

Circulaire d'organisation des plateaux 3 et 4

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.

GROUPE 1 : 15 équipes

Plateau du 19 octobre 2019 : A RIGNY

Plateau du 16 Novembre 2019 : A DAMPIERRE SUR SALON

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

GROUPE 2 : 13 équipes

Plateau du 19 octobre 2019 : LARIANS

Plateau du 16 Novembre 2019 : FRETIGNEY

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

GROUPE 3 : 16 équipes

Plateau du 19 octobre 2019 : A VESOUL

Plateau du 16 Novembre 2019 : A NOIDANS

Ent Port sur Saône/Scey sur Saône 1 et 2, Gr Frotey/Colombe 1 et 2, Jussey, Saulx les Vesoul, Traves 1 et 2, Noidans les Vesoul 1 et 2, Vesoul FC 1, 2, 3, 4 et 5, Vesoul Racing

GROUPE 4 : 13 équipes

Plateau du 19 octobre 2019 : ST LOUP/SEMOUSE (municipale)

Plateau du 16 Novembre 2019 : AILLEVILLERS

Amance/Corre/Polaincourt 1 et 2, Fougerolles 1 et 2, Gr Val Semouse 1 et 2, Jasney, Luxeuil AS, St Loup/Corbenay/Magnoncourt 1, 2 et 3, Vallée du Breuchin 1 et 2

GROUPE 5 : 12 équipes

Plateau du 19 octobre 2019 : LURE (Organisateur Lure Sporting)

Plateau du 16 Novembre 2019 : CHAMPAGNEY

Franchevelle 1, 2 et 3, FC Pays Minier 1, 2 et 3 Gr Mille Etangs 1 et 2, Lure JS 1, 2 et 3, Lure Sporting

GROUPE 6 : 12 équipes

Plateau du 19 octobre 2019 : A ROYE

Plateau du 16 Novembre 2019 : A LURE (Organisateur Lure JS)

Ent Haute Lizaine/Héricourt 1, 2, 3,4 + 1U8F, Haute Vallée de l'Ognon 1 et 2, FC Pays Minier U8F 1 et 2, Lure JS U8F 1 et 2, Magny Vernois

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			

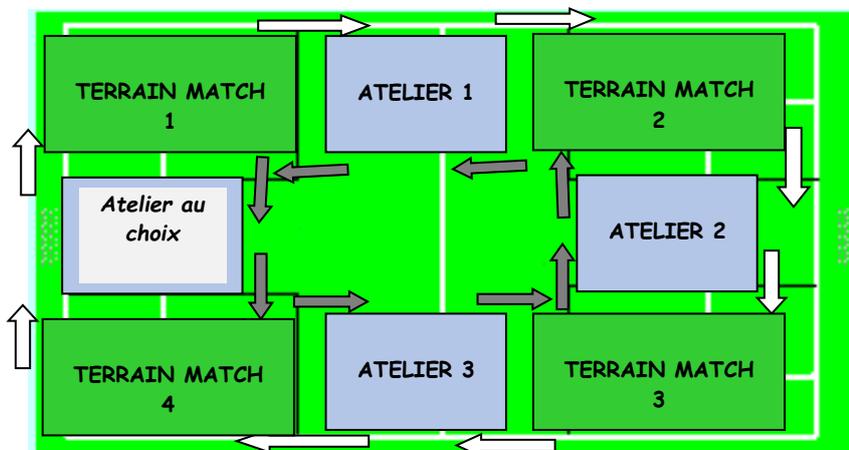
.....
PLATEAU U7 DU SAMEDI/..... / 2019

NOM DU CLUB :

NOM DU RESPONSABLE DE L'ÉQUIPE :

