



PLATEAUX U7-U9

FICHES D'ORGANISATION DES PLATEAUX



District de Football des Deux-Sèvres



PLATEAUX U7

FICHES D'ORGANISATION DES PLATEAUX



District de Football des Deux-Sèvres



L'ORGANISATION DES ÉQUIPES

Avant le plateau :

- **Communication dans les secteurs** : via les différents canaux de communication (groupes WhatsApp, ...) afin de s'assurer sur le nombre d'équipes présentes, le nombre d'équipes par clubs, le lieu définitif du plateau, etc...

Le jour du plateau :

- **Communication dans les secteurs** : en cas de terrain impraticable, c'est au club d'accueil d'annoncer l'annulation ou le changement de lieu du plateau si nécessaire. S'il n'y a pas de changement par rapport au planning de base, le plateau doit se dérouler avec les équipes inscrites.
- **Installation des terrains** : voir les conseils ci-dessous.
- **Arrivée des équipes sur le lieu de plateau** : importance de la ponctualité, dans un but de mise en place efficace du plateau. Il est demandé aux équipes visiteuses d'arriver 30 minutes avant l'heure de début de plateau (dernier délai).
- **Communication entre éducateurs présents** : s'assurer du nombre d'équipes venues, remettre les fiches de rotations et expliquer le jeu d'éveil (échauffement) à mettre en place lors du 1^{er} temps de rencontre.

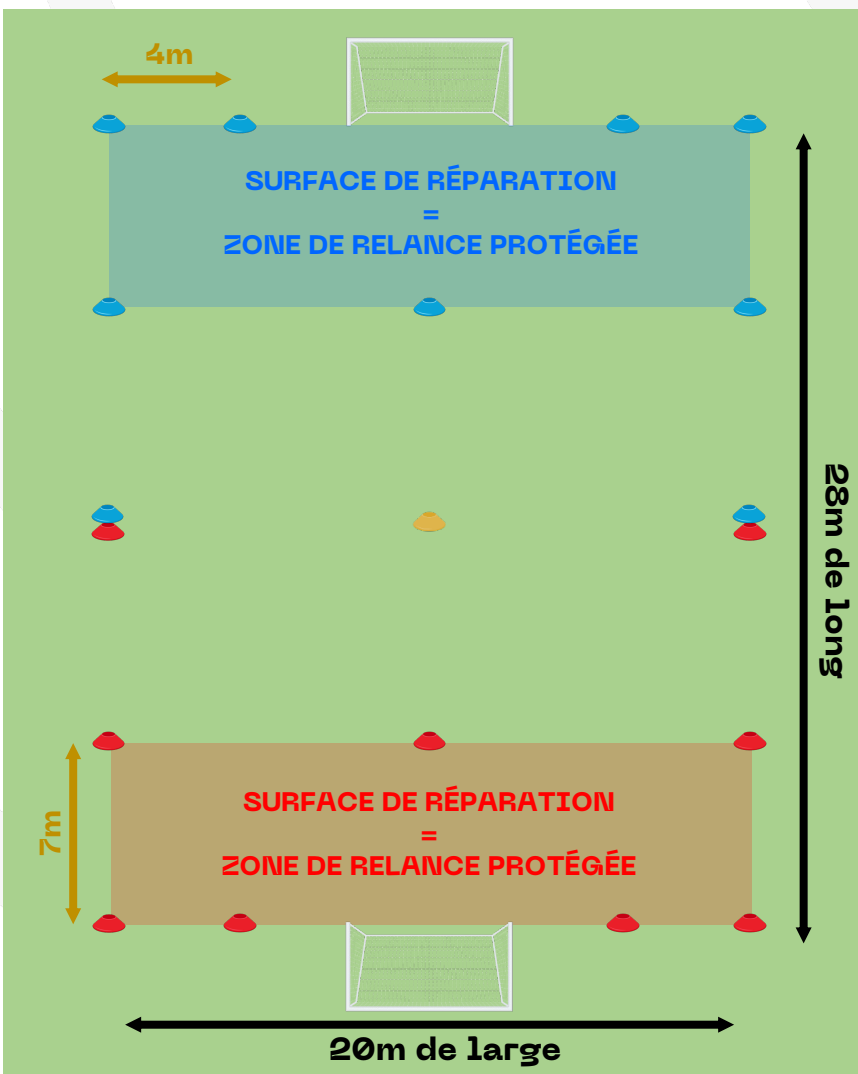
Pendant les rencontres :

- **Gérer les rotations** : tout d'abord s'assurer de la bonne compréhension des rotations grâce à la fiche relative pour que les rotations soient fluides et rapides.
- **Gérer le temps de jeu** : la fiche de rotations proposée par le District se forme en 5 temps de jeu de 10 minutes (rappel : temps de jeu en U7 = 50 minutes). La fiche permet aux équipes de changer de terrain sur le plateau afin de ne pas rester « fixes ».

Après le plateau :

- S'assurer du **plaisir pris par les enfants**.
- Faire un **bref bilan avec les éducateurs présents** autour du traditionnel pot de fin de plateau.

LA PRÉPARATION DES TERRAINS



Le terrain des U7 :

- Dimensions : 28m de long (disposer une coupelle tous les 7m) par 20m de large (disposer une coupelle à 4m du point de corner, et centrer le but)
- But = 4m de largeur / 1,50m de hauteur
- Relance protégée = la relance protégée est délimitée par la zone allant de la ligne de but à ligne de coupelles située à 7m (zone servant également de repère pour la surface de réparation)
- Repères de camps : délimiter les deux camps avec des couleurs différentes (ici un camp bleu et un camp rouge) afin d'apporter un repère supplémentaire aux enfants.

