

organisation PLATEAU U9 FOOT à 5

SECTEUR SUD plateau 1 - phase 2

Organisation plateau pour 16 équipes :

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veillez au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

Rotations toutes les 15 minutes (possibilité de donner la gestion du temps à un parent)

Dans l'après-midi, prévoir une pause goûter pour réunir les équipes de chaque plateau durant la phase « observation »

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

Présentation obligatoire des licences avant la rencontre

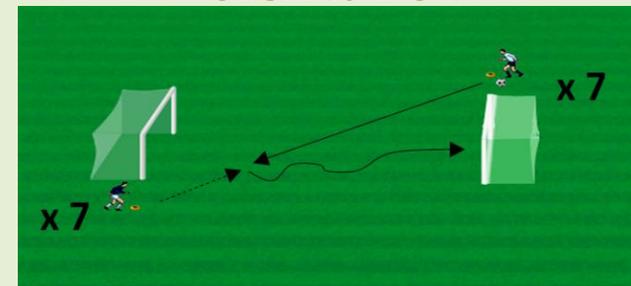
EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE / NIVEAU			TERRAINS			ORDRE DES RENCONTRES
EQUIPE 1	28/03/2015	EAUNES 1	A 1	1	1	1	2 / 4 / 3
EQUIPE 2		VILLENEUVE 1	A 1	2	2	2	1 / 3 / 4
EQUIPE 3		SEYSSES FROUZINS 1	A 2	2	1	1	4 / 2 / 1
EQUIPE 4		CARBONNE 1	A 2	1	2	2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5	07/03/2015	MURET R.C. 4	B 3	3	3	3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6	30/05/2015	CARBONNE 3	B 3	4	4	4	5 / 7 / 8
EQUIPE 7		EAUNES 3	B 4	4	3	3	8 / 6 / 5
EQUIPE 8		ST SIMON 2	B 4	3	4	4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9	18/05/2015	ST SIMON 1	A	1	1	1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10		SEYSSES FROUZINS 2	A	1	2	2	9 / 11 / 12
EQUIPE 11		CARBONNE 2	A	2	2	1	12 / 9 / 10
EQUIPE 12		MURET R.C. 1	A	2	1	2	11 / 9 / 10
EQUIPE 13		TLSE MIRAIL 3	B	3	3	3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14	14/03/2015	VILLENEUVE 2	B	3	4	4	13 / 15 / 16
EQUIPE 15		TLSE MIRAIL 4	B	4	4	3	16 / 14 / 13
EQUIPE 16				4	3	4	15 / 13 / 14



EXEMPLE D'ATELIER

1 contre 1
 le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but
 Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour
 Temps maxi de jeu 30 secondes

ORGANISATION



DUREE

15'

A LA FIN DES RENCONTRES, DEMANDEZ AUX JOUEURS ET EDUCATEURS DE SE SALUER

organisation PLATEAU U9 FOOT à 5

SECTEUR SUD plateau 2 - phase 2

Organisation plateau pour 16 équipes :

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veillez au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

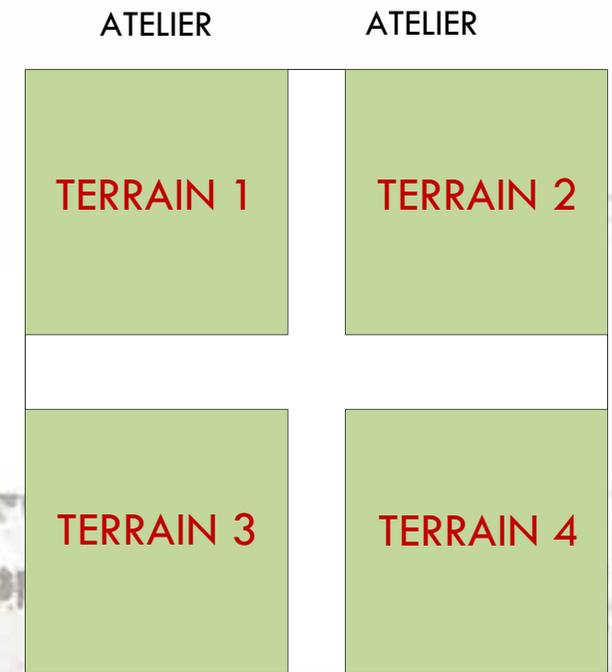
Rotations toutes les 15 minutes (possibilité de donner la gestion du temps à un parent)

