



DISTRICT DE FOOTBALL
DE HAUTE SAONE



GUIDE PLATEAUX U7 PHASE AUTOMNE 2019



Stéphanie Barbier, CTD DAP

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.

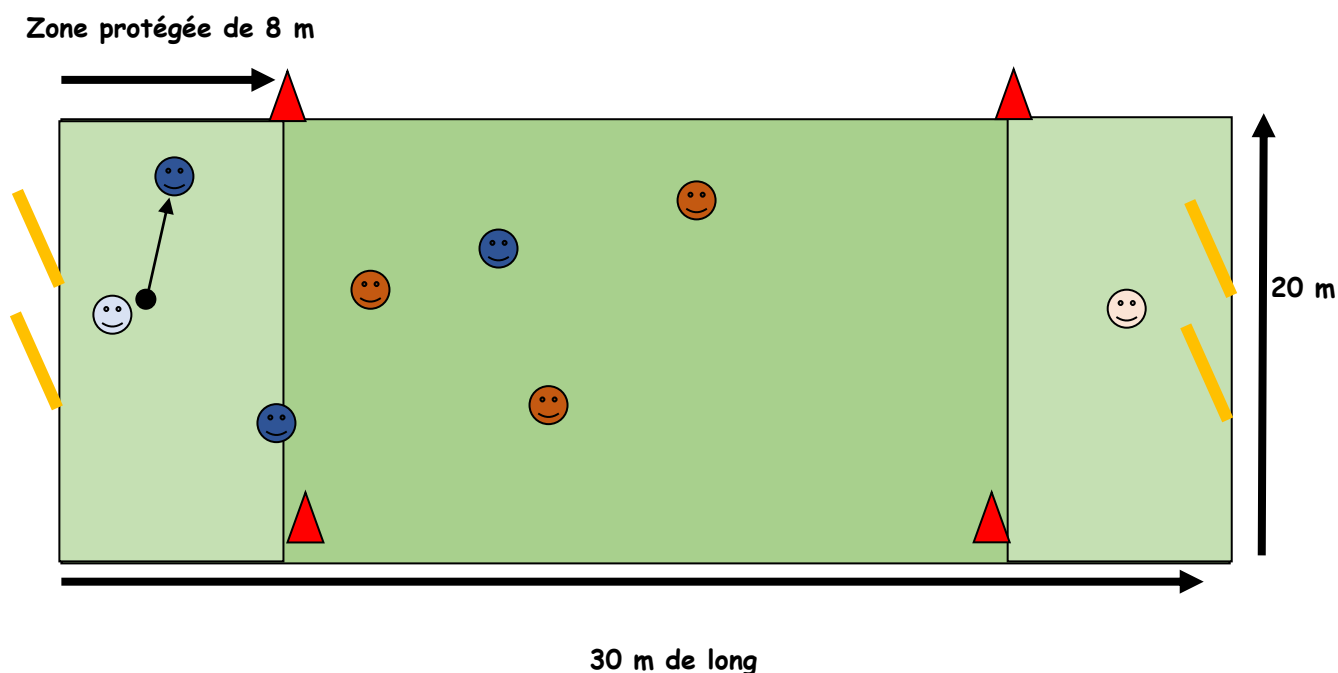
REGLEMENT

- **Joueurs autorisés** : U6 né(e)s en 2014, U7 (né(e)s en 2013 et U8 Féminine nées en 2012.
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 ou buts spécifiques.
- 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 AUTOMNE 2019 :

- Samedi 21 septembre 2019 : rentrée du foot - Plateau 1
- Samedi 5 octobre 2019 : Plateau 2
- Samedi 19 octobre 2019 : Plateau 3
- *Samedi 2 novembre 2019 : Festi-foot sur inscription à Vesoul l'après midi*
- Samedi 16 novembre 2019 : Plateau 4
- *Période hivernale : Futsal sur inscription*

ORGANISATION DES PLATEAUX

COMMENT FAIRE SI LE NOMBRE D'EQUIPE 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.

