



Journée de Rentrée U9 U8 / U9

Samedi 21 Septembre 2024 - ORGANISATION DISTRICT

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

- Site de l'ES BRECY - stade René Millet - BRECY: 7 équipes
- Site de l'ES JUSTICES - stade de la rottée - BOURGES : 8 équipes
- Site de l'ES MARMAGNE BERRY BOUY - stade des bulles - MARMAGNE : 7 équipes
- Site de l'ES MOULON - stade de la sente aux loups - BOURGES : 7 équipes
- Site de l'ES TROUY - stade municipal - TROUY: 8 équipes
- Site de L'OL MEHUN PORTUGAIS - stade des acacias - MEHUN SUR YEVRE: 8 équipes
- Site de l'US CHARENTON - stade municipal - CHARENTON: 7 équipes
- Site de L'US DUN - stade des sports du Colombier - DUN SUR AURON: 7 équipes
- Site de L'US HENRICHEMONT MENETOU - stade municipal - HENRICHEMONT: 9 équipes
- Site du BOURGES FC - stade Yves du Manoir - BOURGES: 8 équipes
- Site du FC NERONDES - stade Jean Madrak - NERONDES: 7 équipes
- Site du FC SAINT DOULCHARD - stade des verdins - SAINT DOULCHARD : 8 équipes
- Site du GROUPEMENT JEUNES TERRES VIVES - stade municipal - VASSELAY: 8 équipes

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

Organisation

- entre 6 et 10 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 (ou 5 temps de jeu de 10 minutes pour 10 équipes)

- 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 10 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 NERONDES (stade Jean Madrak à NERONDES)

· 7 ÉQUIPES

FC NERONDES	2
CA GUERCHOIS	1
ES SANCOINS	1
D. LOIRE VAL D'AUBOIS	3

US CHARENTON (stade municipal à CHARENTON DU CHER)

· 7 ÉQUIPES

US CHARENTON	2
FC SAINT AMAND ORVAL	4
AS MEILLANTAISE	1

GROUPEMENT JEUNES TERRES VIVES (stade municipal à VASSELAY)

· 8 ÉQUIPES

GROUPEMENT JEUNES TERRES VIVES	4
BOURGES FC	3
ASL ALLOUIS	1

ES TROUY (stade municipal à TROUY)

· 8 ÉQUIPES

ES TROUY	2
ENTENTE BARANGEONNAISE	4
OL MEHUN	2

US DUN (stade du colombier à DUN SUR AURON)

· 7 ÉQUIPES

US DUN	2
CZL FOOT	1
FC AVORD	3
AS BIGNY VALLENAY	1

ES MARMAGNE BERRY BOUY (stade des bulles à MARMAGNE)

· 7 ÉQUIPES

ES MARMAGNE BERRY BOUY	1
VIERZON FOOTBALL CLUB	3
USA LURY MEREAU	1
ENTENTE CŒUR DE VALLEE	2

**US HENRICHEMONT MENETOU (stade municipal à HENRICHEMONT)**

· 9 ÉQUIPES

US HENRICHEMONT MENETOU	4
ENTENTE CHER NORD	3
E.B.S.V	2

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

· 8 ÉQUIPES

OL MEHUN PORTUGAIS	3
SL CHAILLOT	2
VIERZON FOOTBALL CLUB	3

FC SAINT DOULCHARD (stade des verdins à SAINT DOULCHARD)

· 8 ÉQUIPES

FC SAINT DOULCHARD	3
AS CHAPELLOISE	4
OL MORTHOMIERS	1

ES JUSTICES (stade de la rottée à BOURGES)

· 8 ÉQUIPES

ES JUSTICES	2
BOURGES GAZELEC	2
US SAINT FLORENT	4

ES BRECY (stade René Millet à BRECY)

· 7 ÉQUIPES

ES BRECY	1
AS SAINT GERMAIN / US STE SOLANGE	4
US LES AIX RIANS	2

BOURGES FC (stade Yves du Manoir à BOURGES)