Dans l'après-midi, prévoir une pause goûter pour réunir les équipes de chaque plateau durant la phase « observation »

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

Présentation obligatoire des licences avant la rencontre

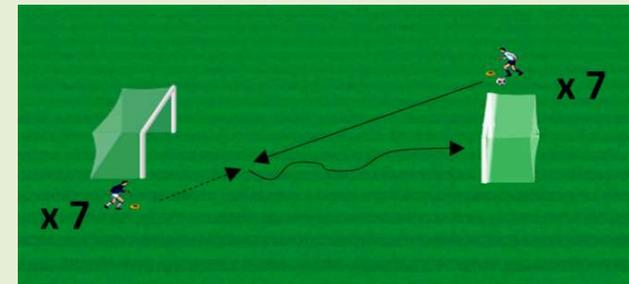
EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE / NIVEAU			TERRAINS		ORDRE DES RENCONTRES
EQUIPE 1	PINS JUSTARET 1	A	1	1	1	2 / 4 / 3
EQUIPE 2	EAUNES 2	A	1	2	2	1 / 3 / 4
EQUIPE 3	07/03/2015 T.A.C. 1	A	2	2	1	4 / 2 / 1
EQUIPE 4	MURET A.S. 1	A	2	1	2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5	MURET A.S. 3	B	3	3	3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6	28/03/2015 PINS JUSTARET 2	B	3	4	4	5 / 7 / 8
EQUIPE 7	30/05/2015 LABASTIDETTE 1	B	4	4	3	8 / 6 / 5
EQUIPE 8	LABASTIDETTE 2	B	4	3	4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9	ROQUETTES 1	A	1	1	1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10	18/05/2015 MURET A.S. 2	A	1	2	2	9 / 11 / 12
EQUIPE 11	T.A.C. 2	A	2	2	1	12 / 9 / 10
EQUIPE 12		A	2	1	2	11 / 9 / 10
EQUIPE 13	EAUNES 4	B	3	3	3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14	T.A.C. 3	B	3	4	4	13 / 15 / 16
EQUIPE 15	ROQUETTES 2	B	4	4	3	16 / 14 / 13
EQUIPE 16	14/03/2015 ROQUETTES 3	B	4	3	4	15 / 13 / 14



EXEMPLE D'ATELIER

1 contre 1
 le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but
 Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour
 Temps maxi de jeu 30 secondes

ORGANISATION



DUREE

15'

A LA FIN DES RENCONTRES, DEMANDEZ AUX JOUEURS ET EDUCATEURS DE SE SALUER

organisation PLATEAU U9 FOOT à 5

SECTEUR SUD plateau 3 - phase 2

Organisation plateau pour 16 équipes :

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veillez au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