L'installation du terrain :

Pour installer 1 terrain, l'éducateur a besoin de :

- 9 coupelles d'une couleur (ici **bleu**)
- 9 coupelles d'une autre couleur (ici **rouge**)
- 1 coupelle d'une 3^{ème} couleur pour repérer le centre du terrain (ici **jaune**, repère pour l'engagement)

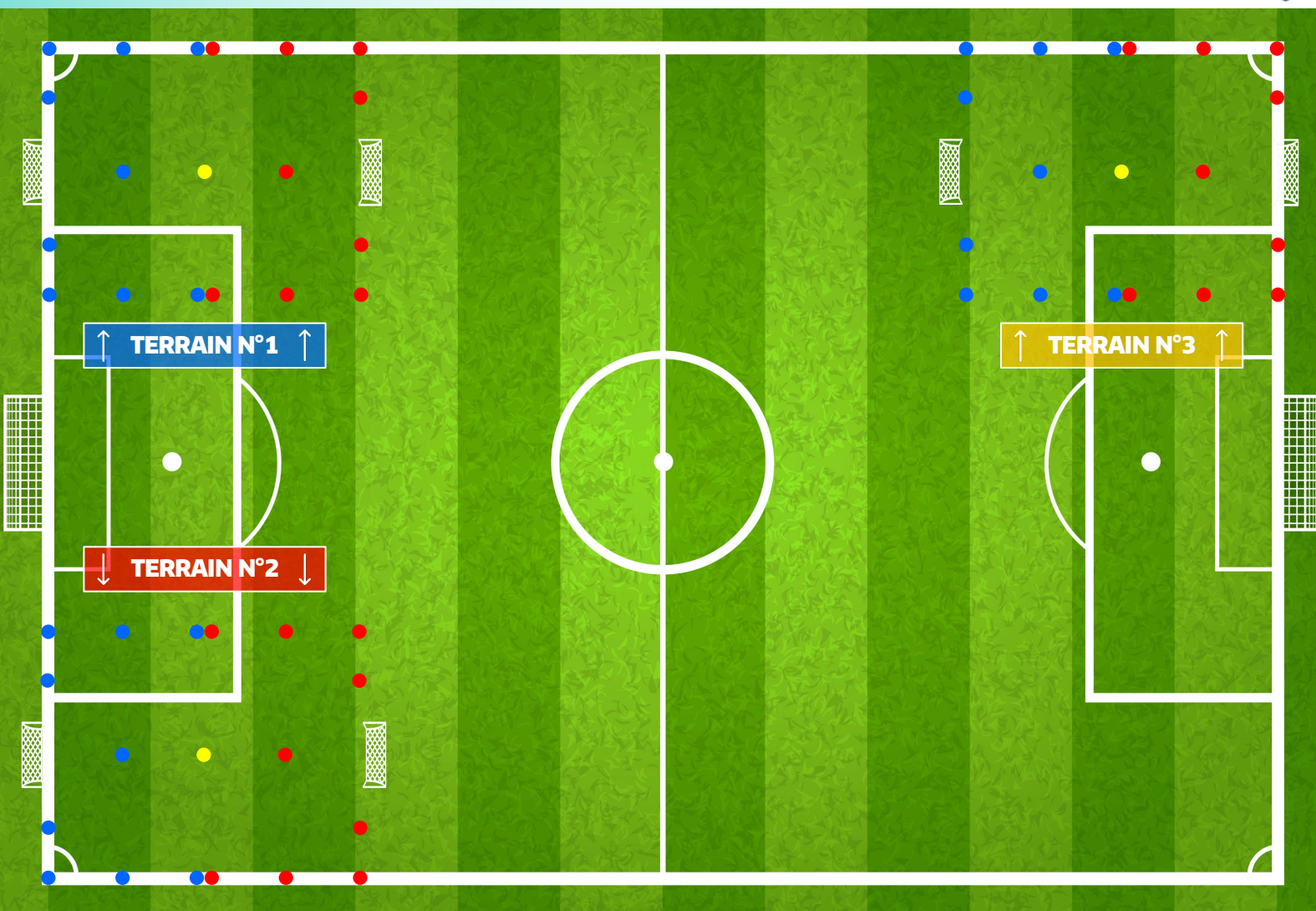
Sur un plateau à 8 équipes (pour 4 terrains), l'éducateur aura donc besoin de :

- $9 \times 4 = 36$ coupelles d'une couleur*
- $9 \times 4 = 36$ coupelles d'une autre couleur*
- $4 \times 1 = 4$ coupelles d'une 3^{ème} couleur*



Penser à préparer des chasubles au cas où deux équipes d'une même couleur de maillot s'affronteraient.

* les couleurs peuvent être différentes par terrains (ex. : ici, le terrain est bleu et rouge, mais il peut y avoir des terrains vert et bleu, ou bleu et jaune, etc...

