



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE

GUIDE PLATEAUX U7 PHASE PRINTEMPS 2019



Stéphanie Barbier, CTD DAP

ORGANISATION DE LA PRATIQUE

Les équipes ont **rendez-vous à 9H45**. Le plateau doit débiter à 10H15.

En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, merci d'avertir le club organisateur et le district.

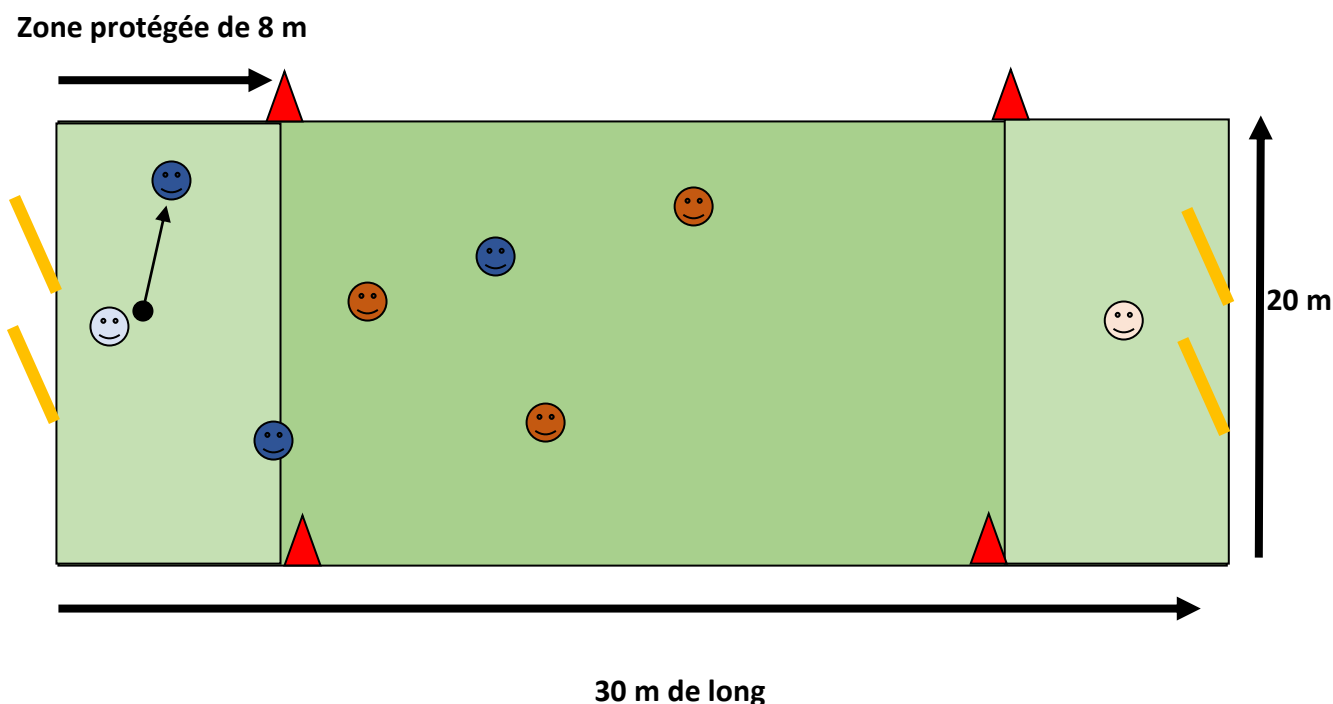
REGLEMENT

- **Joueurs autorisés** : U6 né(e)s en 2013, U7 (né(e)s en 2012 et U8 Féminine nées en 2011.
Le joueur doit être licencié pour pouvoir participer aux plateaux.
- **Ballon taille 3**
- **Nombre de joueurs** : Les matchs se déroulent **obligatoirement à 4 contre 4 (avec un gardien)**.
- **Le coup de pied de but (« 6 mètres »)** : se joue à 6m (par le gardien), obligatoirement **au pied**. Possibilité de faire une passe à un partenaire dans la zone protégée.
- **La relance du gardien (sur un arrêt)** : se fait au pied (**volée et demi volée autorisée**) ou à la main : inciter les joueurs à utiliser la zone protégée (moins de perte de balle).
- **Les touches** : obligatoirement au pied. Adversaires à 4m. Possibilité de faire une passe ou de rentrer en conduite de balle (mais pas le droit de marquer avant d'avoir fait une passe).

Règle de la Zone protégée : Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un 6m, **tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (zone des 8m)**.

Le gardien peut alors relancer sur un partenaire qui vient demander le ballon dans la surface.

Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone **dès que le joueur aura touché le ballon**.