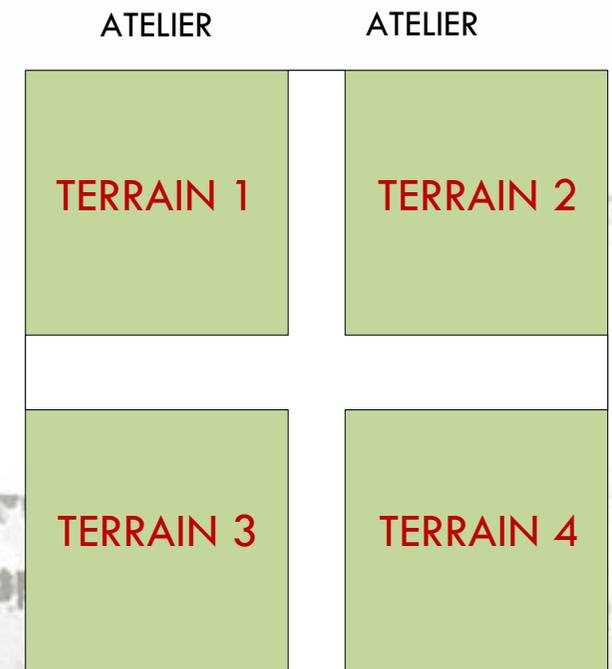
Rotations toutes les 15 minutes (possibilité de donner la gestion du temps à un parent)

Dans l'après-midi, prévoir une pause goûter pour réunir les équipes de chaque plateau durant la phase « observation »

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

Présentation obligatoire des licences avant la rencontre

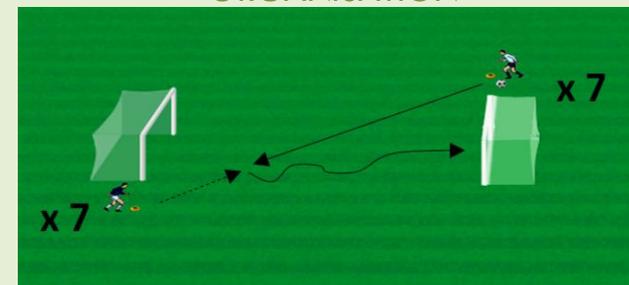
EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE / NIVEAU			TERRAINS		ORDRE DES RENCONTRES
EQUIPE 1	CUGNAUX 1	A	1	1	1	2 / 4 / 3
EQUIPE 2	VENERQUE 1	A	1	2	2	1 / 3 / 4
EQUIPE 3	TLSE MIRAIL 1	A	2	2	1	4 / 2 / 1
EQUIPE 4		A	2	1	2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5	16/05/2015 F.C. SAVES 31 1	B	3	3	3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6	VENERQUE 2	B	3	4	4	5 / 7 / 8
EQUIPE 7	14/03/2015 AUTERIVE 1	B	4	4	3	8 / 6 / 5
EQUIPE 8	07/03/2015 LAGARDELLE 1	B	4	3	4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9	28/03/2015 CUGNAUX 2	A	1	1	1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10	CUGNAUX 3	A	1	2	2	9 / 11 / 12
EQUIPE 11	TLSE MIRAIL 2	A	2	2	1	12 / 9 / 10
EQUIPE 12		A	2	1	2	11 / 9 / 10
EQUIPE 13	AUTERIVE 2	B	3	3	3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14	30/05/2015 CINTEGABELLE 1	B	3	4	4	13 / 15 / 16
EQUIPE 15		B	4	4	3	16 / 14 / 13
EQUIPE 16		B	4	3	4	15 / 13 / 14



EXEMPLE D'ATELIER

1 contre 1
 le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but
 Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour
 Temps maxi de jeu 30 secondes

ORGANISATION



DUREE

15'

A LA FIN DES RENCONTRES, DEMANDEZ AUX JOUEURS ET EDUCATEURS DE SE SALUER

organisation PLATEAU U9 FOOT à 5

SECTEUR SUD plateau 4 - phase 2

Organisation plateau pour 16 équipes :

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veillez au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

Rotations toutes les 15 minutes (possibilité de donner la gestion du temps à un parent)

Dans l'après-midi, prévoir une pause goûter pour réunir les équipes de chaque plateau durant la phase « observation »