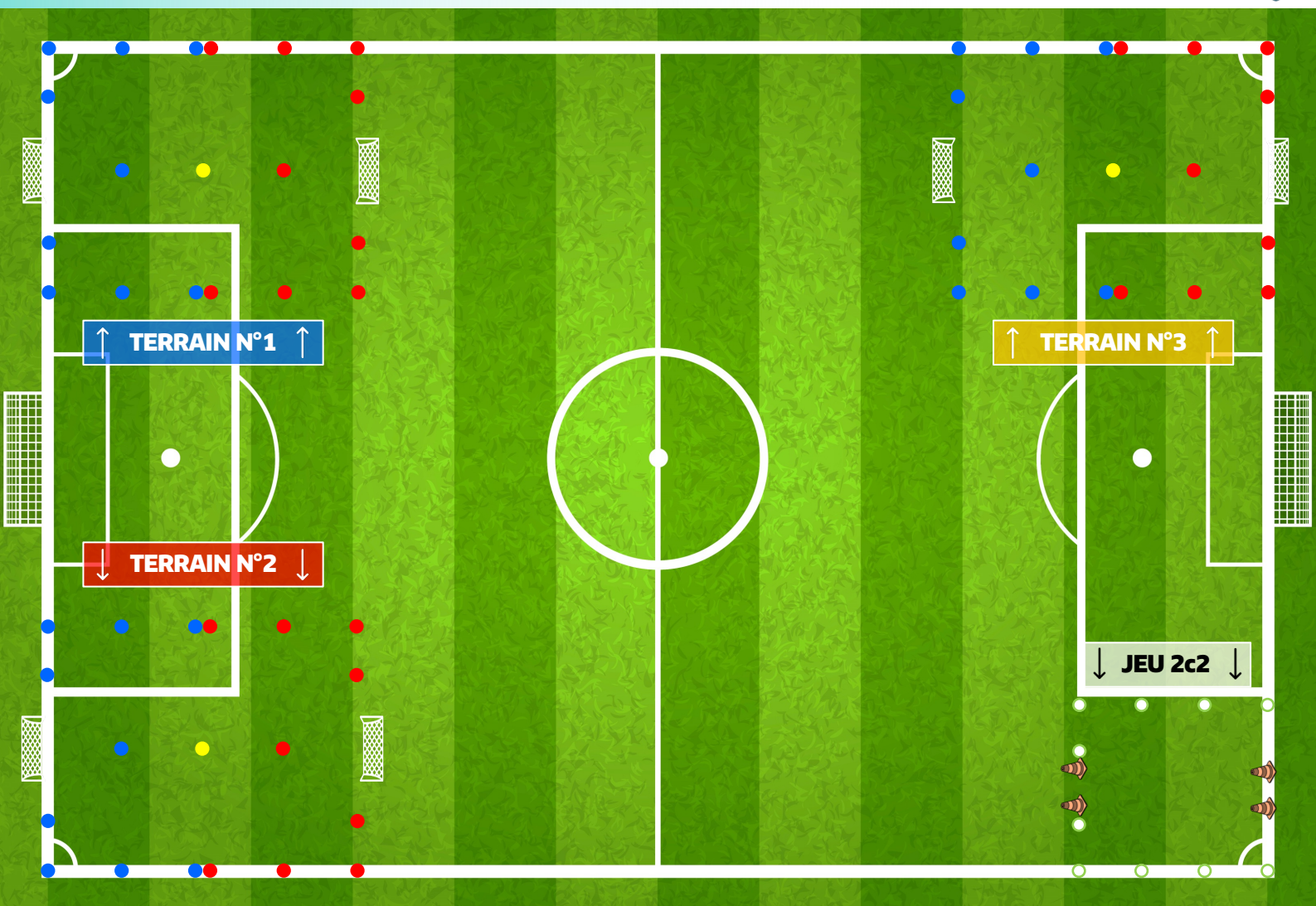


ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe D	
Équipe B		Équipe E	
Équipe C		Équipe F	

	Ne rencontre pas		Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	Tout le monde se rencontre	ROTATIONS	T1	T1	T3	T2	T1
Équipe B			T1	T3	T1	T1	T3
Équipe C			T2	T1	T2	T3	T3
Équipe D			T2	T2	T3	T1	T2
Équipe E			T3	T3	T2	T2	T2
Équipe F			T3	T2	T1	T3	T1

