

# GUIDE PLATEAU U7

U6

U7

## SAISON 2023-2024

## LA PRATIQUE DES U6-U7



District Football Haute-Saône – La pratique U6/U7 – Saison 2023/2024

# ORGANISATION GENERALE

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6

U7



**RDV des équipes : 9H30**



**Début du plateau : 10H00**

- 8 à 12 équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau.
- **Dans la mesure du possible, faire en sorte d'avoir un nombre d'équipes pair pour la bonne organisation du plateau.**
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, **avertir le club organisateur et le district.**
- Afin de gagner du temps, **les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.**



**Les clubs doivent respecter les équipes engagées.  
Aucune équipe supplémentaire ne peut être engagée sans l'accord du district  
(SAUF SUR PLACE POUR COMPLETER UN PLATEAU IMPAIR).**

# ORGANISATION GENERALE

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

U6

U7



**CHAQUE EQUIPE DOIT AVOIR EN SA POSSESSION  
3 BALLONS DE TAILLE 3**



1. Favoriser la répétition lors des défis
2. Réinsérer un ballon lorsque le précédent sors du terrain afin d'optimiser le temps de jeu

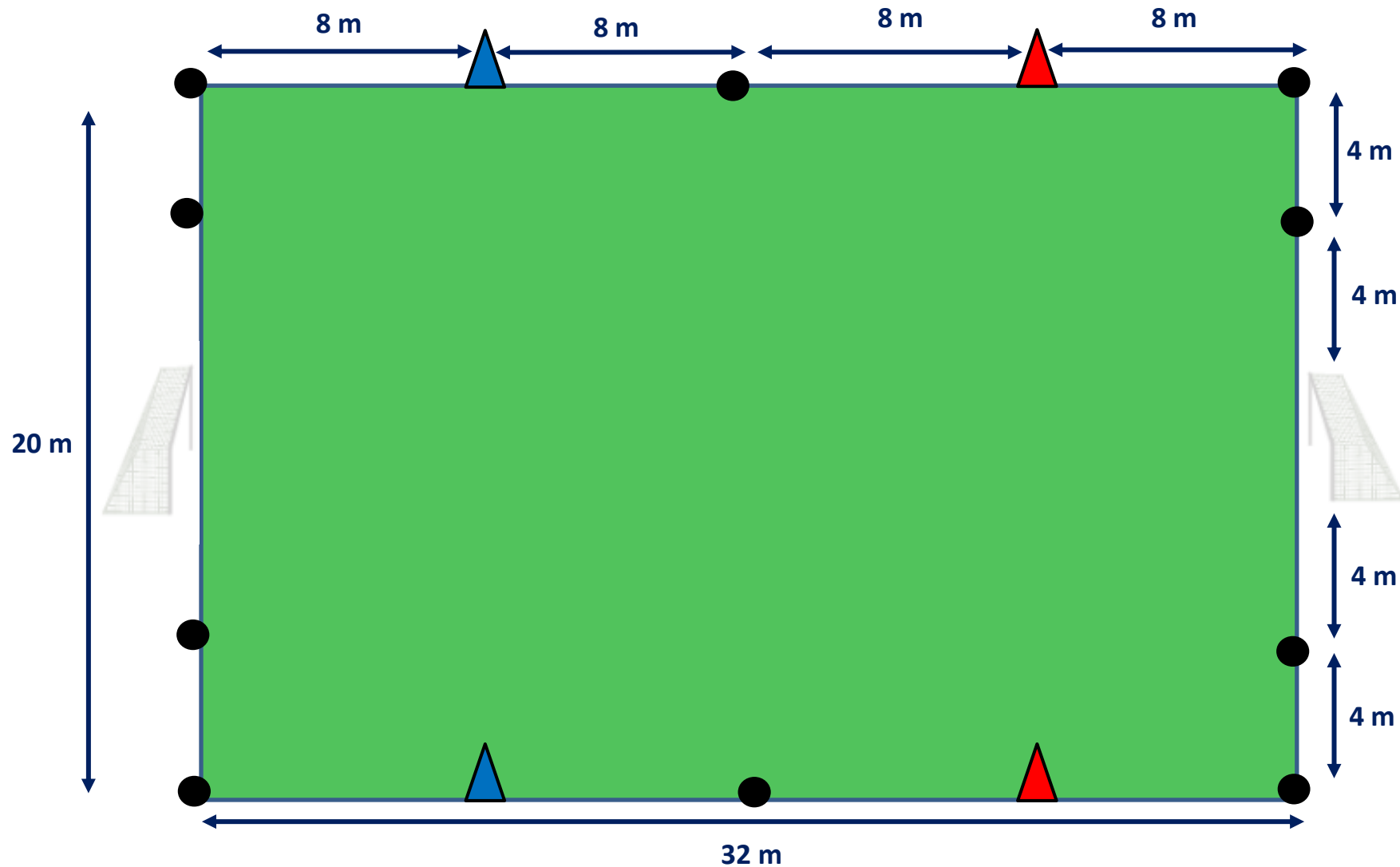
# INSTALLATION TERRAIN U7

U6

U7

## TERRAIN DE MATCH (4C4):

- Dimension : 32 x 20 m
- Multiple de 8 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But (avec filet si possible)  
de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (cônes  
zone protégée bleues / cônes zone  
protégée rouges)



# ORGANISATION DU PLATEAU

U6

U7

## CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

### ➤ Simplification des rotations :

- Les équipes camp bleu sont fixes et restent toujours sur le même terrain.
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.

### ➤ Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :

- Pas d'installation supplémentaire pour les formes jouées (défis), simplement déplacer les buts.



**AVANT LE LANCEMENT DU PLATEAU, EN CAS DE NOMBRE IMPAIR D'EQUIPE, CONSTITUER UNE EQUIPE EN PLUS AVEC LES JOUEURS SUPPLEMENTAIRES DE CHAQUE EQUIPE POUR COMPLETER LE PLATEAU.**

**Les plateaux impairs compliquant l'organisation (repos, etc).**

# DÉFI-JEU N°1

U6

U7

## Consignes :

Départ en simultané d'un joueur de chaque équipe depuis le cône matérialisant la zone protégée (voir schéma). Les joueurs doivent conduire leur ballon en direction du but adverse en passant par les deux portes puis tirer dans la zone protégée face au gardien de but.

Le 1<sup>er</sup> joueur à marquer remporte un point pour son équipe.

