

District Des Alpes

PLATEAU de Halloween U9

Samedi 09 novembre 2019

AU STADE PIERRE LANZA A SISTERON

RENDEZ VOUS A 10h



Guide d'Accueil

**Sous la Présidence
De Monsieur CAPELLO Gérard,
Président du District des Alpes de Football**

de Monsieur LEOUFFRE, Président du club de SISTERON

**Sous la responsabilité administrative
de Monsieur ROCHARD Mickael,
Secrétaire Général du District des Alpes**

**Sous la responsabilité Technique
de Messieurs BEN BELGACEM et BERNIER,
Conseillers Techniques**

**Avec la participation des membres de la Commission du
Football Educatif, de la commission Technique du District et des
bénévoles du club de SISTERON.**

LES EQUIPES INSCRITES

HALLOWEEN U9, 52 EQUIPES INSCRITES

SITE DE SISTERON

GAP 1
GAP 2
LARAGNE 1
LARAGNE 2
L' AVANCE FC 1
L' AVANCE FC 2
ASF TALLARD 1
ASF TALLARD 2
AFCV 1
AFCV 2
LA SAULCE FC 1
LA SAULCE FC 2
LA ROCHE 1
LA ROCHE 2
OBSC 1
EMBRUN 1
EMBRUN 2
VIVO 1
VIVO 2
SC VINON 1
SC VINON 2
USCA PEIPIN 1
ST CREPIN ES 1
ST CREPIN ES 2
FC VOLONNE 1
FC VOLONNE 2

FC MALIJAI 1
FC MALIJAI 2
SISTERON FC 1
SISTERON FC 2
AS DAUPHIN 1
AS DAUPHIN 2
EP MANOSQUE 1
ASVG / St MARTIN 1
ASVG / St MARTIN 2
ESMD 1
ESMD 2
AFC STP 1
AFC STP 2
LES MEES 1
LES MEES 2
VEYNES SERRES 1
VEYNES SERRES 2
CA DIGNE 1
CA DIGNE 2
L'ARGENTIERE 1
L'ARGENTIERE 2
GJAB 1
GJAB 2
USC RIEZ 1
BARCELONNETTE 1
St ANDRE DES ALPES 1



CHAQUE JOUEUR DOIT VENIR MAQUILLE !



Plateau d'Halloween U9

ORGANISATION GENERALE

- **10h** : Accueil des équipes.
- **10h30** : Réunion technique, un responsable de chaque équipe sera présent sur le terrain.
- **10h45** : Début des rotations
- **12h15** : Pause
- **13h** : Reprise
- **A PARTIR DE 14h15**: Fin des matchs et remise des récompenses.
- **A PARTIR DE 14h30**: Goûter.

BUVETTE ET RESTAURATION SUR PLACE



Les Actions du Jour

La journée s'organise autour de différents temps de pratiques

Foot de coeur

- Banque du jouets

Ateliers

- Atelier PEF
- Jeu Tic Tac Toe
- Jeu Garder son temps d'avance

4 Matches de 10 minutes sans mi-temps

- Matches à 5/5



CHAQUE JOUEUR DOIT VENIR MAQUILLE !

FOOT DE CŒUR OPERATION « BANQUE DU JOUET »

Tous les joueurs participants au plateau d'Halloween U9 sont invités à venir avec un jouet (en bon état) dont ils ne se servent plus. Ils le déposeront au pied du PODIUM ou STAND de l'association présente.

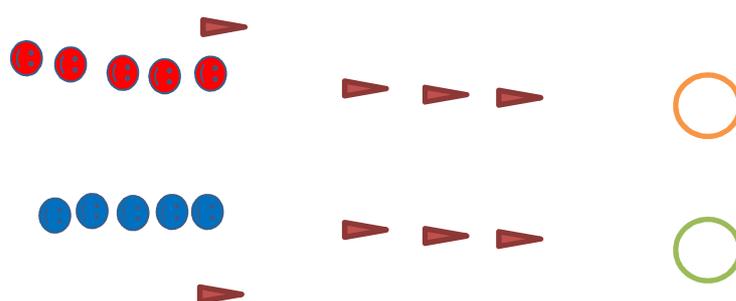


Atelier PEF

« Parcours VRAI FAUX »



2 équipes s'opposent sur un parcours. Une fois, le parcours réalise le joueur doit atteindre une zone VRAI ou une zone FAUX pour répondre à la question. Le premier arrivé dans la bonne zone marque 1 pt pour son équipe. Les questions sont orientées sur les thématiques de la santé, l'environnement, la citoyenneté et les règles du jeu.



