



Journée de Rentrée U9 U8 / U9

Samedi 20 Septembre 2025 - ORGANISATION DISTRICT

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

- Site de l'ES BRECY - stade René Millet : 7 équipes
- Site de l'ES JUSTICES - stade de la rottée : 8 équipes
- Site de l'ES TROUY - stade municipal : 8 équipes
- Site de L'OL MEHUN PORTUGAIS - stade des acacias : 8 équipes
- Site de l'US CHARENTON - stade municipal : 8 équipes
- Site de L'US HENRICHEMONT MENETOU - stade municipal à PARASSY: 8 équipes
- Site du BOURGES FC - stade Yves du Manoir : 8 équipes
- Site du CS ARGENT - stade Pierre de Coubertin : 7 équipes
- Site du FC NERONDES - stade Jean Madrak : 7 équipes
- Site du FC SAINT DOULCHARD - stade des verdins : 8 équipes
- Site du VIERZON FC - stade de brouhot 1 : 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,

ES BRECY (stade René Millet à BRECY)

· 7 ÉQUIPES

ES BRECY	1
AS SAINT GERMAIN	4
ASIE DU CHER	1
US PLAIMPIED GIVAUDINS	1

ES TROUY (stade municipal à TROUY)

· 8 ÉQUIPES

ES TROUY	2
AS CHAPELLOISE	4
CS VIGNOUX SUR BARANGEON	2

US CHARENTON (stade municipal à CHARENTON)

· 8 ÉQUIPES

US CHARENTON	2
FC SAINT AMAND ORVAL	4
AS MEILLANTAISE	2

BOURGES FC (stade Yves du Manoir à BOURGES)

· 8 ÉQUIPES

BOURGES FC	4
FC SAINT DOULCHARD	3
BOURGES GAZELEC	1

FC ST DOULCHARD (stade des verdins à SAINT DOULCHARD)

· 8 ÉQUIPES

FC SAINT DOULCHARD	4
AS PORTUGAIS	3
OL MORTHOMIERS	1

VIERZON FC (stade de Brouhot 1 à VIERZON)

· 8 ÉQUIPES

VIERZON FOOTBALL CLUB	4
SL CHAILLOT	2
JS LA MONTAGNE ST GEORGE SUR LA PREE	2

ES JUSTICES (stade de la rottée à BOURGES)

· 8 ÉQUIPES

ES JUSTICES	2
ES MOULON	4
CZL FOOT	2

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

· 8 ÉQUIPES

OL MEHUN PORTUGAIS	4
US SAINT FLORENT	3
ASL ALLOUIS	1

US HENRICHEMONT MENETOU (stade municipal à PARASSY)

· 8 ÉQUIPES

US HENRICHEMONT MENETOU	4
BOURGES FC	3
E.B.S.V	1

CS ARGENT (stade P. de Coubertin à ARGENT S/SAULDRE)

· 7 ÉQUIPES

CS ARGENT	2
GROUPEMENT JEUNES TERRES VIVES	3
US LES AIX RIANS	2

FC NERONDES (stade Jean Madrak à NERONDES)

· 7 ÉQUIPES

FC NERONDES	1
O. LOIRE VAL D'AUBOIS	2
FC AVORD	2
US DUN	1
CA GUERCHOIS	1



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	EFFECTIF			CONSIGNES.
8 X 0 X 10 X 4 X 5/5 X	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
ADAPTATION DE L'EFFECTIF		VARIANTES		BUTS
<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. 		2 points = entre le poteau extérieur et le piquet rouge. 1 point = entre les deux piquets rouges. 0 point = hors cadre.
ANIMATION		VEILLER À...		
<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	EFFECTIF			CONSIGNES.
2 X 10 X 10 X 0 X 5/5 X	5 X 5 X			ESPACE ½ terrain foot à 8 > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue
ADAPTATION DE L'EFFECTIF		VARIANTES		BUTS
<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. • Varier la position de départ et la position du ballon. • Mettre des portes dans le but. 		1 point = but marqué en premier But compte double si marqué dans les portes.
ANIMATION		VEILLER À...		
<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. • 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