TRACAGE DES TERRAINS :

- Les terrains U7 doivent être tracés avec des coupelles.
- Chaque terrain doit mesurer **30 mètres de long et 20 mètres de large**.
- Les buts doivent mesurer 4 mètres de large et être matérialisés avec des Constri-foot.
- 2 cônes, placés chacun à 8 m sur la longueur du terrain, permettent de déterminer les 2 surfaces de réparation et la zone protégée.
- Le gardien de but aura le droit de jouer le ballon à la main uniquement dans cette surface.

CALENDRIER PHASE PRINTEMPS 2019 :

- Samedi 9 Mars 2019 : Futsal
- Samedi 16 Mars 2019 : Plateau 1
- Samedi 30 Mars 2019 : Plateau 2
- Samedi 13 Avril 2019 : Plateau 3
- Samedi 27 avril 2019 : Festi-foot sur inscription à Vesoul
- Samedi 11 Mai 2019 : Plateau 4
- Samedi 25 Mai 2019 : Plateau 5
- Samedi 8 JUIN 2019 : journée nationale des débutants à Vesoul (le matin)

ORGANISATION DES PLATEAUX

COMMENT FAIRE SI LE NOMBRE D'ÉQUIPE TOTAL SUR LE PLATEAU EST IMPAIR ?

EXEMPLE :

Si 11 équipes sont présentes sur le plateau, il faut utiliser un plateau pour 12 équipes. Dans ce cas un atelier (atelier 2 par exemple) est réservé aux équipes ayant un numéro impair. Dans ce cas les équipes ayant les numéros : 1, 3, 5, 7, 9, et 11 passeront sur cet atelier, alors que les équipes ayant un numéro pair passeront directement du match 1 au match 3 sans passer sur l'atelier 2.

Autrement dit, il ne doit y avoir qu'une seule équipe à l'atelier 2.

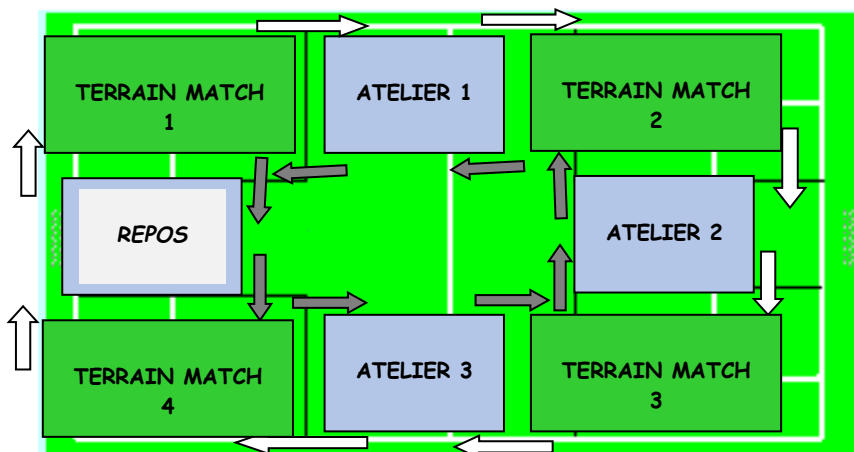
Quel que soit le nombre d'équipes présentes, la rotation des plateaux fonctionne de la même manière.

A leur arrivée sur le plateau, on numérote chaque équipe.

Les équipes ayant un numéro pair tournent dans le sens des aiguilles d'une montre, les équipes impaires tournent dans l'autre sens.

Chaque équipe réalise donc en alternance un match à 4 contre 4 puis un atelier.

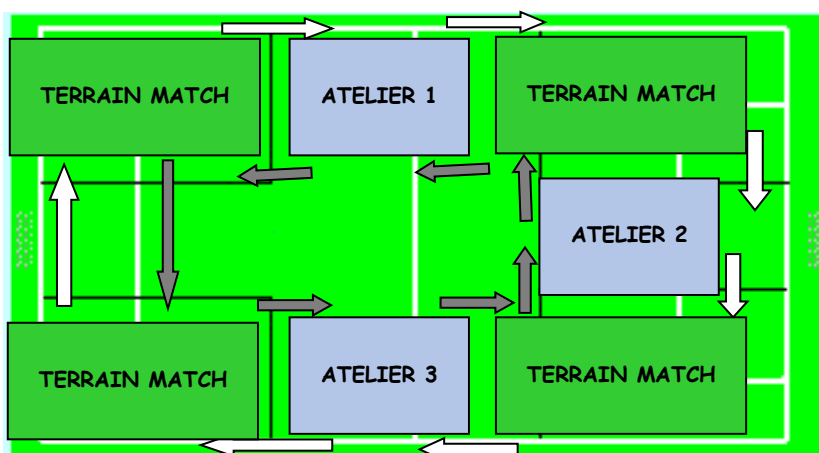
Organisation d'un plateau à 16 ou 15 équipes



- Equipes ayant un numéro paire tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
→ Equipes ayant un numéro impaire tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