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

Présentation obligatoire des licences avant la rencontre

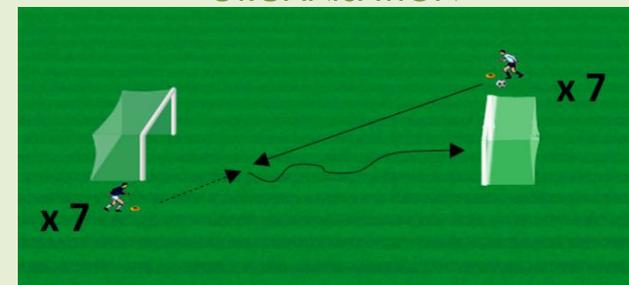
EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE / NIVEAU			TERRAINS		ORDRE DES RENCONTRES
EQUIPE 1		B	1	1	1	2 / 4 / 3
EQUIPE 2	PINS JUSTARET 3	B	1	2	2	1 / 3 / 4
EQUIPE 3	LE FOUSSERET 1	B	2	2	1	4 / 2 / 1
EQUIPE 4	07/03/2015 LABARTHE 1	B	2	1	2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5	PORTET CAR. REC. 2	C	3	3	3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6	PINS JUSTARET 4	C	3	4	4	5 / 7 / 8
EQUIPE 7	30/05/2015 LE FOUSSERET 2	C	4	4	3	8 / 6 / 5
EQUIPE 8	LABARTHE 2	C	4	3	4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9		B		1	1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10	28/03/2015 PORTET CAR. REC. 1	B		1	2	9 / 11 / 12
EQUIPE 11	VENERQUE 3	B		2	2	12 / 9 / 10
EQUIPE 12	14/03/2015 RIEUX 1	B		2	1	11 / 9 / 10
EQUIPE 13	VENERQUE 4	C		3	3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14	RIEUX 2	C		3	4	13 / 15 / 16
EQUIPE 15	16/05/2015 LONGAGES 4 (Fém.)	C		4	4	16 / 14 / 13
EQUIPE 16		C		4	3	15 / 13 / 14



EXEMPLE D'ATELIER

1 contre 1
 le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but
 Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour
 Temps maxi de jeu 30 secondes

ORGANISATION



DUREE

15'

A LA FIN DES RENCONTRES, DEMANDEZ AUX JOUEURS ET EDUCATEURS DE SE SALUER

organisation PLATEAU U9 FOOT à 5

SECTEUR SUD plateau 5 MATIN (10h00) - phase 2

Organisation plateau pour 16 équipes :

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veillez au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

Rotations toutes les 15 minutes (possibilité de donner la gestion du temps à un parent)

Dans l'après-midi, prévoir une pause goûter pour réunir les équipes de chaque plateau durant la phase « observation »

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

Présentation obligatoire des licences avant la rencontre

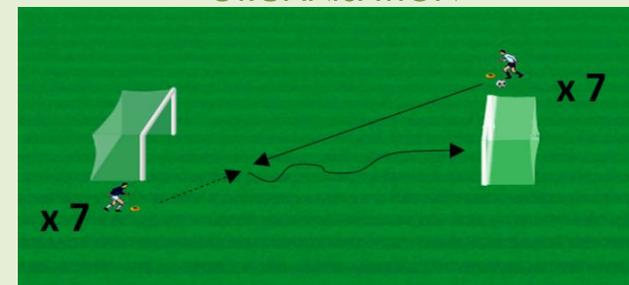
EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE / NIVEAU			TERRAINS			ORDRE DES RENCONTRES
EQUIPE 1	MIREMONT 1	B 1	1	1	1	1	2 / 4 / 3
EQUIPE 2	CUGNAUX 5	B 1	1	2	2	2	1 / 3 / 4
EQUIPE 3	LE FAUGA/ST HIL. 1	B 2	2	2	1	1	4 / 2 / 1
EQUIPE 4	SEYSSES FROUZINS 3	B 2	2	1	2	2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5	CUGNAUX 6	C 3	3	3	3	3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6	LE FAUGA/ST HIL. 3	C 3	3	4	4	4	5 / 7 / 8
EQUIPE 7	MIREMONT 3	C 4	4	4	3	3	8 / 6 / 5
EQUIPE 8	MIREMONT 4	C 4	4	3	4	4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9	28/03/2015 CUGNAUX 4	B	1	1	1	1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10	14/03/2015 SEYSSES FROUZINS 6	B	1	2	2	2	9 / 11 / 12
EQUIPE 11	07/03/2015 MURET R.C. 2	B	2	2	1	1	12 / 9 / 10
EQUIPE 12	30/05/2015 MIREMONT 2	B	2	1	2	2	11 / 9 / 10
EQUIPE 13	MURET R.C. 3	C	3	3	3	3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14	CUGNAUX 7	C	3	4	4	4	13 / 15 / 16
EQUIPE 15	16/05/2015 LE FAUGA/ST HIL. 2	C	4	4	3	3	16 / 14 / 13
EQUIPE 16	SEYSSES FROUZINS 4	C	4	3	4	4	15 / 13 / 14