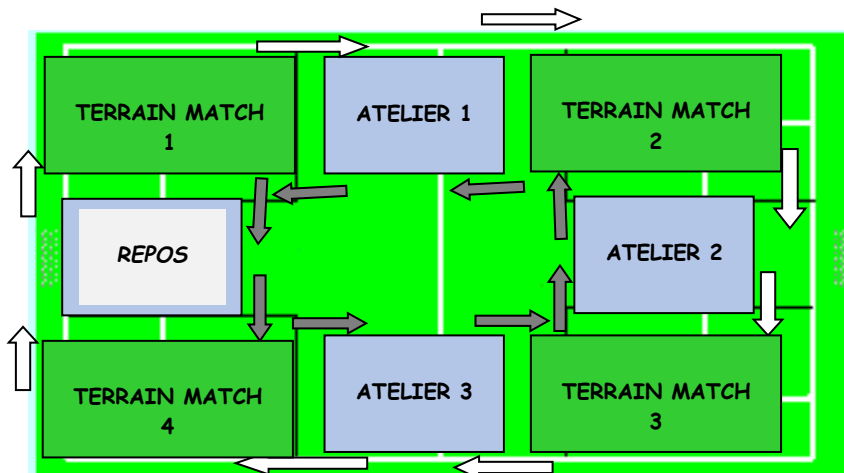
Quel que soit le nombre d'équipes présentes, la rotation des plateaux fonctionne de la même manière.

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.

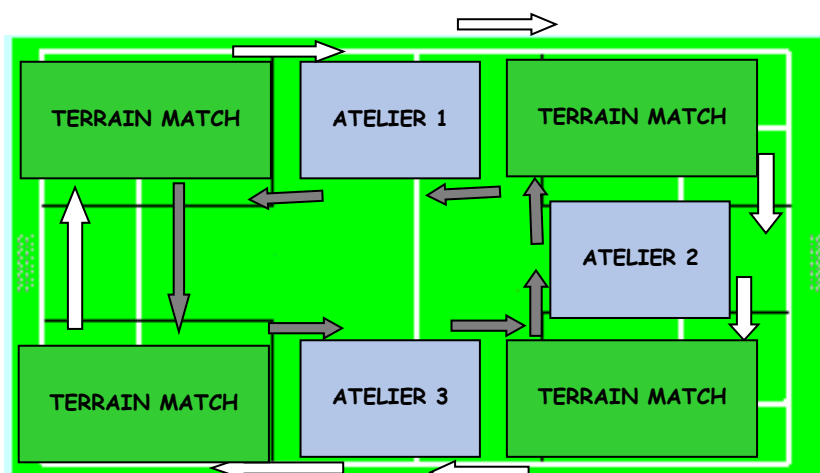
PLATEAU A 16 OU 15 EQUIPES



8 Equipes (numéro paire) tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
8 Equipes (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

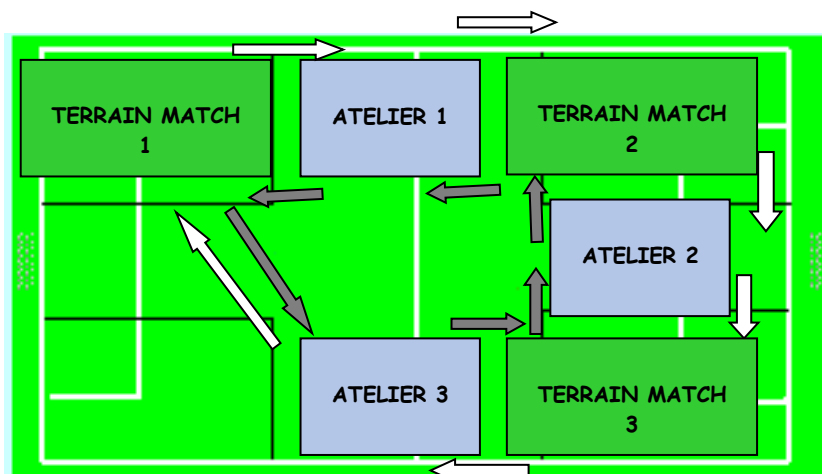
PLATEAU A 14 OU 13 EQUIPES



7 Equipes (numéro paire) tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
7 Equipes (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

