DISTRICT DRÔME-ARDÈCHE DE FOOTBALL

COMMISSION DES JEUNES FICHE BILAN

PLATEAUX U9

Fiche à déposer sur Foot d'Animation Loisirs (FAL) via foot club.

CLUB ORGANISATEUR :	**Date :**
SECTEUR :	
POULE :	
Niveau pratique phase printemps :	

Noms des clubs	Présent	Absent	Excusé	Responsable : Nom/Prénom/Téléphone/Mail	Nbre d'équipes

DEROULEMENT DU PLATEAU

Règles du jeu catégorie U9 :

1: match 12minutes

2: match 12 minutes

3: situation le 2 (ATT) contre 1 (DEF)

4: match 12 minutes

5: match 12 minutes



Remplaçant maitre ligne, je lève le drapeau ou le dossard quand le ballon sort des limites et quand il y a un but.

1 Nombre de joueur : Match à 5 contre 5 (obligatoire) 4 joueurs + 1 GB + 1 ou 2 remplaçants **MAX** par équipe.

2 La relance protégée : Ballon en possession du GB à la main dans la zone des 8m, l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par l'adversaire.

3 Coup de pied de réparation (pénalty) : Sur la ligne des 8m au milieu du but.

4 Rentrée de touche : Conduite de balle ou passe.

5 Corner : Passe uniquement.

6 Relance du gardien : A la main ou au pied sur ballon au sol, volée et demie volée interdite.

7 Tacles : Autorisés.

8 Jeu de tête : INTERDIT reprise du jeu par une touche pour L'adversaire.

Merci de respecter les consignes ci-dessus.

- **Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps.**
- **Si le nombre d'équipe est impair merci de créer une équipe supplémentaire avec les remplaçants des équipes présentes (équipe de France)**

Nombre de match réalisé par équipe :

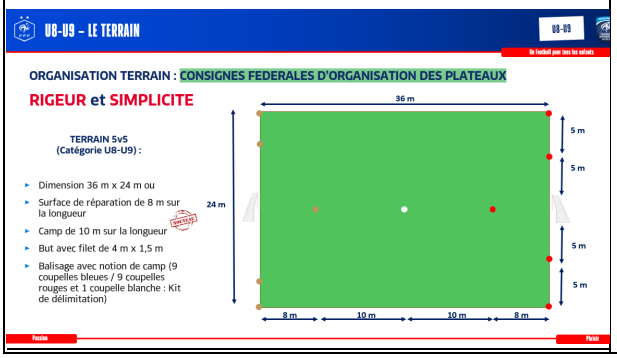
Durée des matchs :

Utilisation buts foot à 5 : OUI/NON

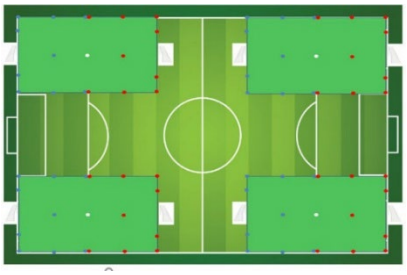
Défi technique réalisé : OUI/NON

REMARQUES :

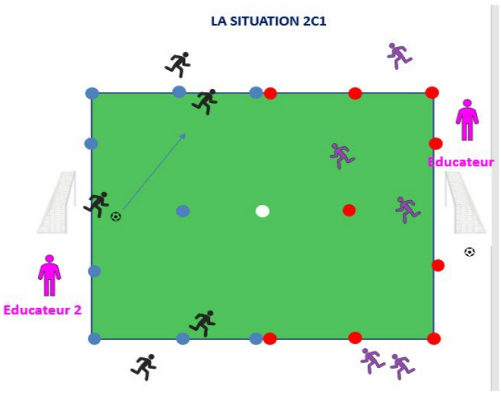
Dimension du terrain et matérialisation :



Organisation sur un terrain de foot à 11 :



Organisation de la situation 2 attaquants contre 1 défenseur :



Consignes :

Le gardien relance sur un partenaire situé au plot des 8m de la zone de relance protégée.

Ce starter déclenche une animation de 2 attaquants contre 1 défenseur.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour allé marquer.

La séquence suivante partira du gardien adverse.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne la situation.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but - Compter les buts.

Matériel : 2 ballons par équipe /dossards