EXEMPLE D'ATELIER

1 contre 1
 le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but
 Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour
 Temps maxi de jeu 30 secondes

ORGANISATION



DUREE

15'

A LA FIN DES RENCONTRES, DEMANDEZ AUX JOUEURS ET EDUCATEURS DE SE SALUER

organisation PLATEAU U9 FOOT à 5

SECTEUR SUD plateau 6 - phase 2

Organisation plateau pour 16 équipes :

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veillez au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

Rotations toutes les 15 minutes (possibilité de donner la gestion du temps à un parent)

Dans l'après-midi, prévoir une pause goûter pour réunir les équipes de chaque plateau durant la phase « observation »

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

Présentation obligatoire des licences avant la rencontre

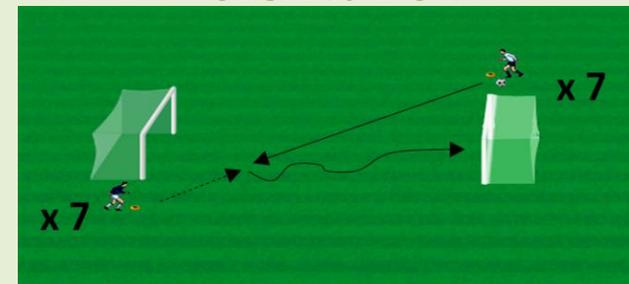
EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE / NIVEAU			TERRAINS		ORDRE DES RENCONTRES
EQUIPE 1	NOE 1	B	1	1	1	2 / 4 / 3
EQUIPE 2	07/03/2015 CARBONNE 5	B	1	2	2	1 / 3 / 4
EQUIPE 3	14/03/2015 SEYSSSES FROUZINS 10	B	2	2	1	4 / 2 / 1
EQUIPE 4	CARBONNE 4	B	2	1	2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5	28/03/2015 NOE 2	C	3	3	3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6	CARBONNE 6	C	3	4	4	5 / 7 / 8
EQUIPE 7		C	4	4	3	8 / 6 / 5
EQUIPE 8	LONGAGES 3	C	4	3	4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9	SEYSSSES FROUZINS 5	B	1	1	1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10	30/05/2015 LONGAGES 1	B	1	2	2	9 / 11 / 12
EQUIPE 11	16/05/2015 CONFLUENT L.S.P. 1	B	2	2	1	12 / 9 / 10
EQUIPE 12	BERAT 1	B	2	1	2	11 / 9 / 10
EQUIPE 13	BERAT 3	C	3	3	3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14	LONGAGES 2	C	3	4	4	13 / 15 / 16
EQUIPE 15	BERAT 2	B	4	4	3	16 / 14 / 13
EQUIPE 16	CONFLUENT L.S.P. 2	C	4	3	4	15 / 13 / 14