- Faire 8 rotations de 7 minutes
- chaque équipe fait 4 matches et 4 ateliers de 7 minutes = soit 56 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 80 minutes

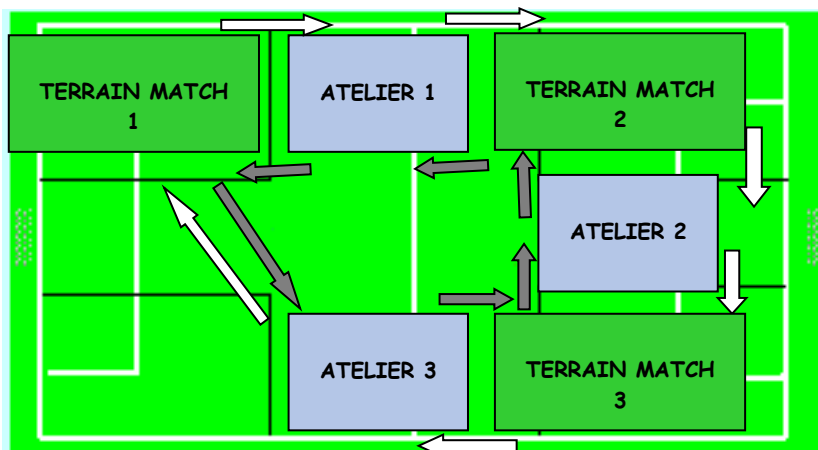
Organisation d'un plateau à 14 ou 13 équipes



- Equipes ayant un numéro paire tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
→ Equipes ayant un numéro impaire tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

- Faire 7 rotations de 8 minutes.
- chaque équipe fait 4 matches et 3 ateliers de 8 minutes = soit 56 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 77 minutes

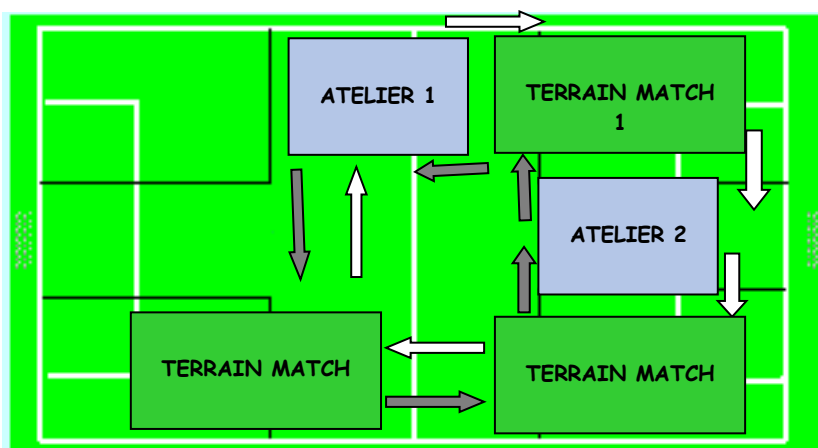
Organisation d'un plateau à 12 ou 11 équipes



- Equipes ayant un numéro paire tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- Equipes ayant un numéro impaire tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

- Faire 6 rotations de 9 minutes
- chaque équipe fait 3 matches et 3 ateliers de 9 minutes = soit 54 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 72 minutes

Organisation d'un plateau à 10 ou 9 équipes



- Equipes ayant un numéro paire tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- Equipes ayant un numéro impaire tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre

- Faire 5 rotations de 10 minutes
- chaque équipe fait 3 matches et 2 ateliers de 10 minutes = soit 50 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 65 minutes

QUELQUES CONSEILS POUR LA BONNE ORGANISATION DES PLATEAUX U7 :

- **J-7** : Recenser et choisir l'encadrement nécessaire

- **J-7** : Faire l'inventaire du matériel nécessaire, en cas de manque contacter le district pour un prêt de matériel.

- **Le matin du plateau** : installer minutieusement le matériel sur le terrain ; les aires de jeux doivent être délimitées de façon précises et distinctes, pour cela utiliser des couleurs différentes pour chaque espace de jeu.

- **Inscrire les équipes dès leur arrivée** : lors de chaque plateau, il faut remplir minutieusement les feuilles plateaux, attribuer un numéro à chaque équipe. Pour les clubs ayant plusieurs équipes, afin d'éviter qu'elles se rencontrent, et pour permettre qu'elles se suivent, il faut leur attribuer des numéros de même nature se suivant, par exemple : 1, 3, 5 ou 4, 6, 8.

- **Prendre quelques minutes avec les dirigeants** de toutes les équipes afin de leur réexpliquer le fonctionnement.

- **Lors du plateau** : demander aux parents et aux spectateurs de rester en dehors du terrain, seuls les responsables d'équipes peuvent être sur le terrain.