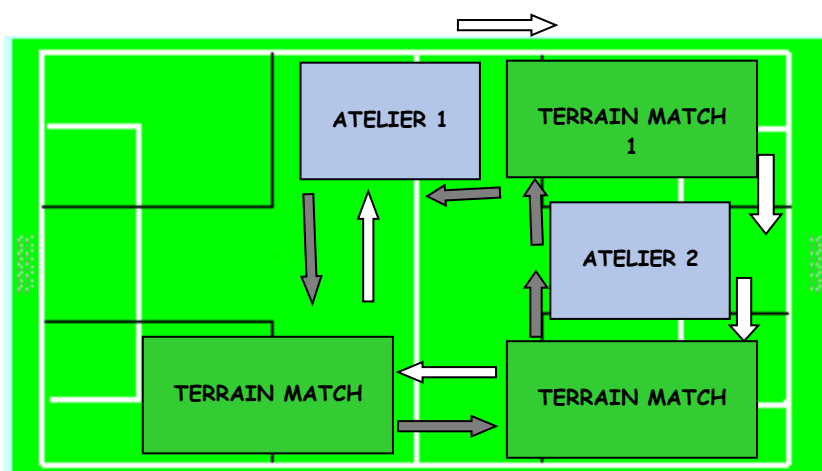
PLATEAU A 12 OU 11 EQUIPES



6 Equipes (numéro paire) tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
6 Equipes (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