· 8 ÉQUIPES

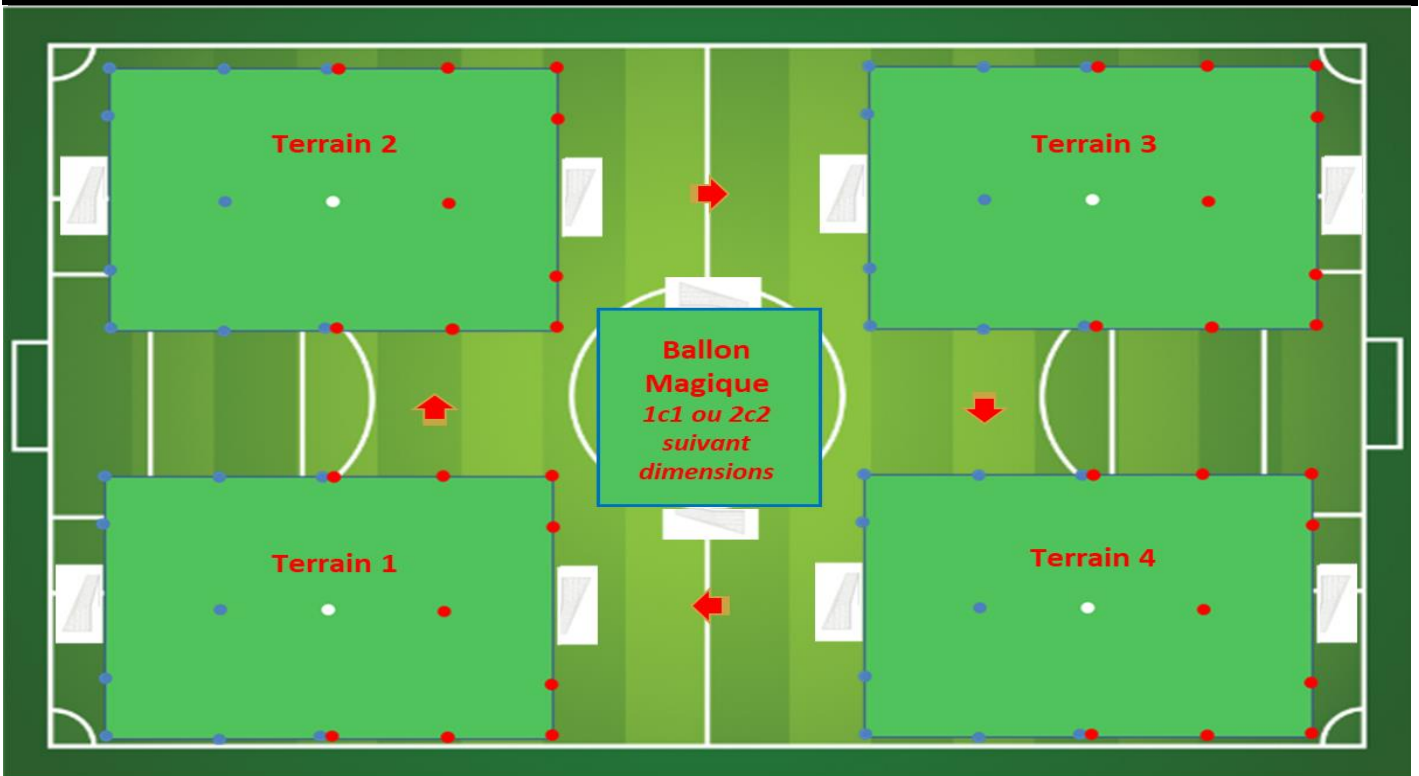
BOURGES FC	4
FC SAINT DOULCHARD	3
US PLAIMPIED GIVAUDINS	1

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

· 7 ÉQUIPES

ES MOULON	4
AS PORTUGAIS	3

TRAÇAGE TERRAIN U9



Déroulement de l'après midi

ORGANISATION A 10 EQUIPES

CHAQUE EQUIPE DISPUTE 5 TEMPS DE 10 MINUTES CHACUN, SUIVANT LES ROTATIONS CI-DESSOUS (4 MATCHS + 1 BALLON MAGIQUE).

EQUIPES	TEMPS 1	TEMPS 2	TEMPS 3	TEMPS 4	TEMPS 5
1 _____	Match 1	JEU 1	Match 1	Match 4	Match 1
2 _____	Match 1	Match 3	Match 2	Match 1	JEU 1
3 _____	Match 2	JEU 1	Match 3	Match 2	Match 4
4 _____	Match 2	Match 4	Match 4	Match 3	JEU 1
5 _____	Match 3	Match 1	JEU 1	Match 4	Match 4
6 _____	Match 3	Match 2	Match 3	JEU 1	Match 1
7 _____	Match 4	Match 1	Match 4	JEU 1	Match 3
8 _____	Match 4	Match 2	JEU 1	Match 1	Match 2
9 _____	JEU 1	Match 3	Match 1	Match 3	Match 3
10 _____	JEU 1	Match 4	Match 2	Match 2	Match 2

ORGANISATION A 8 EQUIPES

CHAQUE EQUIPE EFFECTUE 4 TEMPS DE JEU DE 12 MINUTES CHACUN COMME SUIT (Même principe de rotation qu'un plateau U7):

- TEMPS 1** = Chaque équipe se met en place et effectue le Ballon Magique (2 c 2 + gardiens et buts rapprochés sur les lignes de relance protégée)
- TEMPS 2** = MATCH 1 Repositionner les buts. Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- TEMPS 3** = MATCH 2 Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges continuent de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre
- TEMPS 4** = MATCH 3 Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges continuent de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre

ORGANISATION A 6 EQUIPES

IDEM QUE L'ORGANISATION A 8 EQUIPES EN SUPPRIMANT LE TERRAIN 4

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) OU UNE EQUIPE "MIXTE" EST CONSTITUEE AVEC LE SURPLUS DE JOUEURS DES EQUIPES PRESENTES (changer les joueurs

DEFI FOOT ou 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
MATÉRIEL PAR TERRAIN 8 X 0 X 10 X 4 X 5/5 X	EFFECTIF 5 X 5 X	ESPACE L 15 M x l 20 M L = Longueur • l = largeur > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue		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.
TEMPS DE JEU 10'		SCHEMA 		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 • Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois.	VARIANTES • 1 point supplémentaire pour celui qui marque en premier. • Intégrer le Programme Educatif Fédéral.	ANIMATION • Faire répéter l'action. • Observer / Orienter. • Animer / Encourager / Valoriser.	VEILLER À... • 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	ESPACE ½ terrain foot à 8 > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue		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 tir et marque au but marque 1 point.
TEMPS DE JEU 10'		SCHEMA 		BUTS 1 point = but marqué en premier But compte double si marqué dans les portes.
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES				
ADAPTATION DE L'EFFECTIF • Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois.	VARIANTES • L'éducateur annonce 3 voire 4 couleurs. • Varier la position de départ et la position du ballon. • Mettre des portes dans le but.	ANIMATION • Faire répéter l'action. • Démontrer. • Animer / Encourager / Valoriser.	VEILLER À... • Démontrer le jeu. • Bien compter les points. • Critères de réalisations à énoncer. • Entretenir la motivation (réussite, score...).	

BONNE JOURNEE DE RENTREE A TOUTES ET A TOUS

Pour tout renseignement: Pierre GENOT 07 58 56 53 46 / pgenot@cher.fff.fr