## But :

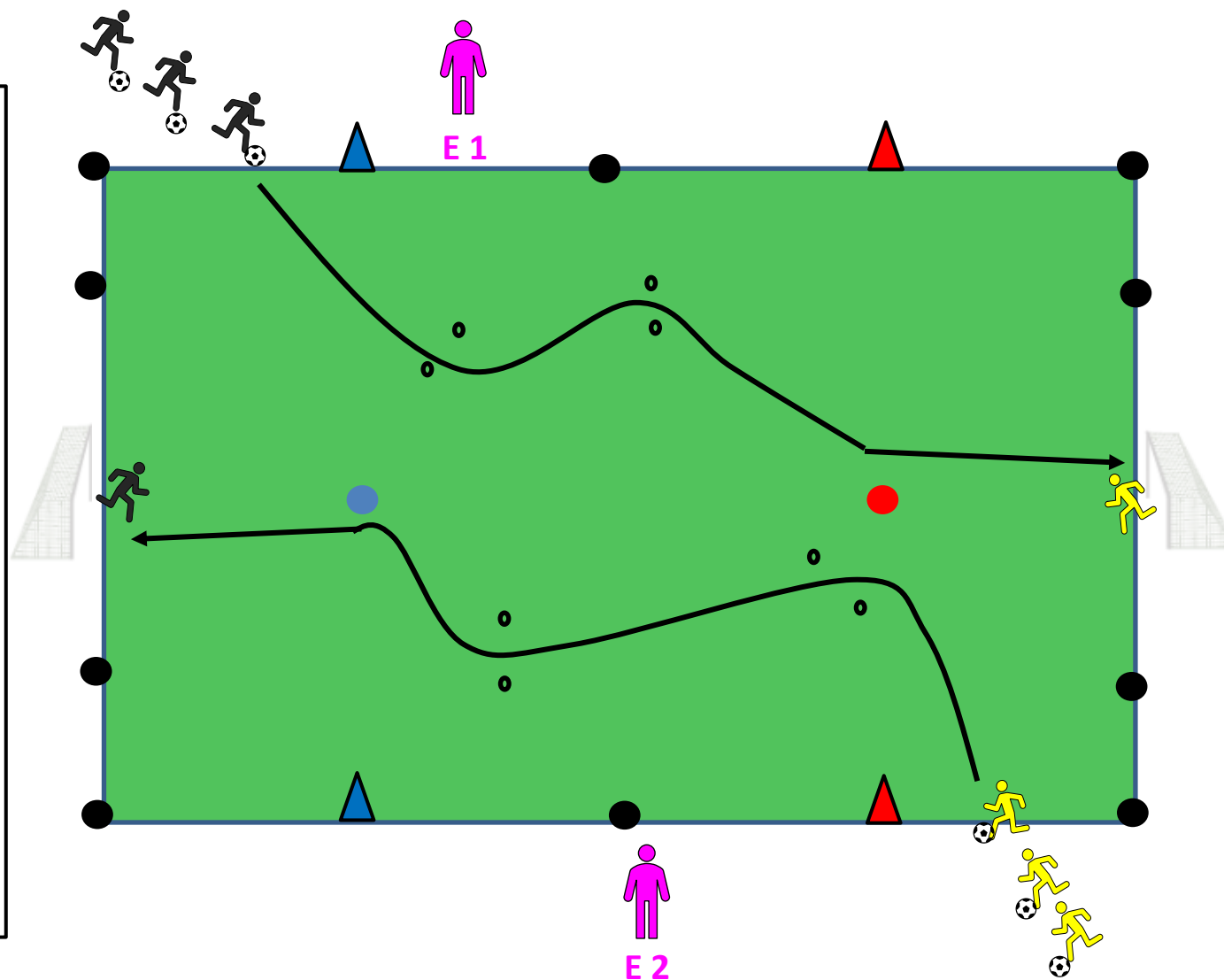
L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

## Variante :

Faire tourner les gardiens. Faire plusieurs « manches ».

## Animation par les 2 éducateurs :

Donner les départs oralement - Encourager/valoriser – Rotation des gardiens de but – Compter les buts