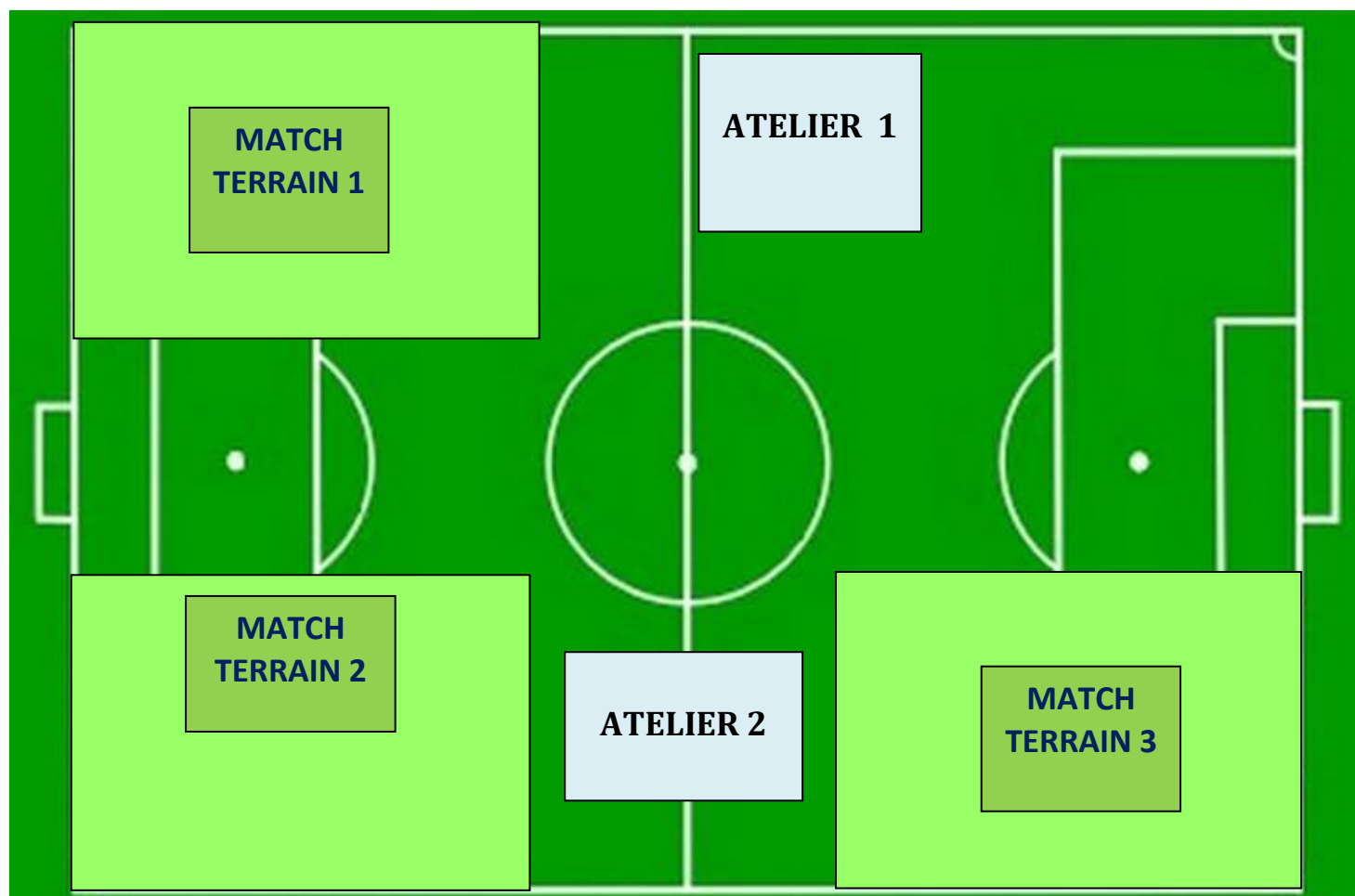
PLATEAU A 10 OU 9 EQUIPES



5 Equipes (numéro paire) tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
5 Equipes (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

PLATEAU A 8 EQUIPES



ORGANISATION :

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 8
- Chaque équipe fait **4 matchs et 2 ateliers**
- Chaque rotation dure **10 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**

	MATCH TERRAIN 1	MATCH TERRAIN 2	ATELIER PEF	ATELIER TECHNIQUE	MATCH TERRAIN 3
Rotation 1	1 - 2	3 - 4		7 - 8	5 - 6
Rotation 2	5 - 8	7 - 6	1 - 3	2 - 4	
Rotation 3	1 - 7	2 - 5		6 - 3	8 - 4
Rotation 4	8 - 3	6 - 4	2 - 7	1 - 5	
Rotation 5	1 - 8	2 - 6	4 - 5		3 - 7
Rotation 6	3 - 5	4 - 7	8 - 6		1 - 2

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 !

Circulaire d'organisation des plateaux 1 et 2

Toutes les équipes citées ont **rendez-vous à 9H45** sur le lieu du plateau mentionné ci-dessous. Début du plateau composé de matchs et d'ateliers à **10H15** et fin à **12H**.

En cas d'absences d'équipe(s) merci de **prévenir le district**.

Les clubs souhaitant engager des équipes supplémentaires à celles citées ci-dessous doivent envoyer un mail au district faisant état de leur demande.

Plateau du 21 septembre 2019 : A Arc les Gray (13 équipes)

Plateau du 5 octobre 2019 : A Marnay

Champlitte 1 et 2, FC 4 Rivières 1 et 2, GR Espérance 2 Vels 1 et 2, Marnay 1, **2 et 3**, Monts de Gy 1 et 2, Rigny, Val de Pesmes.

Plateau du 21 septembre 2019 : A Rioz (11 équipes)

Plateau du 5 octobre 2019 : A Perrouse

FC La Romaine 1 et 2, Larians 1 et 2, Perrouse 1, 2 et 3, Rioz/Etuz/Cussey 1, 2, 3 **et 4**

Plateau du 21 septembre 2019 : A Port sur Saône (10 équipes)

Plateau du 5 octobre 2019 : A Amance

Amance/Corre/Polaincourt 1 et 2, Ent Port sur Saône/Scey sur Saône 1 et 2, FC La Gourgeonne, FC Lac, Jussey, Noidans les Vesoul, Traves 1 et 2.

Plateau du 21 septembre 2019 : A Frotey les Vesoul (9 équipes)

Plateau du 5 octobre 2019 : A Dampierre Linotte

Dampierre/Linotte, Gr Frotey/Colombe 1 et 2, Saulx les Vesoul, Vesoul FC 1, 2, 3 et 4, Vesoul Racing

Plateau du 21 septembre 2019 : A Franchevelle (11 équipes)

Plateau du 5 octobre 2019 : A Fougerolles

Fougerolles 1 et 2, Franchevelle 1 et 2, Gr Val Semouse, Jasney, Luxeuil AS, Servance, St Loup/Corbenay/Magnoncourt 1 et 2, Vallée du Breuchin.