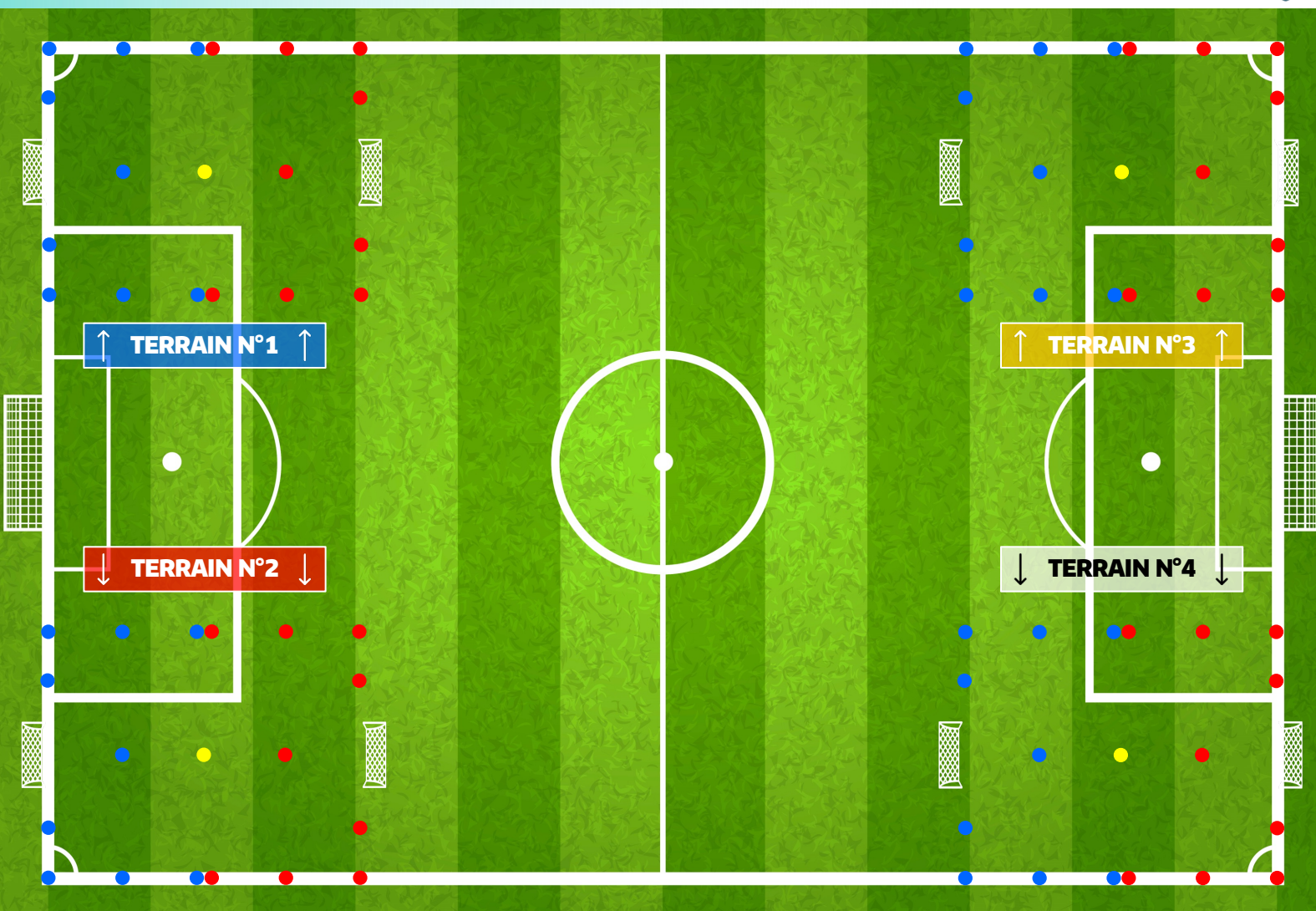


ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe E	
Équipe B		Équipe F	
Équipe C		Équipe G	
Équipe D			

	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	E – F		T1	T1	T2	T3	JEU 2c2
Équipe B	D – G		T1	T2	T3	JEU 2c2	T3
Équipe C	G		T2	T1	T1	T2	T3
Équipe D	B – F		T2	T3	JEU 2c2	T3	T2
Équipe E	A		T3	T2	T1	T1	T2
Équipe F	A – D		T3	JEU 2c2	T3	T2	T1
Équipe G	B – C		JEU 2c2	T3	T2	T1	T1