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

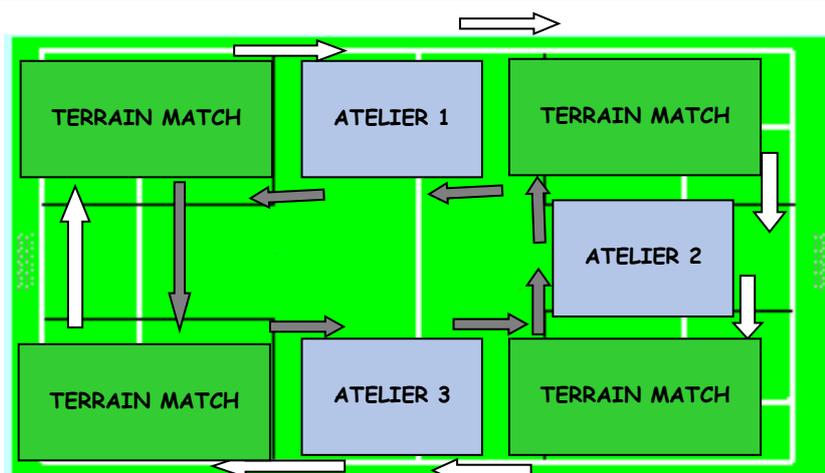
PLATEAU A 16 OU 15 EQUIPES



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

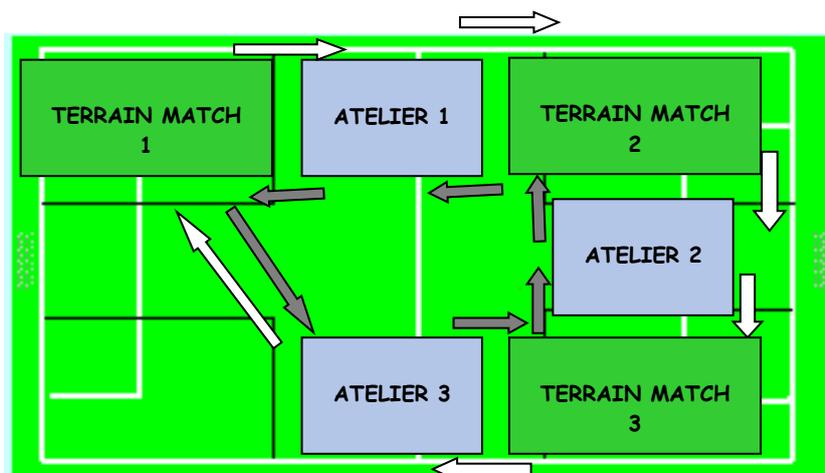
PLATEAU A 14 OU 13 EQUIPES



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

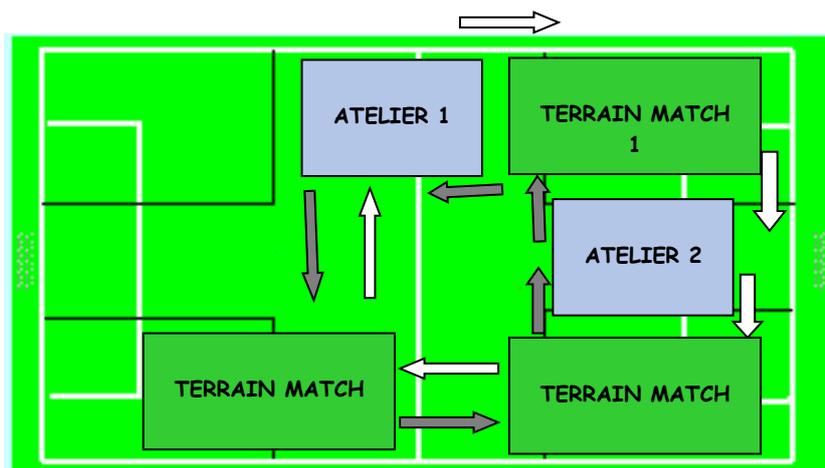
PLATEAU A 12 OU 11 EQUIPES