Plateau du 21 septembre 2019 : A Héricourt au Mougnot (13 équipes)

Plateau du 5 octobre 2019 : A Frotey les lure

Entente Haute Lizaine/Héricourt SG 1, 2 et 3, FC Pays Minier 1 et 2, Gr Mille Etangs, Haute Vallée de l'Ognon 1 et 2, Lure JS 1, 2 et 3, Lure Sporting, Magny Vernois.

Plateau U8 Féminines :

Plateau du 21 septembre 2019 : plateau à Lure (4 équipes)

Plateau du 5 octobre 2019 : Plateau à Luze

Haute Lizaine, FC Pays Minier 1 et 2, Lure JS

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 -

Ou par scan de bonne qualité à secretariat@haute-saone.fff.fr

**LES EDUCATEURS PEUVENT REMPLIR LEUR FEUILLE DE MATCH AVANT LE
PLATEAU OU DONNER UN LISTING DES JOUEURS PRESENTS.**

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			

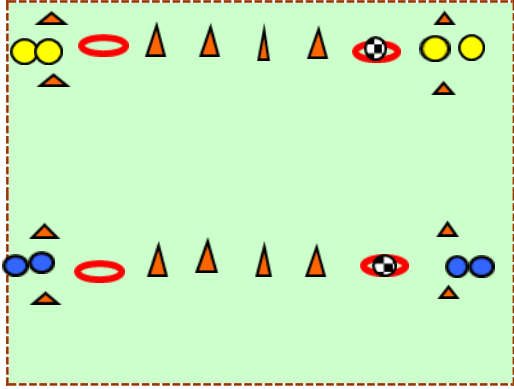
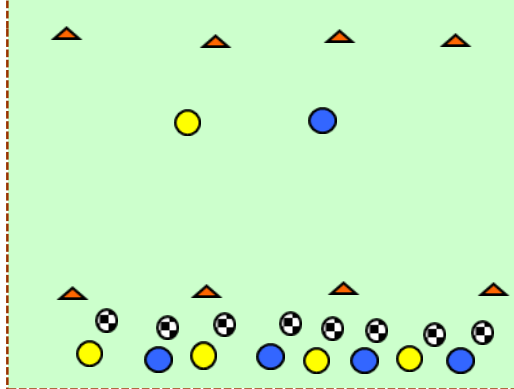
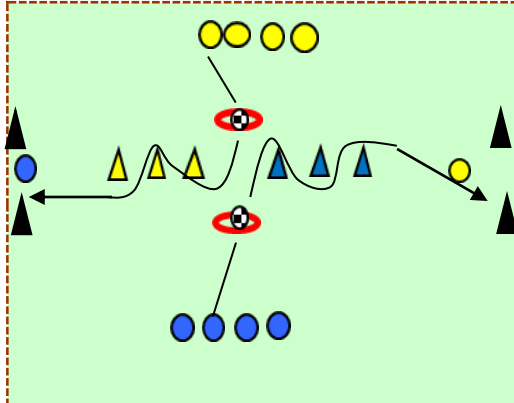
PLATEAU U7 DU SAMEDI/..... / 2019

NOM DU CLUB :