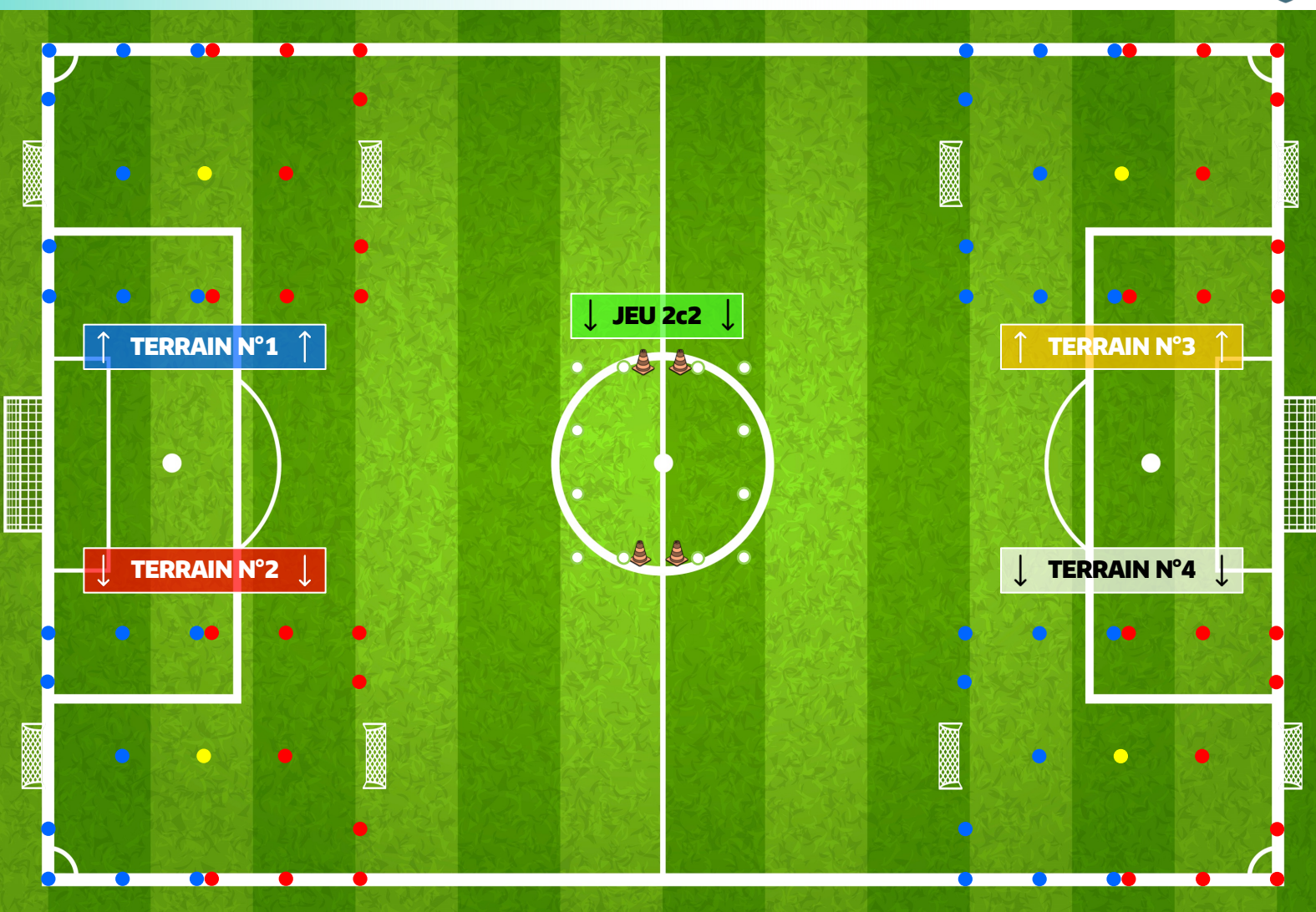


ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe E	
Équipe B		Équipe F	
Équipe C		Équipe G	
Équipe D		Équipe H	

	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	F – G		T4	T1	T3	T2	T1
Équipe B	D – H		T4	T3	T1	T1	T2
Équipe C	E – G		T1	T4	T3	T1	T3
Équipe D	B – E		T2	T4	T2	T3	T1
Équipe E	C – D		T3	T2	T4	T2	T2
Équipe F	A – H		T1	T3	T4	T3	T4
Équipe G	A – C		T2	T2	T1	T4	T4
Équipe H	B – F		T3	T1	T2	T4	T3

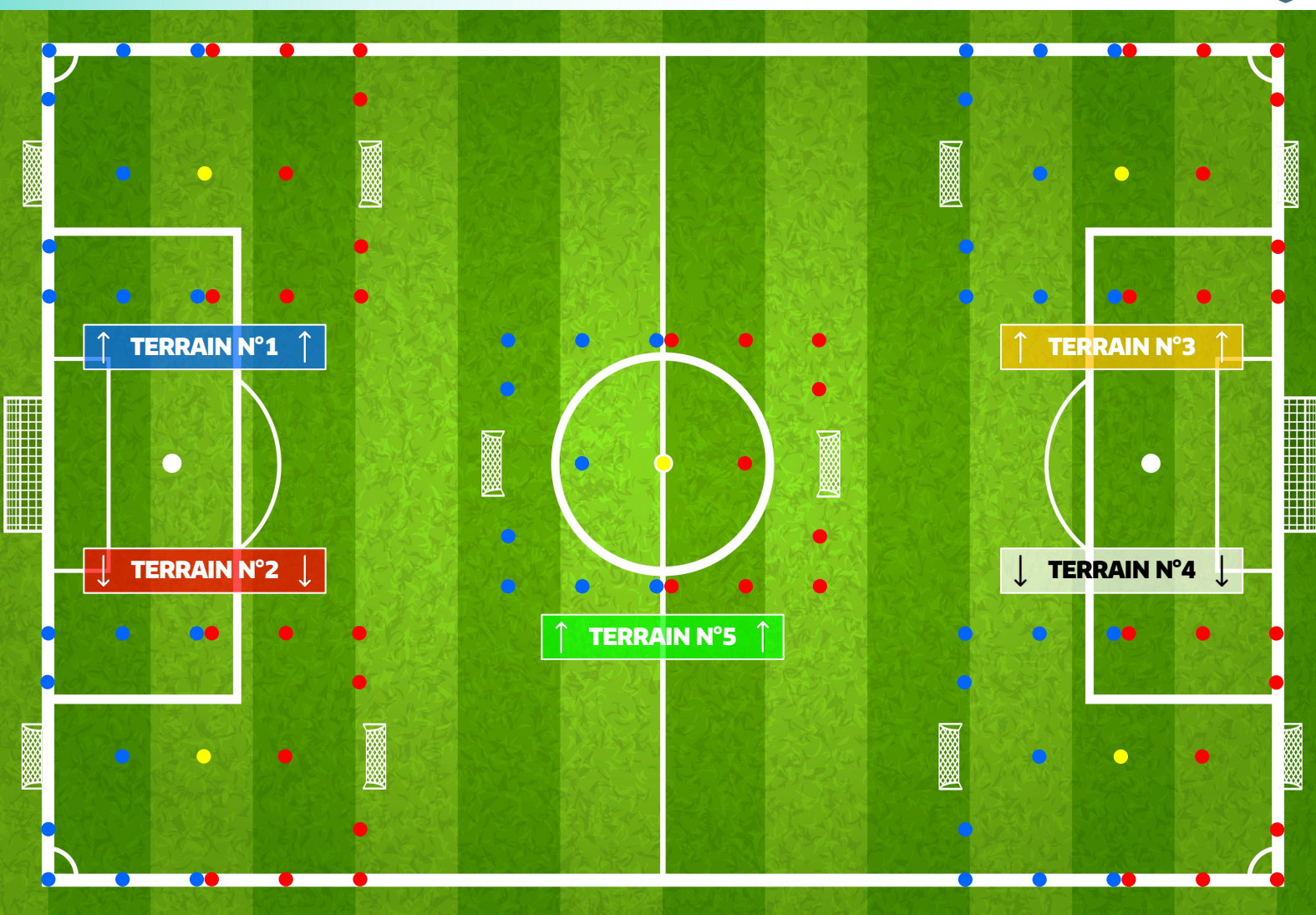


ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe F	
Équipe B		Équipe G	
Équipe C		Équipe H	
Équipe D		Équipe I	
Équipe E			