Jeu 1 : « Tic Tac Toe »

But :

Réaliser le parcours (motricité) et aligner 3 chasubles (1 pt)

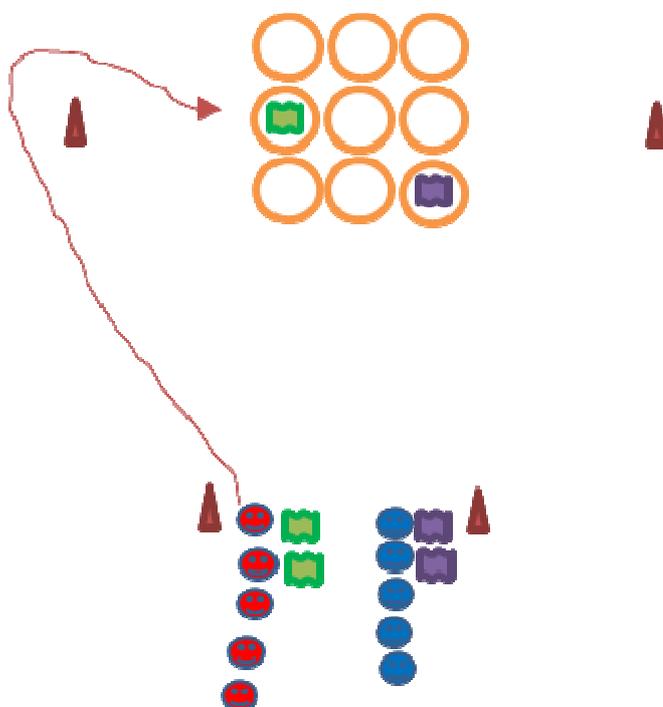
Consignes :

Deux équipes s'opposent en relais dans le but d'aligner 3 chasubles (principe du morpion).

Au signal de l'éducateur, les 1^{er} joueur de chaque équipe part déposer un chasuble dans un cerceau et revient taper la main du partenaire. Lorsque tous les chasubles de l'équipe sont déposés et qu'aucune équipe n'a réalisé la ligne de 3, le joueur suivant part pour déplacer un et un seul chasuble.

Variables :

- Faire le parcours ballon au pied (le ballon sert de témoin du relais).
- Remplacer les chasubles par 2x 3 ballons (Obligation d'avoir des ballons identiques).



Jeu 2 : « Garder son temps d'avance »

But :

Gagner son duel et marquer.

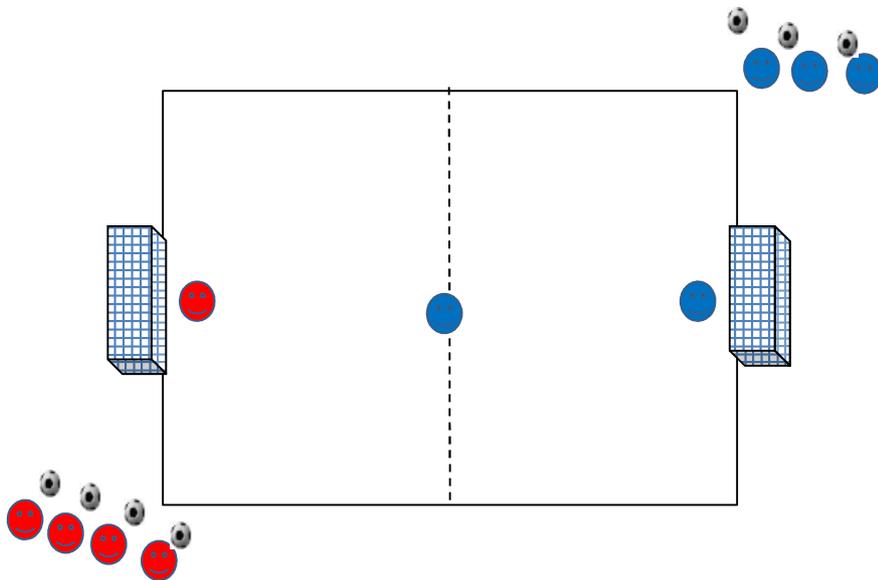
Consignes :

Deux équipes s'opposent.

Pour pouvoir frapper il faut atteindre le camp adverse (passer la ligne médiane).
Dès la frappe, l'adversaire suivant part balle au pied, le frappeur doit revenir défendre et ainsi de suite.