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

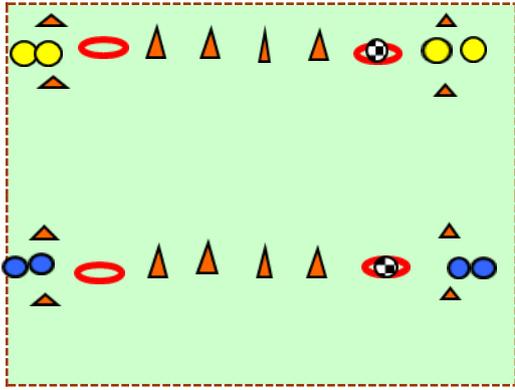
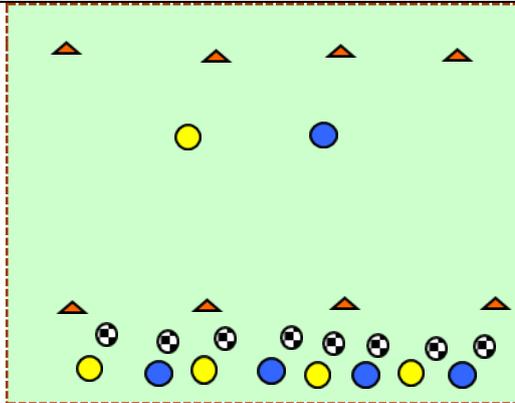
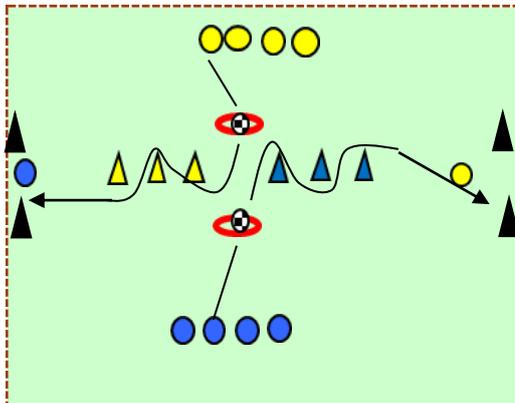
- Faire 5 rotations de 10 minutes
- chaque équipe fait 3 matches et 2 ateliers de 10 minutes = soit 50 minutes
- 3 minutes entre chaque rotation pour tourner
- Durée du plateau = 65 minutes

QUELQUES CONSEILS POUR LA BONNE ORGANISATION DES PLATEAUX U7 :