- **Durée** : un plateau U7 doit durer en moyenne 1H20

- **A la fin du plateau** : demander aux dirigeants des équipes présentes sur chaque atelier de regrouper le matériel au milieu du terrain à la fin de la dernière rotation.

- **Prévoir une boisson pour chaque enfant.**

Et surtout ne pas oublier que le plateau est un moment de fête, où les enfants doivent tous jouer et s'amuser !

PLATEAU U7 DU SAMEDI...../...../2019

CLUB ORGANISATEUR :

TERRAIN :

DIRIGEANTS RESPONSABLE :

CLUBS PRÉSENTS :

	NOM DU CLUB	NOMBRE D'ÉQUIPES
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		
NOMBRE TOTAL D'ÉQUIPES		

Remarques, observations :

-
-
-

A RETOURNER DANS LES 48 HEURES AVEC LES FEUILLES DE MATCHS :

Au District de Football de la Haute Saône, rue Paquet

BP325 - 70006 Vesoul Cedex - tel: 03.84.76.30.18 -

LES EDUCATEURS PEUVENT REMPLIR LEUR FEUILLE DE MATCH AVANT LE PLATEAU

PLATEAU U7 DU SAMEDI/...../2019

NOM DU CLUB :

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE :

Numéro	NOM - PRENOM	ANNEE DE NAISSANCE	N° LICENCE
1			
2			
3			
4			
5			
6			

.....
PLATEAU U7 DU SAMEDI/...../2019

NOM DU CLUB :

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE :

Numéro	NOM - PRENOM	ANNEE DE NAISSANCE	N° LICENCE
1			
2			
3			
4			
5			
6			

CIRCULAIRE PLATEAUX N°1 ET N° 2
SAMEDI 16 MARS 2019 ET SAMEDI 30 MARS 2019

GROUPE 1 : 10 équipes

SAMEDI 16 MARS 2019 A ARC
SAMEDI 30 MARS 2019 A PESMES

GR espérance 2 Vels 1 et 2, Marnay 1, 2 et 3, Monts de Gy 1, 2, et 3, Rigny, Val de Pesmes

GROUPE 2 : 10 équipes

SAMEDI 16 MARS 2019 A SOING
SAMEDI 30 MARS 2019 A AUTET (FC 4 RIVIERES ORGANISATEUR)

FC 4 Rivières 1 et 2, FF La Romaine 1, 2 et 3, La Gourgeone 1 et 2, Soing 1, 2 et 3

GROUPE 3 : 10 équipes

SAMEDI 16 MARS 2019 A PERROUSE
SAMEDI 30 MARS 2019 A RIOZ

Dampierre/Linotte, Larians, Perrouse 1, 2 et 3, Rioz/Etuz/Cussey 1, 2, 3, 4 et 5

GROUPE 4 : 15 équipes

SAMEDI 16 MARS 2019 A VESOUL (STADE R. HOLOGNE)
SAMEDI 30 MARS 2019 A NOIDANS

**Gr Frotey Colombe 1, 2 et 3, Noidans les Vesoul 1, 2 et 3, Pusey 1 et 2, Vesoul AFM 1 et 2,
Vesoul FC 1, 2, 3,4 et 5**

GROUPE 5 : 12 équipes

SAMEDI 16 MARS 2019 A BREUREY

SAMEDI 30 MARS 2019 A AMANCE

Amance/Corre/Polaincourt 1 et 2, Conflans, Ent Port sur Saône/ Breurey/Lanterne 1, 2 et 3, Gt La Saône 1 et 2, Jasney 1, 2 et 3, Jussey

GROUPE 6 : 12 équipes

SAMEDI 16 MARS 2019 A LUXEUIL

SAMEDI 30 MARS 2019 A FRANCHEVELLE

Breuches, Franchevelle 1, 2 et 3, Fougerolles 1 et 2, Gt Val Semouse 1 et 2, Luxeuil 1 et 2, St Loup/Corb/Magn 1 et 2

GROUPE 7 : 13 équipes

SAMEDI 16 MARS 2019 A MELISEY

SAMEDI 30 MARS 2019 A RONCHAMP

FC Pays Minier 1, 2, 3, 4, 5 et 6, GT Mille Etangs 1 et 2, Lure 1, 2, 3 et 4, Magny Vernois

GROUPE 8 : 13 équipes

SAMEDI 16 MARS 2019 A LURE (LURE SPORTING ORGANISATEUR)

SAMEDI 30 MARS 2019 A ROYE

CC Villersexel, FC Pays Minier 7F et 8F, Haute Lizaine 1, 2, 3 et 4F, Haute Vallée de l'Ognon 1, 2 et 3, Lure 5F et 6F, Lure Sporting

CIRCULAIRE PLATEAUX N°3, N°4 ET N°5
SAMEDI 13 AVRIL 2019 / SAMEDI 11 MAI / SAMEDI 25 MAI
Attention modification des groupes!