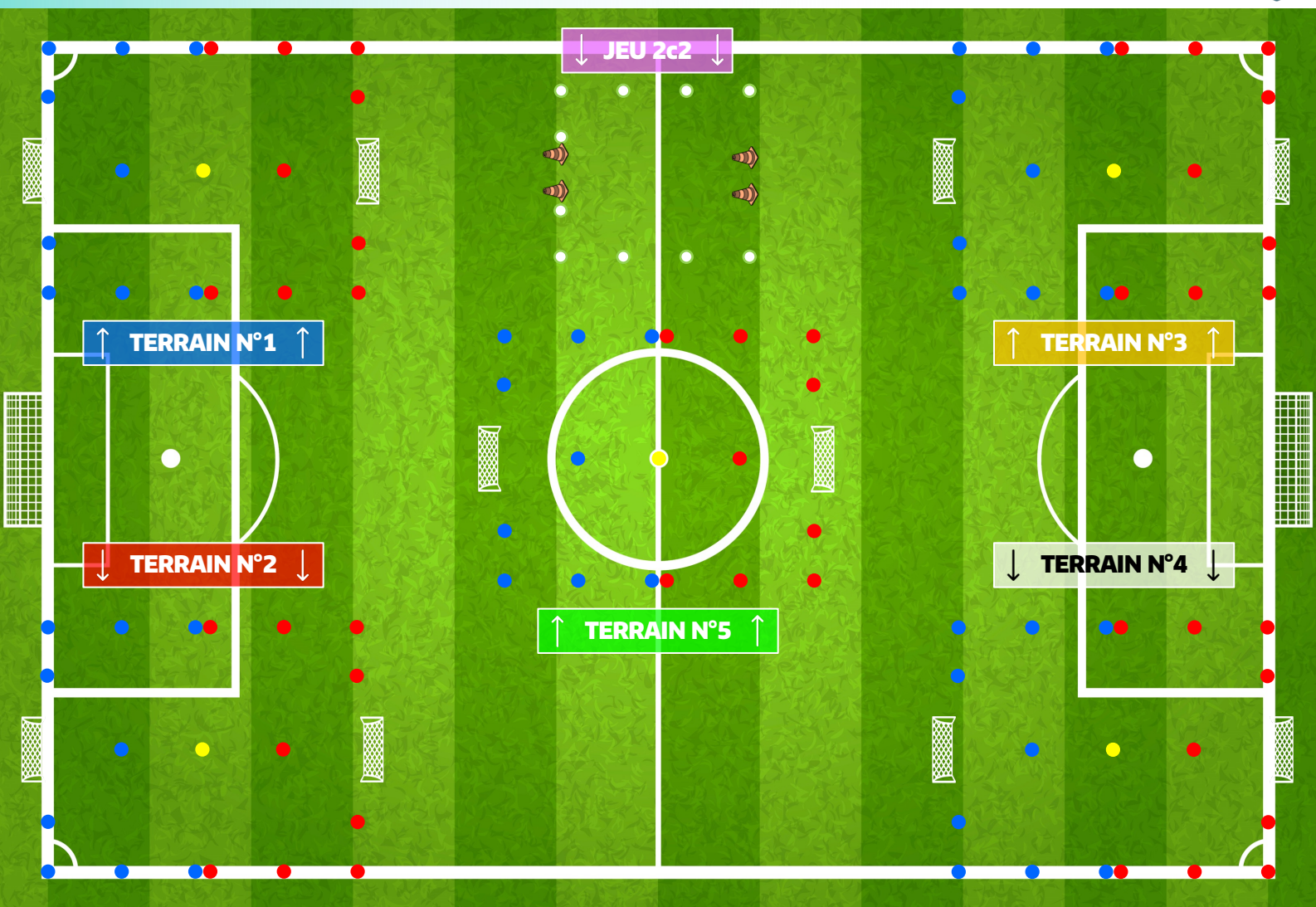
	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	D – G – H – I		T1	T2	T3	T4	JEU 2c2
Équipe B	E – G – H – I		T1	T1	JEU 2c2	T3	T1
Équipe C	E – F – H		T2	T2	T1	T2	T1
Équipe D	A – F – H		T2	T1	T2	T1	T2
Équipe E	B – C – G – I		T3	JEU 2c2	T4	T4	T2
Équipe F	C – D – I		T3	T4	T3	T3	T4
Équipe G	A – B – E		T4	T3	T1	T1	T4
Équipe H	A – B – C – D		T4	T4	T4	JEU 2c2	T3
Équipe I	A – B – E – F		JEU 2c2	T3	T2	T2	T3



ÉQUIPES PRÉSENTES Temps de jeu : '10'

Équipe A		Équipe F	
Équipe B		Équipe G	
Équipe C		Équipe H	
Équipe D		Équipe I	
Équipe E		Équipe J	

	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	D – G – H – I		T1	T2	T3	T4	T3
Équipe B	E – G – H – I		T1	T1	T1	T3	T1
Équipe C	E – F – H – J		T2	T2	T5	T2	T1
Équipe D	A – F – H – J		T2	T1	T2	T1	T2
Équipe E	B – C – G – I		T3	T5	T4	T4	T2
Équipe F	C – D – I – J		T3	T4	T3	T3	T4
Équipe G	A – B – E – J		T4	T3	T5	T1	T4
Équipe H	A – B – C – D		T4	T4	T4	T5	T5
Équipe I	A – B – E – F		T5	T3	T2	T2	T5
Équipe J	C – D – F – G		T5	T5	T1	T5	T3