# INSTALLATION TERRAIN

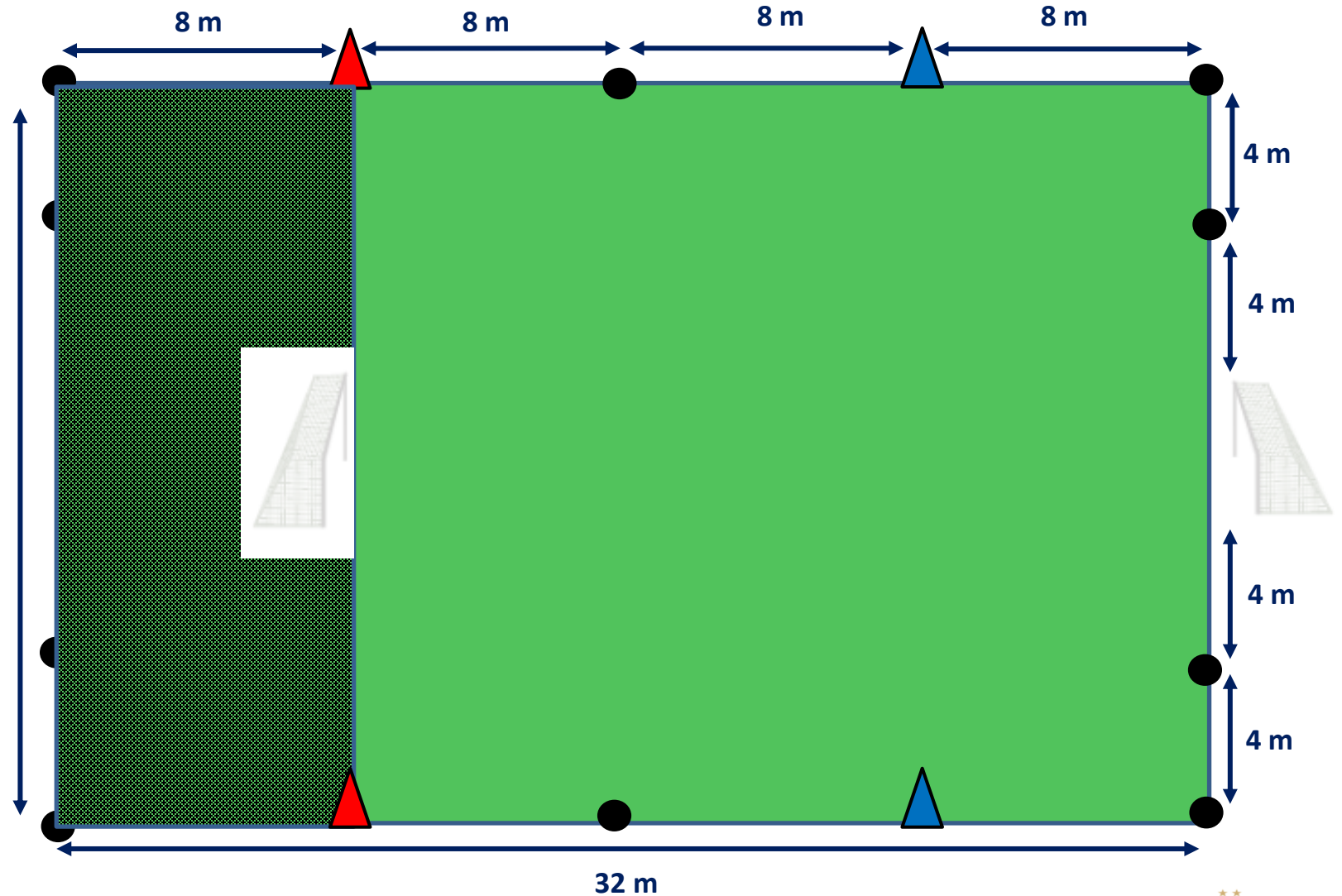
U6

U7

## TERRAIN BALLON MAGIQUE (1c1 + Gardien):

A la 4<sup>ème</sup> rotation, l'éducateur de l'équipe « fixe » avance son but à la hauteur de sa zone protégée.