GROUPE 1 : 13 équipes

SAMEDI 13 AVRIL 2019 A GY

SAMEDI 11 MAI 2019 A MARNAY

SAMEDI 25 MAI 2019 A FRETIGNEY

FF la Romaine 1, 2 et 3, Marnay 1, 2 et 3, Monts de Gy 1, 2, et 3, Perrouse 1, 2 et 3, Val de Pesmes

GROUPE 2 : 10 équipes

SAMEDI 13 AVRIL 2019 A MEMBREY

SAMEDI 11 MAI 2019 A RIGNY

SAMEDI 25 MAI 2019 A AUTET

FC 4 Rivières 1 et 2, Gt Esp Arc Gray 1 et 2, La Gourgeone 1 et 2, Rigny, Soing 1, 2 et 3

GROUPE 3 : 15 équipes

SAMEDI 13 AVRIL 2019 A FROTEY LES VESOUL

SAMEDI 11 MAI 2019 A RIOZ

SAMEDI 25 MAI 2019 A LARIANS

**Dampierre/Linotte, Larians, Gt Frotey/Colombe 1, 2 et 3, Rioz/Etuz/Cussey 1, 2, 3, 4 et 5,
Vesoul FC 1, 2, 3, 4 et 5**

GROUPE 4 : 15 équipes

SAMEDI 13 AVRIL 2019 A VESOUL (STADE MICHEL ROY / VESOUL AFM)

SAMEDI 11 MAI 2019 A JUSSEY

SAMEDI 25 MAI 2019 A SCEY SUR SAONE

**Amance/Corre/Pol 1 et 2, Ent Port/Breurey/Lanterne 1, 2 et 3, Gt La Saône 1 et 2, Jussey,
Noidans les Vesoul 1, 2 et 3, Pusey 1 et 2, Vesoul AFM 1 et 2,**

GROUPE 5 : 13 équipes

SAMEDI 13 AVRIL 2019 A FONTAINE

SAMEDI 11 MAI 2019 A ST LOUP (MUNICIPAL)

SAMEDI 25 MAI 2019 A JASNEY

**Breuches, Conflans, Fougerolles 1 et 2, Gt Val Semouse 1 et 2, Jasney 1, 2 et 3, Luxeuil 1 et 2
St Loup/Semouse 1 et 2**

GROUPE 6 : 10 équipes

SAMEDI 13 AVRIL 2019 A LURE

SAMEDI 11 MAI 2019 MAGNY VERNOIS

SAMEDI 25 MAI 2019 A FRANCHEVELLE

Franchevelle 1 et 2, GT Mille Etangs 1 et 2, Lure 1, 2, 3 et 4, Lure sporting, Magny Vernois

GROUPE 7 : 13 équipes

SAMEDI 13 AVRIL 2019 A LUZE

SAMEDI 11 MAI 2019 A VILLERSEXEL

SAMEDI 25 MAI 2019 A RONCHAMP

CC Villersexel, FC Pays Minier 1, 2, 3, 4, 5 et 6, Haute Lizaine 1, 2, 3, Haute Vallée de l'Ognon 1, 2 et 3

GROUPE 8 : U7F : 6 équipes

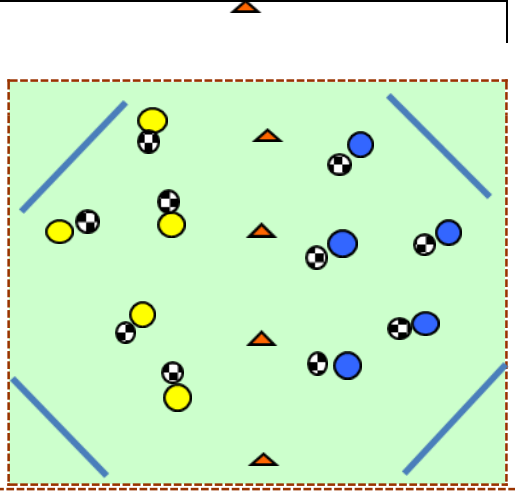
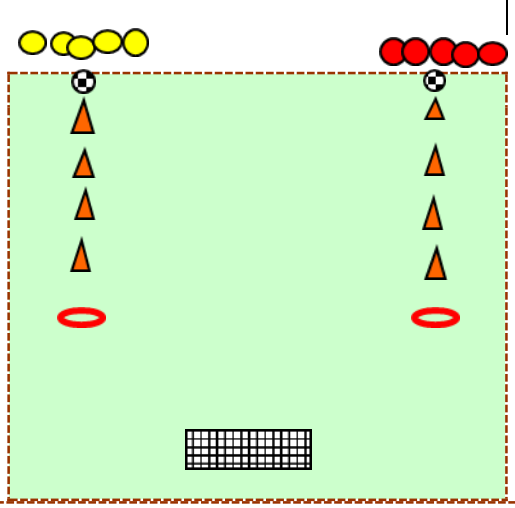
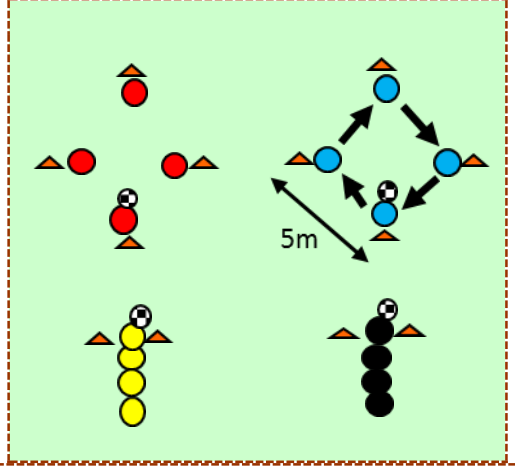
SAMEDI 13 AVRIL 2019 A CHAMPAGNEY