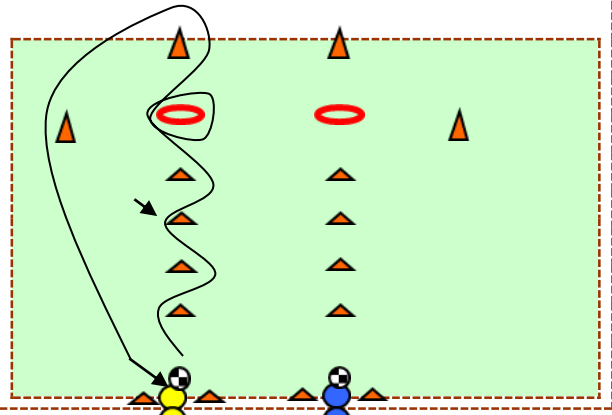
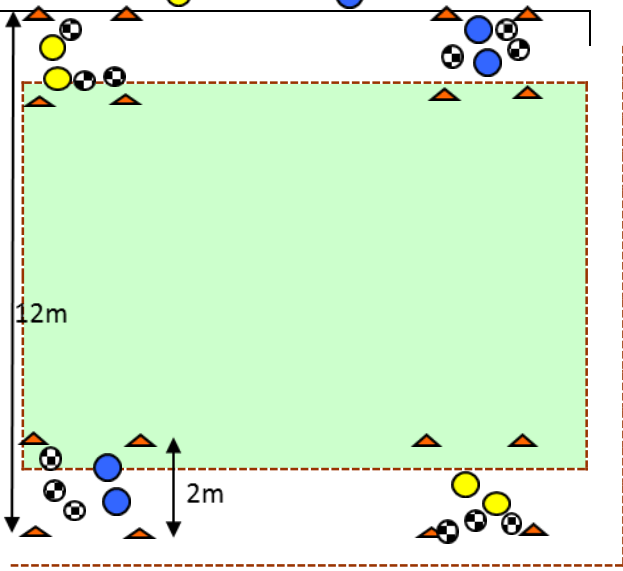
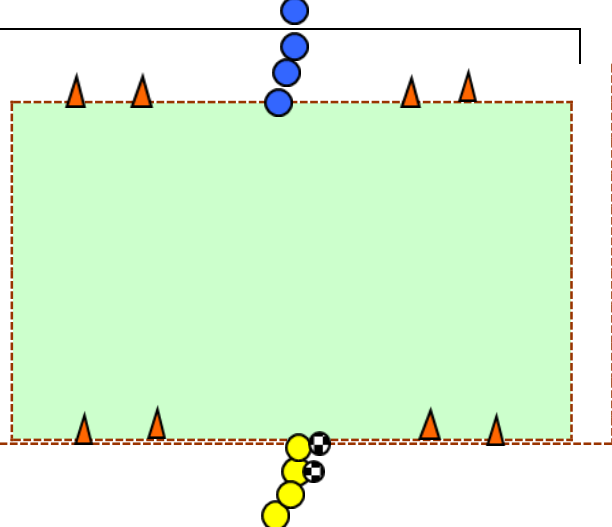
NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE :

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

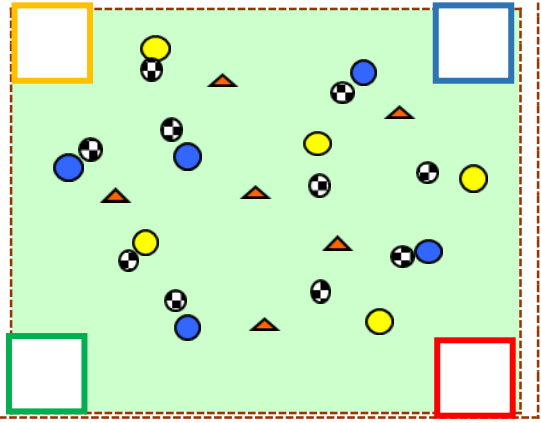
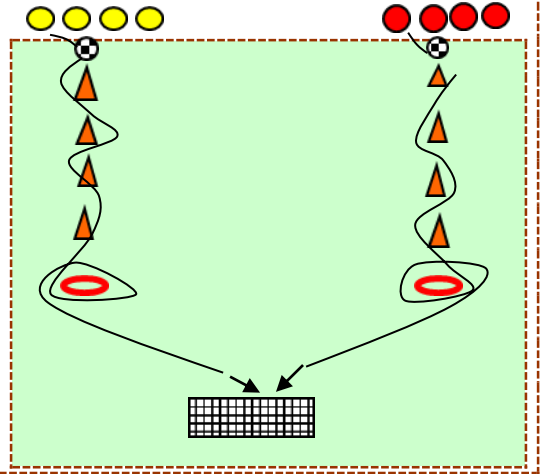
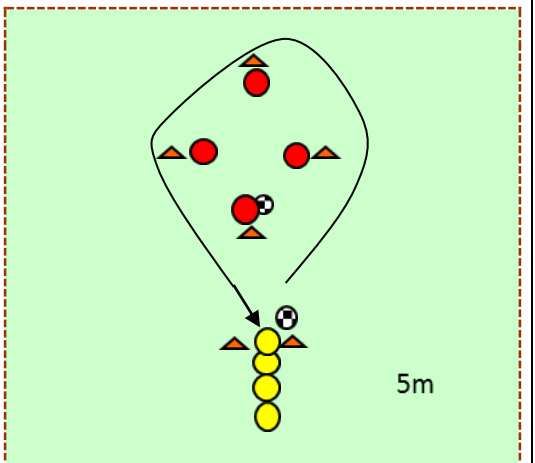
PLATEAU RENTREE DU FOOT – SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2019