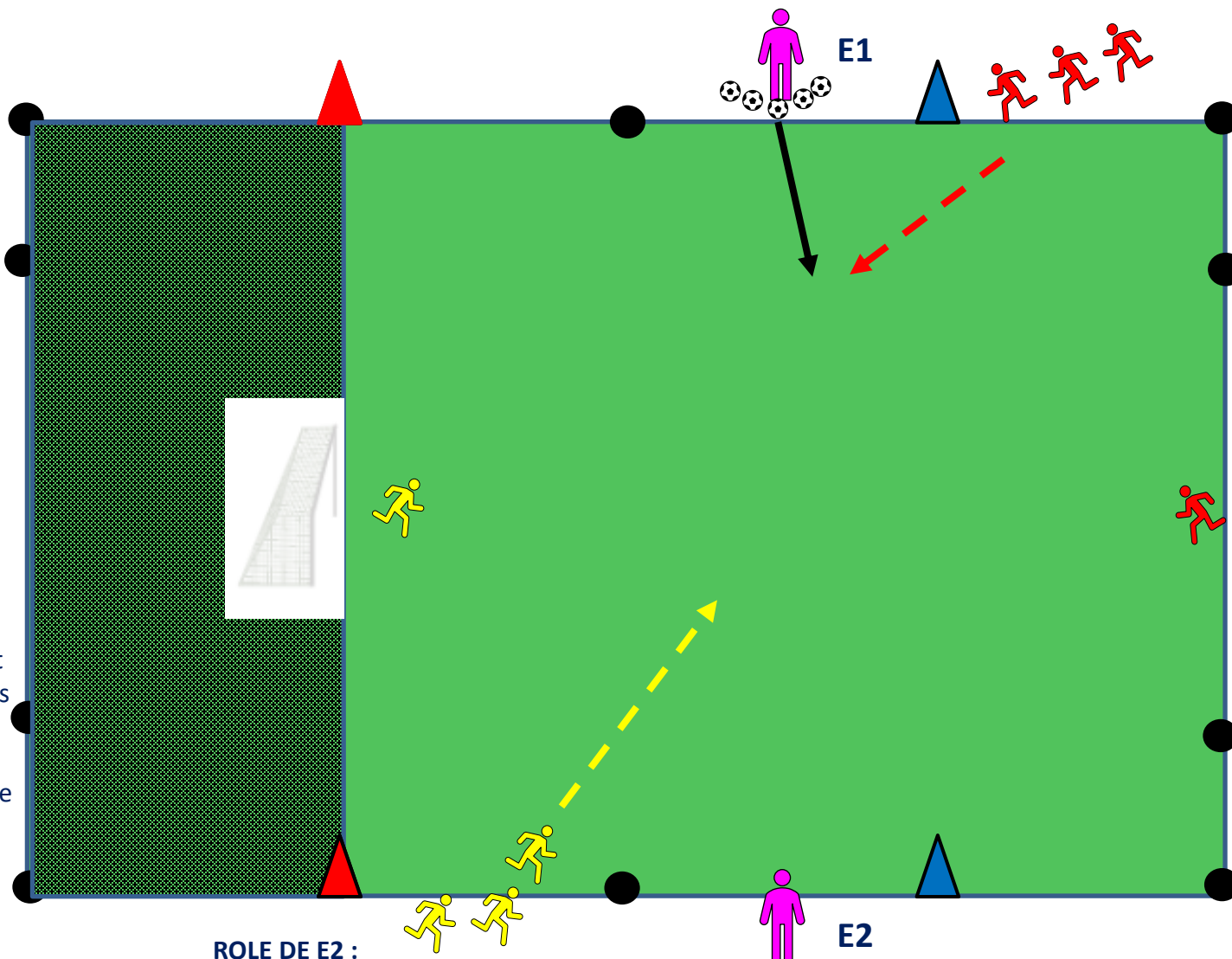
- Dimension : 24 x 20 m  
(suppression d'une bande du terrain de 8m x 20m)



# LE BALLON MAGIQUE

U6

U7



## CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

## ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

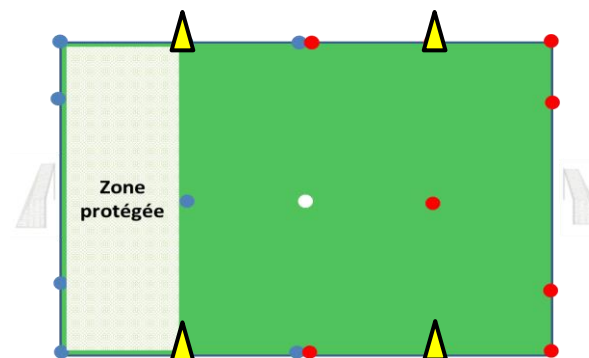


# LOIS DU JEU

U6

U7

1. **Relance protégée** : Dans la zone des 8m (Lors d'une relance du gardien que ce soit à la main ou au pied, l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone protégée).



2. **Coup de pied de réparation (penalty)** : Sur la ligne des 8m au milieu du but

3. **Rentrée de touche**

4. **Coup de pied de coin (corner)**

2 options pour le  
joueur/joueuse

→  
OU  
→

Conduite de balle

Passe

⇒ **Précision** : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle ne peut marquer directement.

5. **Temps de jeu** : 48 minutes – découpé en 6 parties de 8 mins.

Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps **de rotation**.