Variables :

- La position de départ (plus ou moins proche du camp adverse)



Plateau d'Halloween U9

ROTATIONS

**CHAQUE EQUIPE RESTE SUR SON TERRAIN DE REFERENCE (SYNTHETIQUE OU PELOUSE).
1 TEMPS D'ACTIVITE – 1 TEMPS DE REPOS**

POULE A - Terrain Herbe								
12 EQUIPES	1er Temps	2eme Temps	3eme Temps	PAUSE	4eme Temps	5eme Temps	6eme Temps	
	10h45	11h10	11h34		13h	13h24	13h48	
EQUIPE 1 :	M3	PEF	J2		M2	M1	J1	
EQUIPE 2 :	PEF	M3	M1		J2	M2	J1	
EQUIPE 3 :	J2	M3	J1	R	M2	PEF	M1	
EQUIPE 4 :	M2	PEF	M3	E	J2	J1	M1	
EQUIPE 5 :	M1	J1	PEF	P	M3	M2	J2	
EQUIPE 6 :	J1	M1	M2	A	PEF	M3	J2	
EQUIPE 7 :	PEF	M1	J2	S	M3	J1	M2	
EQUIPE 8 :	M3	J1	M1		PEF	J2	M2	
EQUIPE 9 :	M2	J2	J1		M1	M3	PEF	
EQUIPE 10 :	J2	M2	M3		J1	M1	PEF	
EQUIPE 11 :	J1	M2	PEF		M1	J2	M3	
EQUIPE 12 :	M1	J2	M2		J1	PEF	M3	

POULE B - Terrain Herbe								
12 EQUIPES	1er Temps	2eme Temps	3eme Temps	PAUSE	4eme Temps	5eme Temps	6eme Temps	
	10h57	11h22	11h46		13h12	13h36	14h	
EQUIPE 1 :	M3	PEF	J2		M2	M1	J1	
EQUIPE 2 :	PEF	M3	M1		J2	M2	J1	
EQUIPE 3 :	J2	M3	J1	R	M2	PEF	M1	
EQUIPE 4 :	M2	PEF	M3	E	J2	J1	M1	
EQUIPE 5 :	M1	J1	PEF	P	M3	M2	J2	
EQUIPE 6 :	J1	M1	M2	A	PEF	M3	J2	
EQUIPE 7 :	PEF	M1	J2	S	M3	J1	M2	
EQUIPE 8 :	M3	J1	M1		PEF	J2	M2	
EQUIPE 9 :	M2	J2	J1		M1	M3	PEF	
EQUIPE 10 :	J2	M2	M3		J1	M1	PEF	
EQUIPE 11 :	J1	M2	PEF		M1	J2	M3	
EQUIPE 12 :	M1	J2	M2		J1	PEF	M3	

Plateau d'Halloween U9

ROTATIONS

**CHAQUE EQUIPE RESTE SUR SON TERRAIN DE REFERENCE (SYNTHETIQUE OU PELOUSE).
1 TEMPS D'ACTIVITE – 1 TEMPS DE REPOS**

POULE C - Terrain Synthétique

14 EQUIPES	Sequence 1	Sequence 2	Sequence 3	PAUSE	Sequence 4	Sequence 5	Sequence 6
	10h45	11h10	11h34		13h	13h24	13h48
EQUIPE 1 :	T1	J1	PEF		T1	T1	T2
EQUIPE 2 :	T1	J2	T2		T4	PEF	T3
EQUIPE 3 :	T2	T1	PEF		T4	T2	J1
EQUIPE 4 :	T2	PEF	T2	R	J2	J1	T2
EQUIPE 5 :	T3	PEF	T3	E	J1	T1	J1
EQUIPE 6 :	T3	J1	T1	P	PEF	T2	T3
EQUIPE 7 :	T4	J2	T1	A	J1	T3	PEF
EQUIPE 8 :	T4	T4	J2	S	T3	PEF	T1
EQUIPE 9 :	PEF	T4	T3		J2	T3	T4
EQUIPE 10 :	PEF	T3	J1		T1	J2	T1
EQUIPE 11 :	J1	T3	J2		T2	T4	PEF
EQUIPE 12 :	J1	T2	T4		PEF	J2	T4
EQUIPE 13 :	J2	T2	J1		T3	T4	PEF
EQUIPE 14 :	J2	T1	T4		T2	J1	PEF