SAMEDI 11 MAI 2019 A FRANCHEVELLE

SAMEDI 25 MAI 2019 A LURE

FC Pays Minier 7F et 8F, Franchevelle 3F, Haute Lizaine 4F, Lure 5F et 6F,

PLATEAU 1 : SAMEDI 16 MARS 2019

Parties	Tâches	Descriptif	Variables
Les 4 coins	<p>Consignes : Les joueurs se déplacent dans leur moitié de terrain avec leur ballon en main. Au signal de l'éducateur, ils doivent aller poser leur ballon dans un des deux coins opposés</p>		<p>Même chose mais avec le ballon au pied Être maximum 3 par coins Conduire son ballon avec le mauvais pied Arrêter le ballon dans le coin avec les fesses ou le genou</p>
Béret ballon	<p>Apprentissage du jeu</p> <p>Consignes : Par équipe, les joueurs doivent se donner un numéro différent entre 1 et le nombre de joueurs par équipe. A l'annonce de leur numéro, les joueurs récupèrent le ballon pour réaliser le slalom, faire le tour complet du cerceau et marquer avant l'équipe adverse</p>		<p>Variables</p> <p>Changer le numéro des joueurs après que tous les joueurs soit passés et les faire changer de position de départ Annoncer les numéros sous forme de calcul mental et les faire changer de position de départ</p>
L'horloge	<p>Apprentissage tactico-technique</p> <p>Consignes : Ballon en main : L'équipe qui est dans "l'horloge" doit réaliser le plus de tour d'horloge possible pendant que chaque joueur de l'autre équipe doit faire le tour de l'horloge en courant. Puis on inverse les équipes L'équipe qui a fait le plus de tour d'horloge à gagner</p>		<p>Variables</p> <p>Même fonctionnement mais ballon au pied (si la passe sort de l'horloge il faut recommencer au joueur qui a sorti le ballon ; les joueurs qui font le tour de l'horloge n'ont ni le droit de rentrer dans l'horloge, ni le droit de faire passer le ballon dedans).</p>

PLATEAU 2 : SAMEDI 30 MARS 2019

Parties	Taches	Descriptif	Eléments pédagogiques
Relais	<p>Consignes : Relais par équipe Le premier joueur part, prend le ballon dans le cerceau à la main, réalise le slalom puis repose le ballon dans l'autre cerceau et tape dans la main du suivant qui peut partir à son tour L'équipe qui gagne une manche est l'équipe où tous les joueurs ont réalisé l'atelier une fois</p>		Variables
1,2,3,Soleil	<p>Apprentissage du jeu</p> <p>Consignes : 1, 2, 3 Soleil Un élève de dos qui annonce 1, 2, 3 soleil Les autres doivent avancer avec le ballon à la main. Ils ne doivent plus bouger quand le joueur se retourne sinon ils retournent au départ.</p>		Variables
Le béréballon	<p>Apprentissage tactico-technique</p> <p>Consignes : Chaque joueur a un numéro différent entre 1 et 5. A l'annonce de son numéro par l'éducateur, le joueur doit aller prendre le ballon dans le cerceau de son équipe, faire le slalom puis tirer dans le but (2mètres) (5minutes) 1 point pour le joueur le plus rapide à faire le slalom et à marquer</p>		Variables

