>
2 X 10 X 5/5 X 	5 X 5 X			1 contre 1. <b>Chacun son ballon.</b> 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.
<b>ESPACE</b>	<b>TEMPS DE JEU</b>			<b>BUTS</b>
½ terrain foot à 8	10'			1 point = but marqué en premier But compte double si marqué dans les portes.
<b>INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES</b>				
<b>ADAPTATION DE L'EFFECTIF</b>	<b>VARIANTES</b>	<b>ANIMATION</b>	<b>VEILLER À...</b>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>L'éducateur annonce 3 voire 4 couleurs.</li> <li>Varié la position de départ et la position du ballon.</li> <li>Mettre des portes dans le but.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Faire répéter l'action.</li> <li>Démontrer.</li> <li>Animer / Encourager / Valoriser.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Démontrer le jeu.</li> <li>Bien compter les points.</li> <li>Critères de réalisations à énoncer.</li> <li>Entretien la motivation (réussite, score...).</li> </ul>	

**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 2 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 3 : \_\_\_\_\_  
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 2 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 3 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 4 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 5 : \_\_\_\_\_

*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 2 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 3 : \_\_\_\_\_

EQUIPE 4 : \_\_\_\_\_  
EQUIPE 5 : \_\_\_\_\_  
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