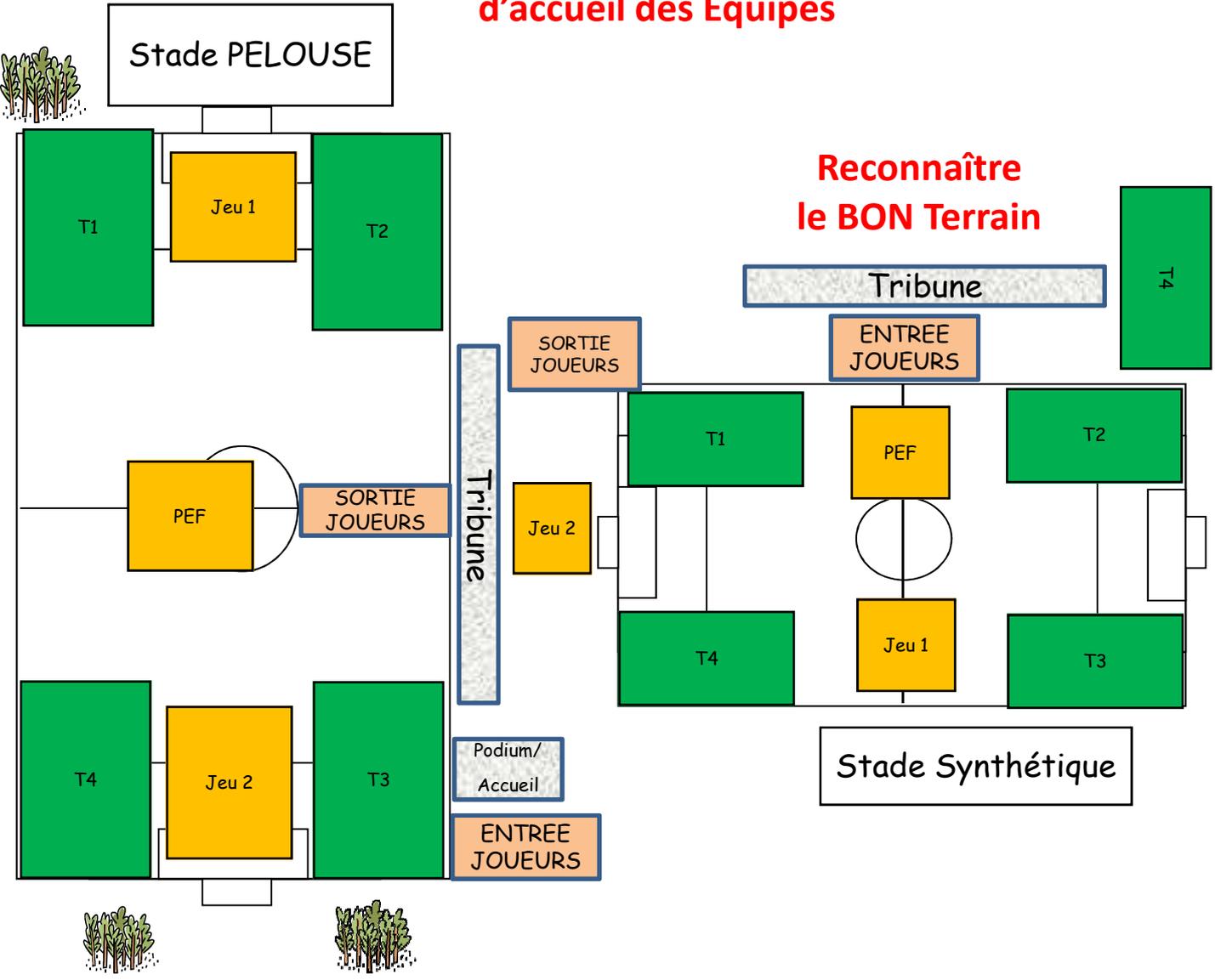
POULE D - Terrain Synthétique

14 EQUIPES	Sequence 1	Sequence 2	Sequence 3	PAUSE	Sequence 4	Sequence 5	Sequence 6
	10h57	11h22	11h46		13h12	13h36	14h
EQUIPE 1 :	T1	J1	PEF		T1	T1	T2
EQUIPE 2 :	T1	J2	T2		T4	PEF	T3
EQUIPE 3 :	T2	T1	PEF		T4	T2	J1
EQUIPE 4 :	T2	PEF	T2	R	J2	J1	T2
EQUIPE 5 :	T3	PEF	T3	E	J1	T1	J1
EQUIPE 6 :	T3	J1	T1	P	PEF	T2	T3
EQUIPE 7 :	T4	J2	T1	A	J1	T3	PEF
EQUIPE 8 :	T4	T4	J2	S	T3	PEF	T1
EQUIPE 9 :	PEF	T4	T3		J2	T3	T4
EQUIPE 10 :	PEF	T3	J1		T1	J2	T1
EQUIPE 11 :	J1	T3	J2		T2	T4	PEF
EQUIPE 12 :	J1	T2	T4		PEF	J2	T4
EQUIPE 13 :	J2	T2	J1		T3	T4	PEF
EQUIPE 14 :	J2	T1	T4		T2	J1	PEF

STADE PIERRE LANZA



Responsable d'équipe :
Dirigez-vous vers la
zone
d'accueil des Equipes





Dès votre arrivée sur le Site de SISTERON

A votre arrivée à Sisteron, dirigez-vous vers le stade STADE Pierre LANZA.

Arrivé au stade, suivez à la lettre les consignes de stationnement qui vous seront communiquées.

De plus, pour l'organisation des matchs, il est demandé aux clubs de venir avec un deuxième jeu de maillots d'une couleur différente.

Merci de nous apporter également dès votre arrivée à l'accueil, le nombre d'équipes et de joueurs participants de votre club.





Agissons tous pour un Foot propre