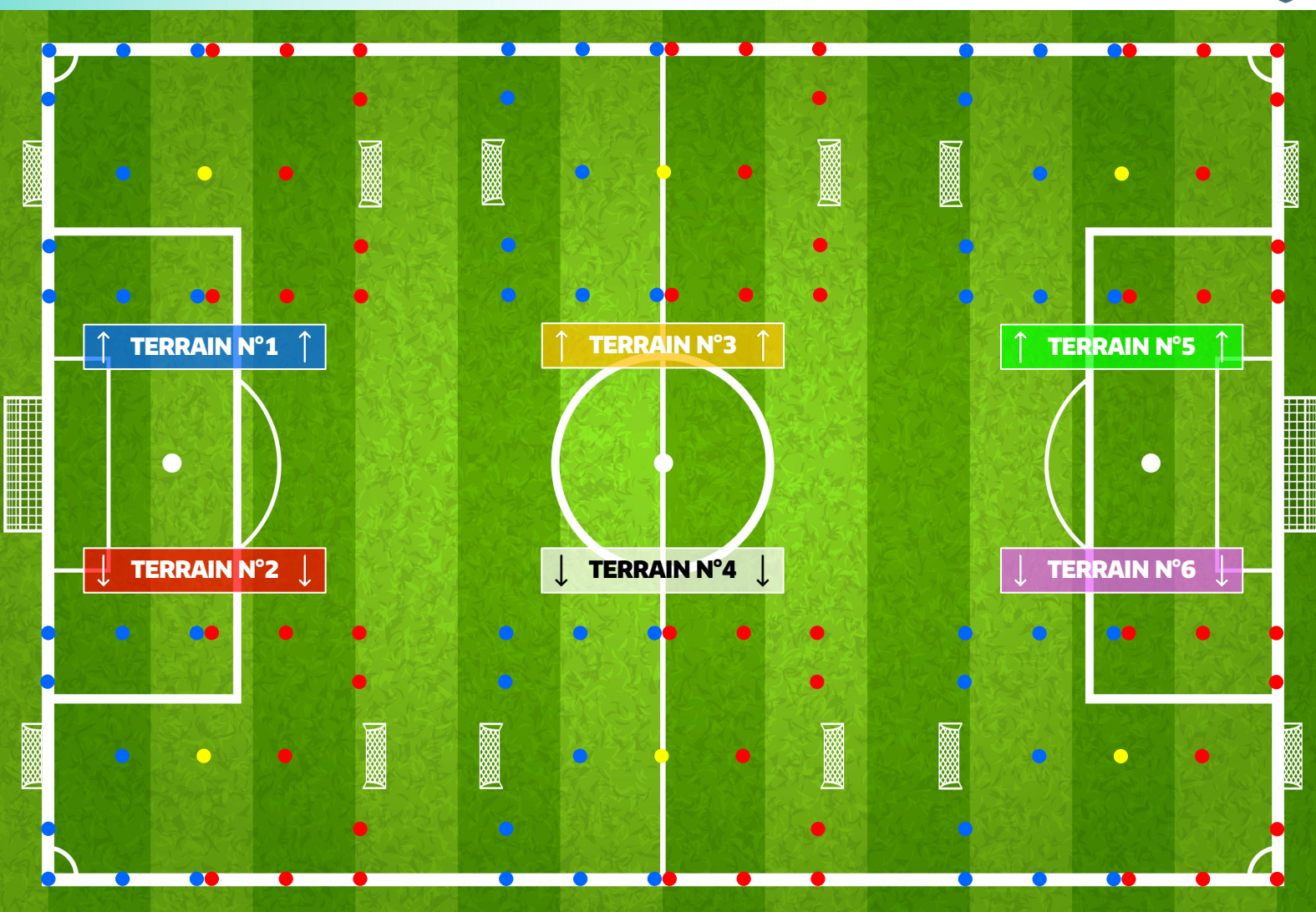


ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe E		Équipe I	
Équipe B		Équipe F		Équipe J	
Équipe C		Équipe G		Équipe K	
Équipe D		Équipe H			

	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	C-D-G-H-I-J		T1	T2	T3	Jeu 2c2	T4
Équipe B	F-G-H-I-K		T1	T3	T4	T1	T1
Équipe C	A-E-F-J-K		T2	T4	T1	T1	T3
Équipe D	A-F-G-I-J-K		T2	T5	Jeu 2c2	T2	T1
Équipe E	C-H-I-J-K		T3	T1	T4	T2	T4
Équipe F	B-C-D-H-I-J		T3	Jeu 2c2	T3	T3	T2
Équipe G	A-B-D-I-K		T4	T1	T1	T3	T5
Équipe H	A-B-E-F-K		T4	T5	T5	T4	T3
Équipe I	A-B-D-E-F-G		T5	T4	T2	T4	Jeu 2c2
Équipe J	A-C-D-E-F		T5	T3	T5	T5	T5
Équipe K	B-C-D-E-G-H		Jeu 2c2	T2	T2	T5	T2



ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe E		Équipe I	
Équipe B		Équipe F		Équipe J	
Équipe C		Équipe G		Équipe K	
Équipe D		Équipe H		Équipe L	