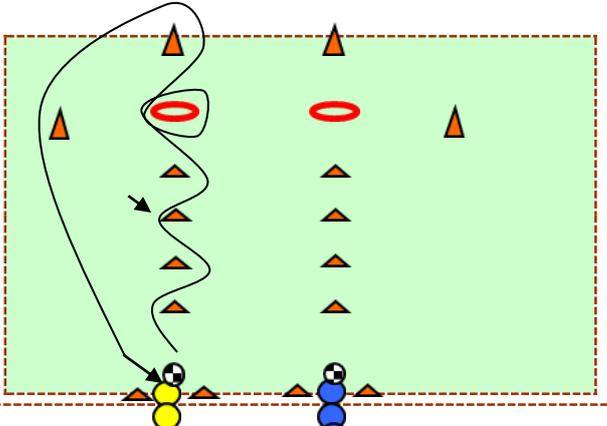
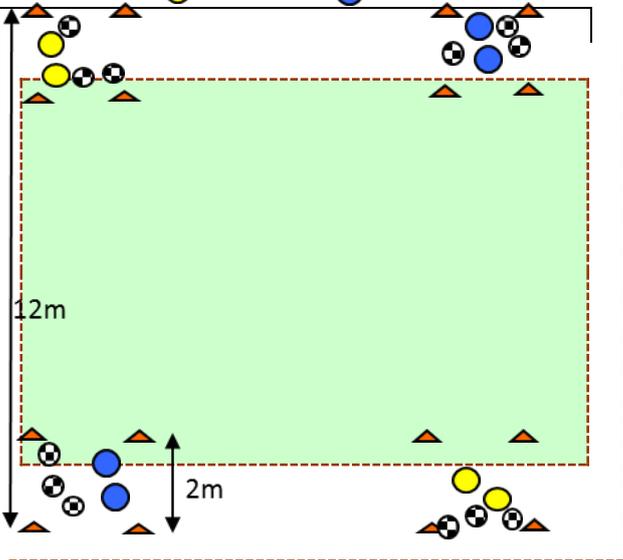
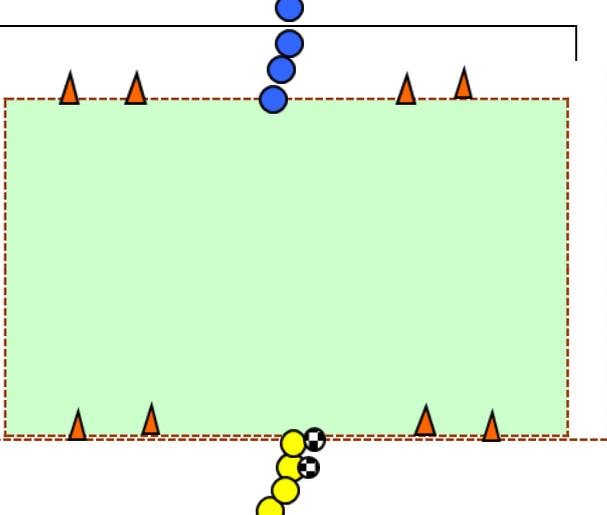
- **J-7 : Recenser et choisir l'encadrement nécessaire, essayer de trouver des jeunes U13/U15/U18 pour animer les ateliers et arbitrer les matchs**
- **J- 7** : Faire l'inventaire du matériel nécessaire, en cas de manque contacter le district pour un prêt de matériel.
- **Le matin du plateau** : installer 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 !

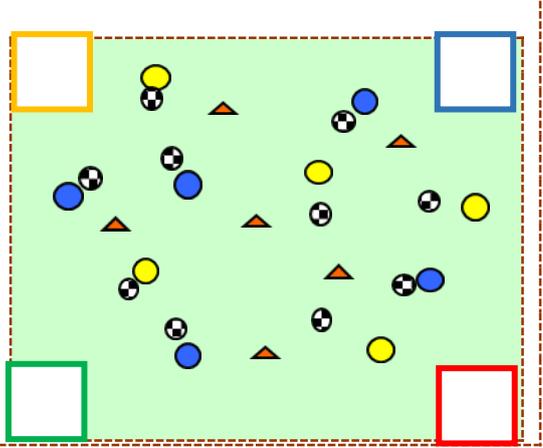
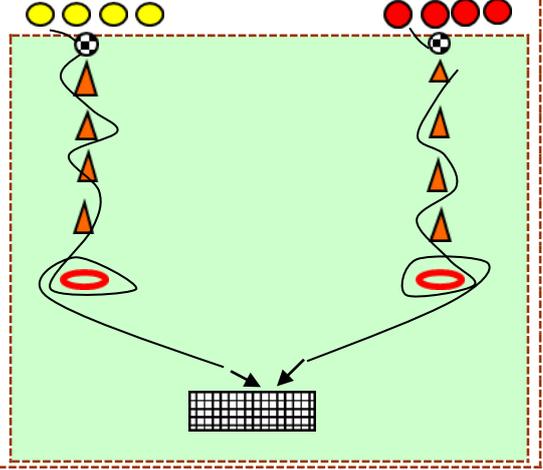
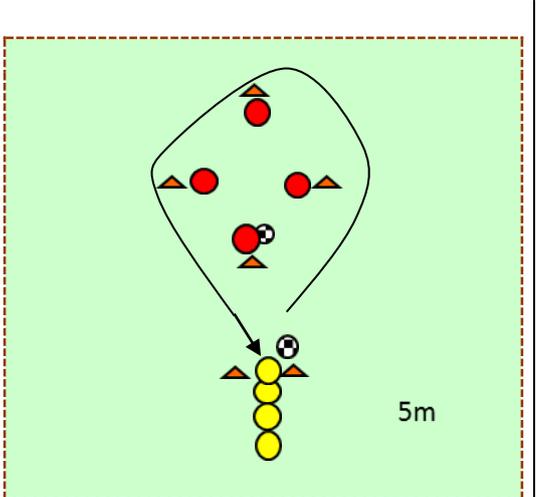
PLATEAU1- SAMEDI 21 SEPTEMBRE 2019