PLATEAU 3 : SAMEDI 13 AVRIL 2019

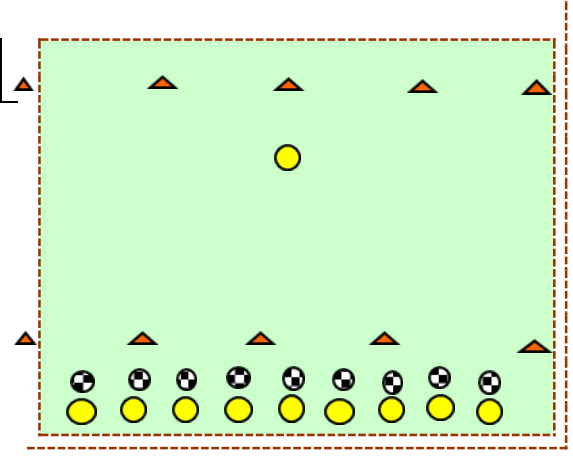
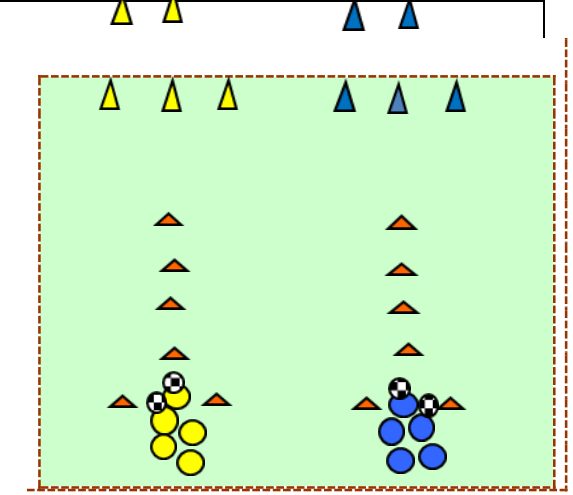
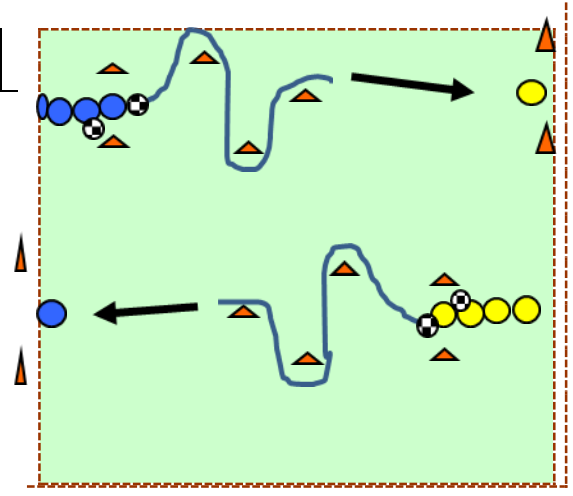
Parties	Taches	Descriptif	Éléments pédagogiques
Relais	<p>Consignes : Relais par équipe. Ballon en main, on pose un pied entre chaque coupelle, tour du cerceau, et on contourne les 2 cônes pour revenir donner le ballon au joueur suivant. Être la première équipe à finir le parcours (1 passage par joueur)</p>		Variables
Le déménageur	<p>Apprentissage du jeu</p> <p>Consignes : 1. Aller chercher des ballons dans les maisons adverses pour les ramener dans sa maison.</p> <p>Faire attention à lever la tête pour éviter les collisions, interdiction de prendre deux ballons par trajet et de prendre le ballon à un adversaire L'équipe qui ramène le plus de ballons dans sa maison sur un temps donné à gagner</p>		Variables
Le 1 contre 1	<p>Apprentissage tactico-technique</p> <p>Consignes : 1 contre 1 avec 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre. L'action s'arrête après un but ou quand le ballon sort du terrain.</p> <p>2 passages par joueur avec le ballon qui part toujours de la même équipe. On compte les points puis on fait la même chose avec le ballon qui part de l'autre équipe Franchir une porte adverse avec le ballon pour marquer un point</p>		Variables

Réaliser le parcours balle au pied (slalom entre les coupelles, tour du cerceau avec le ballon, contourner les cônes avec le ballon et venir l'arrêter devant le joueur suivant)

