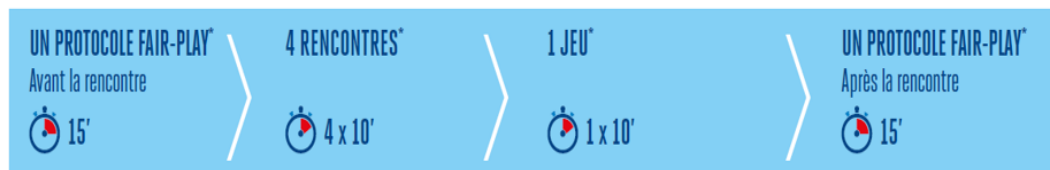


OFFRE DE PRATIQUE U9F-U11F



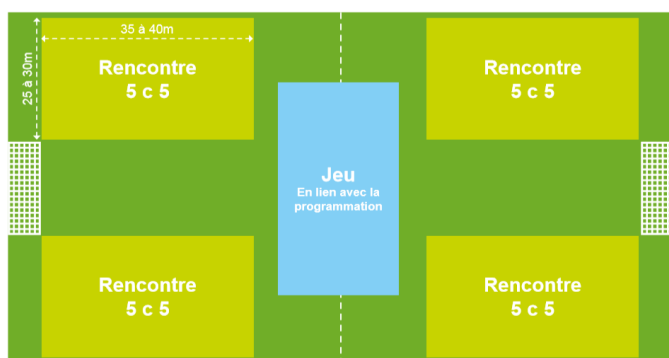
PLATEAU



PLATEAU U9/U11F	
Catégorie	U9F à U11F
Surclassement	3 U8F maxi/équipe
Effectif	Football à 5
Organisation	Plateau SANS CLASSEMENT
Dimension terrain	35 à 40m x 25 à 30m
Temps de jeu	40 minutes de rencontres + 10 minutes d'atelier/jeu

LOIS DU JEU	
But	4 m x 1 m 50 (hauteur d'un piquet)
Ballon	Taille n°3 ou n°4
Touche	Au pied, sur passe au sol ou conduite (interdiction de marquer sur une touche directe).
Hors-jeu	Non
Tacles	Interdit
Coup d'envoi	Interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4 m
Relance GB	Voir GIFE. Relance protégée aux 8 mètres Relance de volée et de ½ volée interdite
Equipement	Maillots dans le short / Chaussettes relevées en dessous des genoux Protège-tibias obligatoires /Crampons moulés / Tip top doivent être placés sous les chaussettes

ORGANISATION / ESPACE DE JEU



FOOT À 5



Remise en jeu sur sortie en touche

2 choix s'offrent au joueur :

1 - Il effectue une passe

2 - Il rentre dans le jeu en conduite de balle

Attention : interdiction de marquer sur une touche directe.

EXEMPLES DE ROTATION : Plusieurs solutions

Il est préférable de réaliser des plateaux dont le nombre d'équipes est pair afin d'éviter les temps de repos. Réaliser une équipe mixte avec les éventuelles remplaçantes des autres équipes.

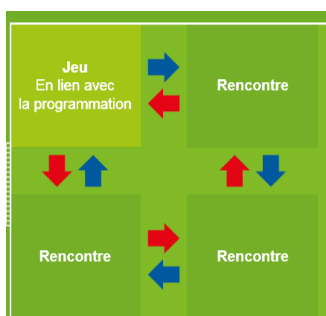
1/ les grilles

6 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T2	J	T1	T1
EQUIPE 2	T1	J	T1	T2	T3
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2	T2
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T1
EQUIPE 5	J	T1	T2	T1	T3
EQUIPE 6	J	T2	T1	T3	T2

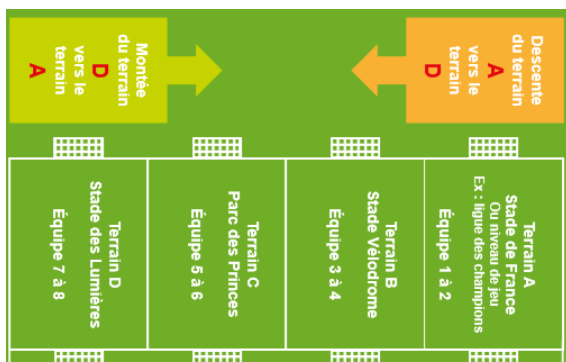
7 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps	6 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	T1	T1	R	T3	J	T2
EQUIPE 2	T1	T2	J	T1	T1	R
EQUIPE 3	T2	T1	J	T2	T2	R
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T1	R
EQUIPE 5	T3	R	T2	T2	J	T1
EQUIPE 6	T3	J	T1	T1	R	T2
EQUIPE 7	J	T2	T1	R	T2	T1

8 EQUIPES	1 ^{er} Temps	2 ^{ème} Temps	3 ^{ème} Temps	4 ^{ème} Temps	5 ^{ème} Temps
EQUIPE 1	J	T1	T1	T2	T4
EQUIPE 2	J	T2	T2	T1	T1
EQUIPE 3	T1	J	T3	T2	T1
EQUIPE 4	T2	J	T2	T3	T3
EQUIPE 5	T3	T1	J	T3	T2
EQUIPE 6	T2	T3	J	T1	T4
EQUIPE 7	T3	T2	T3	J	T3
EQUIPE 8	T1	T3	T1	J	T2

2/ Définir un sens de rotation



3/ Système montée / descente : le gagnant monte et le perdant descend



En cas de match nul (0 à 0) :

- sur la 1^{ère} rencontre, l'équipe qui a obtenu le plus de corner monte
- sur les 2^{èmes} et autres rencontres, l'équipe qui vient de monter gagne

En cas d'égalité (1 à 1, 2 à 2, etc) :

- l'équipe qui a égalisé en dernière monte