Explications	Schémas	Variantes
<p style="text-align: center;"><u>RELAIS :</u></p> <p>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>		<p>1^{ère} manche en tenant le ballon dans les mains.</p> <p>Puis les autres manches passages en conduite de balle.</p> <p>Organiser des courses entre les deux équipes.</p>
<p style="text-align: center;"><u>EPERVIER :</u></p> <p>Les joueurs avec le ballon en conduite de balle doivent traverser le terrain jusqu'à la zone en face sans se faire sortir leur ballon par le « renard ». Celui qui se fait sortir son ballon devient « renard » avec celui qui l'a touché</p>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, les « renards » doivent toucher les « lapins » qui traversent.</p> <p>Les autres manches au pied en conduite de balle. Les « renards » doivent sortir le ballon des « lapins ».</p>
<p style="text-align: center;"><u>BERET :</u></p> <p>Chaque joueur a un numéro différent entre 1 et 4. 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 (4mètres) 1 point pour le joueur le plus rapide à marquer.</p>		<p>Changer les numéros et le gardien régulièrement.</p> <p>Animer, compter les points.</p>

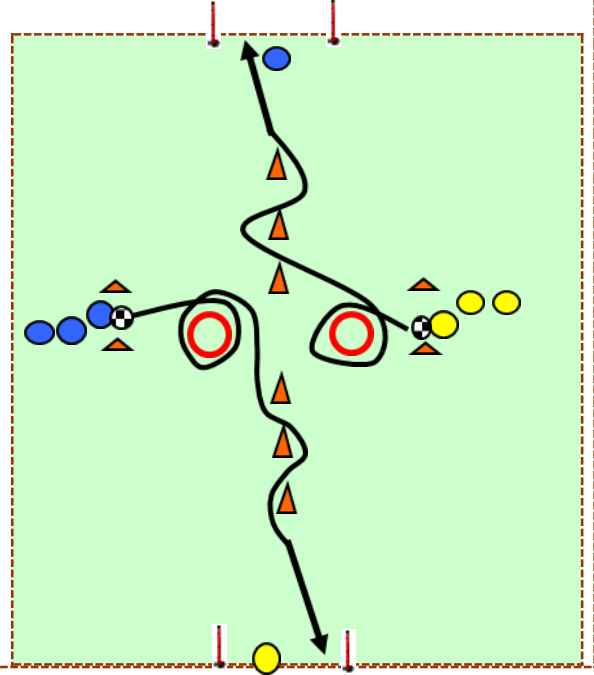
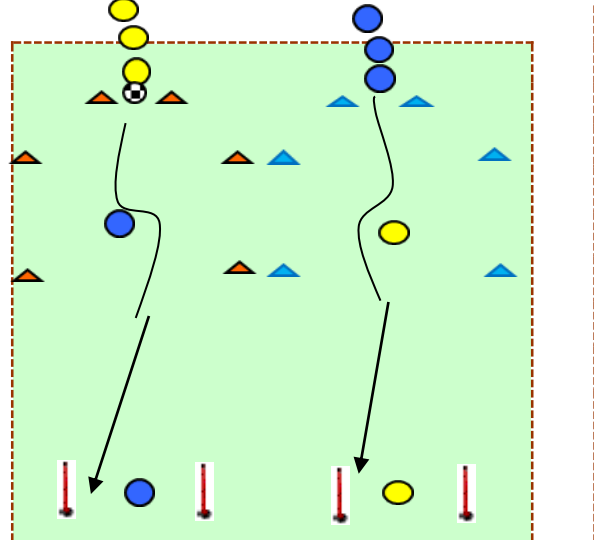
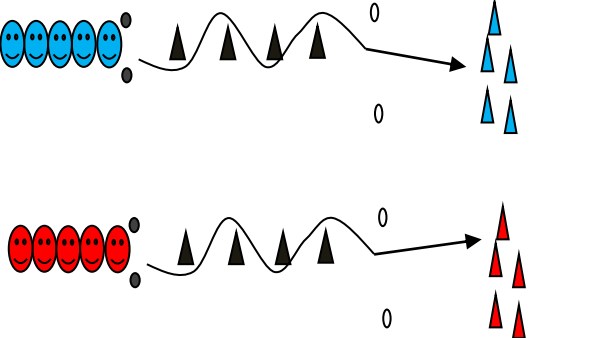
PLATEAU 2 - SAMEDI 5 OCTOBRE 2019