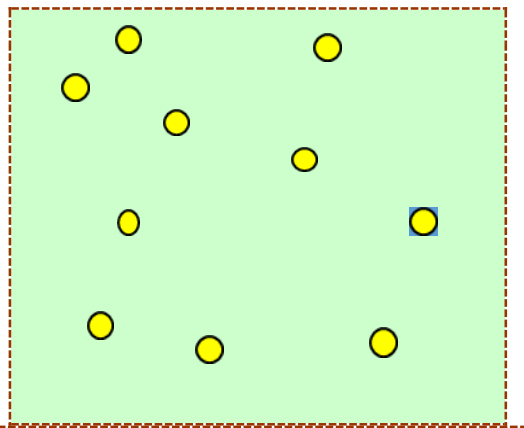
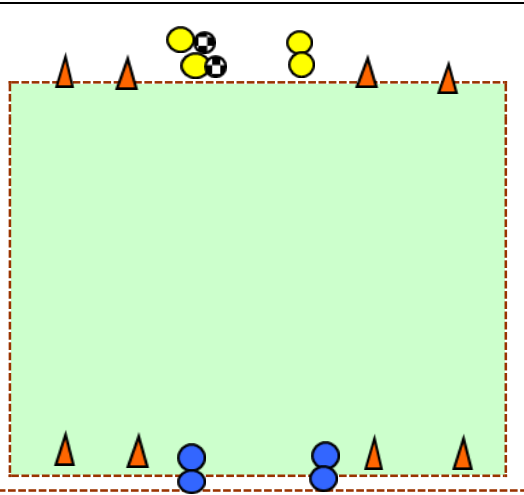
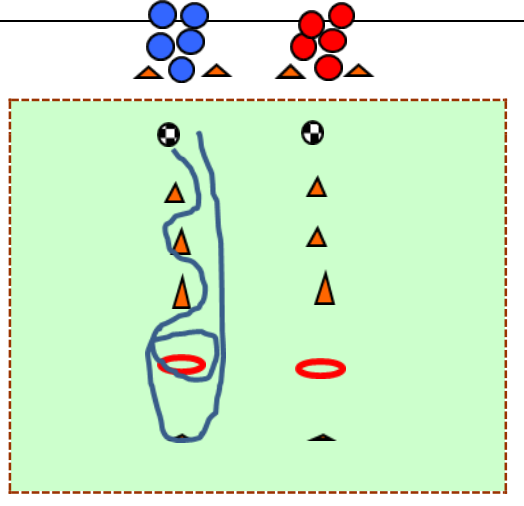
3. Toujours en ramenant le ballon avec les pieds mais comptage des points par équipe (les mettre comme sur le schéma en diagonale (ex : jaune contre noir)
4. Même chose mais leur faire comprendre qu'ils auront plus de chances de gagner si ils ne vont pas tous dans le même carré (prendre l'information avant)

Faire du 2 contre 1 pour donner un choix au joueur qui a le ballon (passer le ballon si l'adversaire est proche, avancer si l'adversaire est loin)
Insister sur le fait que c'est plus facile de marquer un but si les 2 joueurs sont écartés l'un de l'autre.

PLATEAU 4 : SAMEDI 11 MAI 2019

Parties	Taches	Descriptif	Eléments pédagogiques
Epervier	<p>Consignes : Les joueurs avec le ballon en main doivent traverser le terrain jusqu'à la zone en face sans se faire toucher par l'épervier. Celui qui se fait toucher devient épervier avec l'épervier qui l'a touché</p>		<p align="center">Variables</p> <p>Même principe avec les joueurs qui ont le ballon au pied et l'épervier qui doit sortir les ballons du terrain en tirant dedans</p> <p>Les éperviers se tiennent la main par 2 ou 3, si ils se lâchent les ballons sortis ne compteront pas</p>
Faire tomber les quilles	<p>Consignes : Le joueur, ballon en main, réalise un slalom et lance le ballon pour faire tomber le plus de quilles possibles. Puis il remet les quilles au même endroit. L'équipe qui fait tomber le plus de quilles dans un temps donné à gagner</p>		<p align="center">Variables</p> <p>Même principe mais en conduisant son ballon au pied et en tirant au pied</p> <p>Possibilité de ne pas remettre les quilles après les avoir fait tomber et la première équipe qui fait tomber toutes les quilles gagne la manche</p>
Conduite et frappe	<p>Consignes : Au signal de l'éducateur les joueurs partent en même temps, réalisent le slalom et doivent marquer dans le but avec le gardien de l'équipe adverse. 1 point pour le joueur qui tire en premier et 1 point pour le joueur qui marque un but</p>		<p align="center">Variables</p>

PLATEAU 5 : SAMEDI 25 MAI 2019

Parties	Taches	Descriptif	Eléments pédagogiques
La queue du diable	<p>Consignes : Les joueurs ont une chasuble derrière eux façon "queue de lapin". Pour gagner, il faut être le dernier à garder sa chasuble et/ou être le joueur qui en a récupéré le plus</p>		<p align="center">Variables</p> <p>Un ballon par joueur : le but est de sortir le ballon des autres tout en gardant le sien pour être le dernier à encore avoir son ballon</p>
duels	<p>Consignes : 2 contre 2 2 buts à attaquer et 2 buts à défendre, se rapprocher du but pour tirer 2 passages où les jaunes commencent avec le ballon puis 2 passages où ce sera les bleus (leur dire qu'il ne faut pas être trop proche de son coéquipier si il a le ballon)</p>		<p align="center">Variables</p> <p>2 contre 1 si c'est trop difficile pour l'équipe qui a le ballon</p>
relais	<p>Consignes : Faire un relais collectif avec 2 équipes j</p> <p>Au signal, les joueurs, ballon à la main, doivent réaliser le slalom, faire le tour du cerceau, contourner le dernier cône et revenir en ligne droite. Les joueurs de son équipe écartent les jambes et le porteur de la balle va derrière la colonne et fait passer le ballon entre les jambes de ses copains pour la donner au premier</p>		<p>Même principe avec ballon au pied</p>