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>

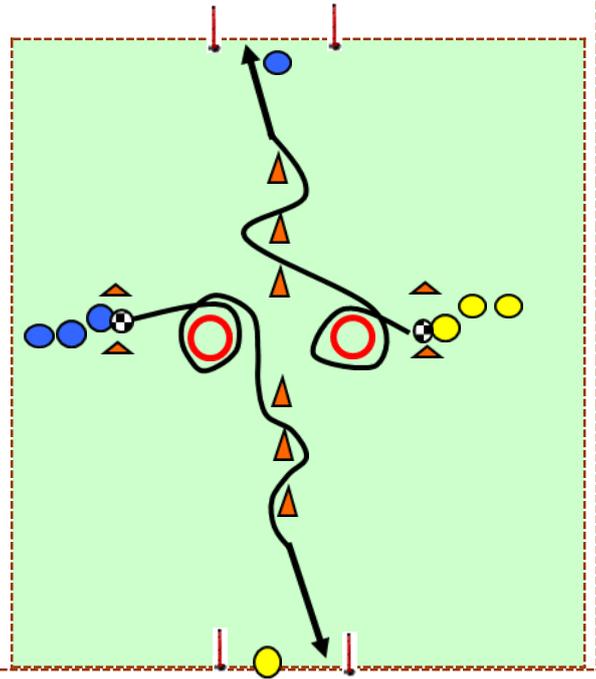
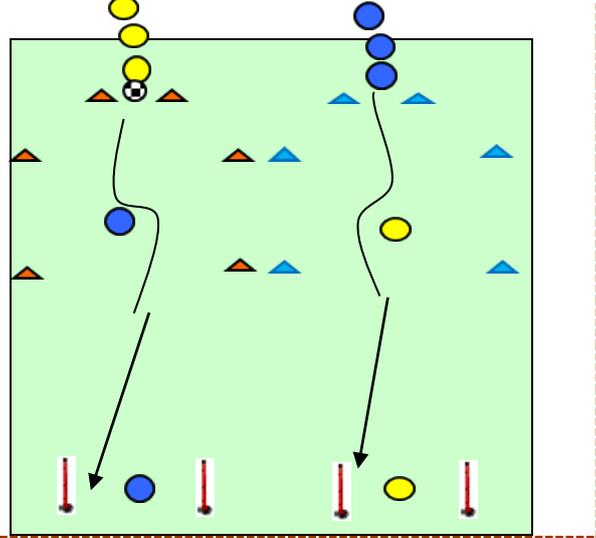
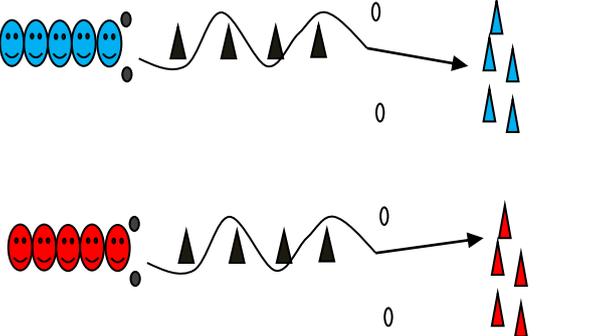
PLATEAU 2 - SAMEDI 5 OCTOBRE 2019

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 carré. 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 à tiré. L'équipe qui fait tomber tous ses cônes en premier, gagne le jeu.</p>		<p>Modifier le parcours de conduite de balle.</p>