Explications	Schémas	Variantes
<p style="text-align: center;"><u>RELAIS</u></p> <p>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>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, puis toutes les manches suivantes en conduite de balle.</p>
<p><u>REEMPLIR SA MAISON</u></p> <p>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> <p><u>Temps de jeu par manche : 45 secondes</u></p>		<p>1^{ère} manche ballon à la main, puis toutes les manches suivantes en conduite de balle.</p>
<p style="text-align: center;"><u>1 CONTRE 1</u></p> <p>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. On compte les points puis on fait la même chose avec le ballon qui part de l'autre équipe</p>		<p>Idem mais le joueurs ne doit plus tirer dans le but pour marquer, mais passer en conduite de balle dans l'une des deux portes.</p>

PLATEAU 3 – SAMEDI 19 OCTOBRE 2019

Explications	Schémas	Variantes
<p><u>LES 4 COINS</u></p> <p>Consignes : Les joueurs se déplacent en conduite de balle. Au signal de l'éducateur, ils doivent aller le plus vite possible dans le carré annoncé par l'éducateur (vert, rouge, bleu ou jaune)</p>		<p>Même chose mais faire le tour complet d'une coupelle avant dans le carré.</p>
<p><u>BERET BALLON</u></p> <p>Donner un numéro à chaque joueur. 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>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>
<p><u>L'HORLOGE</u></p> <p>L'équipe qui est dans "l'horloge" doit réaliser le plus de tour d'horloge possible en faisant des passes. Pendant que chaque joueur de l'autre équipe doit faire le tour de l'horloge en conduite de balle. Quand tous les joueurs ont fait le tour de l'horloge en conduite de balle, annoncer le nombre d'heure et changer les rôles. Puis on inverse les équipes L'équipe qui a fait le plus de tour d'horloge à gagner</p>		<p>Changer de sens pour contourner l'horloge en conduite de balle.</p>

PLATEAU 4 – SAMEDI 16 NOVEMBRE 2019

Explications	Schémas	Variantes
<p>CONDUITE</p> <p>Exercice technique en duel Buts: réaliser le circuit technique et marquer le plus rapidement possible. Consignes : 2 équipes s'affrontent sur cet exercice technique sous forme de duel. Au signal, un joueur de chaque équipe part en conduite de balle et doit faire le tour du complet du cerceau puis slalomer entre les cônes et ensuite frapper au but (sur le gardien adverse). Le joueur qui marque le premier donne un point à son équipe.</p>		<p>Changer régulièrement les gardiens.</p>
<p>1 CONTRE 1</p> <p>Départs en simultanés des 2 côtés, l'attaquant part en conduite de balle et doit passer de l'autre côté de la "rivière" en conduite pour pouvoir ensuite aller frapper au but pour marquer. Le défenseur ne peut défendre que dans le carré et doit récupérer le ballon et/ou le sortir du rectangle. Dès que le ballon est sorti des limites du rectangle le duel est fini.</p>		<p>Veiller à changer les gardiens et les défenseurs régulièrement</p>
<p>FAIRE TOMBER LES QUILLES :</p> <p>2 équipes. Au signal, les joueurs partent, slalome entre les cônes et tirent pour essayer de faire tomber les cônes. Puis chaque joueur va chercher son ballon et revient dans sa colonne. Le deuxième joueur de la colonne peut partir une fois que le premier a tiré. L'équipe qui fait tomber tous ses cônes en premier, gagne le jeu.</p>		<p>Modifier le parcours de conduite de balle.</p>