EXEMPLE D'ATELIER

1 contre 1
 le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but
 Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour
 Temps maxi de jeu 30 secondes

ORGANISATION



DUREE

15'

A LA FIN DES RENCONTRES, DEMANDEZ AUX JOUEURS ET EDUCATEURS DE SE SALUER

organisation PLATEAU U9 FOOT à 5

SECTEUR SUD plateau 7 - phase 2

Organisation plateau pour 16 équipes :

Pour faciliter l'organisation du plateau et permettre à vos joueurs d'augmenter leur temps de jeu :

Veillez au dédoublement des équipes d'un même club pour avoir un nombre pair d'équipes participantes

Rotations toutes les 15 minutes (possibilité de donner la gestion du temps à un parent)

Dans l'après-midi, prévoir une pause goûter pour réunir les équipes de chaque plateau durant la phase « observation »

Toutes les rencontres débutent et se terminent en même temps par un coup de sifflet

Présentation obligatoire des licences avant la rencontre

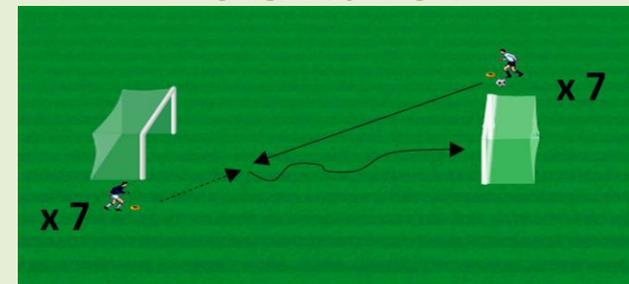
EQUIPES	NOM DE L'EQUIPE / NIVEAU			TERRAINS			ORDRE DES RENCONTRES
EQUIPE 1		LAGARDELLE 2	C 1	1	1	1	2 / 4 / 3
EQUIPE 2	14/03/2015	LAVERNOSE LH. 1	C 1	2	2	2	1 / 3 / 4
EQUIPE 3		ST SIMON 4	C 2	2	1	1	4 / 2 / 1
EQUIPE 4	07/03/2015	SEYSSES FROUZINS 7	C 2	1	2	2	3 / 1 / 2
EQUIPE 5	16/05/2015	ROQUES 1	C 3	3	3	3	6 / 8 / 7
EQUIPE 6		SEYSSES FROUZINS 8	C 3	4	4	4	5 / 7 / 8
EQUIPE 7		LABASTIDETTE 3	C 4	4	3	3	8 / 6 / 5
EQUIPE 8		VILLENEUVE 3	C 4	3	4	4	7 / 5 / 6
EQUIPE 9		LAVERNOSE LH. 2	C	1	1	1	10 / 12 / 11
EQUIPE 10	30/05/2015	F.C. SAVES 31 2	C	1	2	2	9 / 11 / 12
EQUIPE 11		ST SIMON 3	C	2	2	1	12 / 9 / 10
EQUIPE 12		SEYSSES FROUZINS 9	C	2	1	2	11 / 9 / 10
EQUIPE 13	28/03/2015	ACADEMIE T.F. 1	C	3	3	3	14 / 16 / 15
EQUIPE 14		EAUNES 5	C	3	4	4	13 / 15 / 16
EQUIPE 15		T.A.C. 4	C	4	4	3	16 / 14 / 13
EQUIPE 16		ACADEMIE T.F. 2	C	4	3	4	15 / 13 / 14



EXEMPLE D'ATELIER

1 contre 1
 le joueur blanc adresse une passe au joueur bleu. Ce dernier dribble et cherche à aller marquer un but
 Le joueur blanc défend son but. S'il récupère le ballon, il cherchera à marquer à son tour
 Temps maxi de jeu 30 secondes

ORGANISATION



DUREE

15'

A LA FIN DES RENCONTRES, DEMANDEZ AUX JOUEURS ET EDUCATEURS DE SE SALUER