	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	C-D-G-H-I-J		T1	T2	T6	T6	T4
Équipe B	F-G-H-I-K-L		T1	T3	T4	T1	T1
Équipe C	A-E-F-J-K-L		T2	T4	T1	T1	T3
Équipe D	A-F-G-I-J-K		T2	T5	T3	T2	T1
Équipe E	C-H-I-J-K-L		T3	T1	T4	T2	T4
Équipe F	B-C-D-H-I-J		T3	T6	T6	T3	T2
Équipe G	A-B-D-I-K-L		T4	T1	T1	T3	T6
Équipe H	A-B-E-F-K-L		T4	T5	T5	T4	T3
Équipe I	A-B-D-E-F-G		T5	T4	T2	T4	T5
Équipe J	A-C-D-E-F-L		T5	T3	T5	T5	T6
Équipe K	B-C-D-E-G-H		T6	T2	T2	T5	T2
Équipe L	B-C-E-G-H-J		T6	T6	T3	T6	T5



PLATEAUX U9

FICHES D'ORGANISATION DES PLATEAUX



District de Football des Deux-Sèvres



L'ORGANISATION DES ÉQUIPES

Avant le plateau :

- **Communication dans les secteurs** : via les différents canaux de communication (groupes WhatsApp, ...) afin de s'assurer sur le nombre d'équipes présentes, le nombre d'équipes par clubs, le lieu définitif du plateau, etc...

Le jour du plateau :

- **Communication dans les secteurs** : en cas de terrain impraticable, c'est au club d'accueil d'annoncer l'annulation ou le changement de lieu du plateau si nécessaire. S'il n'y a pas de changement par rapport au planning de base, le plateau doit se dérouler avec les équipes inscrites.
- **Installation des terrains** : voir les conseils ci-dessous.
- **Arrivée des équipes sur le lieu de plateau** : importance de la ponctualité, dans un but de mise en place efficace du plateau. Il est demandé aux équipes visiteuses d'arriver 30 minutes avant l'heure de début de plateau (dernier délai).
- **Communication entre éducateurs présents** : s'assurer du nombre d'équipes venues, remettre les fiches de rotations et expliquer le jeu d'éveil (échauffement) à mettre en place lors du 1^{er} temps de rencontre.

Pendant les rencontres :

- **Gérer les rotations** : tout d'abord s'assurer de la bonne compréhension des rotations grâce à la fiche relative pour que les rotations soient fluides et rapides.
- **Gérer le temps de jeu** : la fiche de rotations proposée par le District se forme en 5 temps de jeu de 10 minutes (rappel : temps de jeu en U9 = 50 minutes). La fiche permet aux équipes de changer de terrain sur le plateau afin de ne pas rester « fixes ».

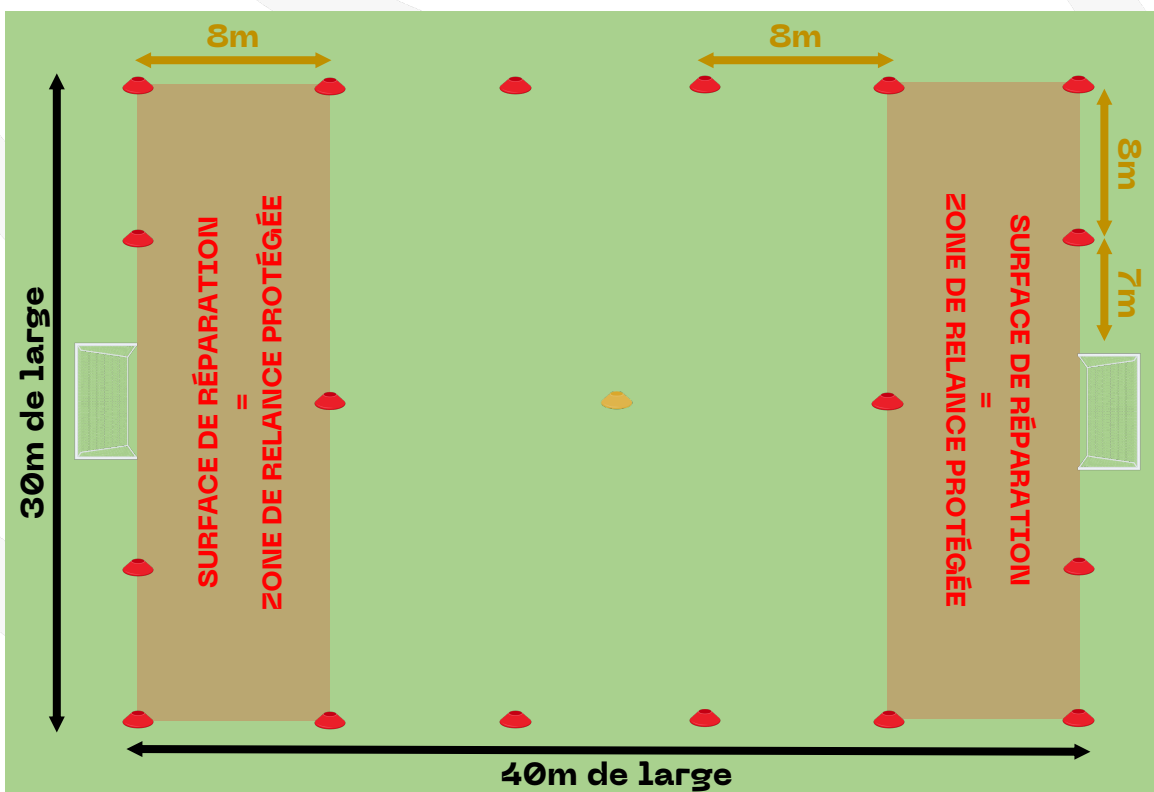
Après le plateau :

- S'assurer du **plaisir pris par les enfants**.
- Faire un **bref bilan avec les éducateurs présents** autour du traditionnel pot de fin de plateau.

LA PRÉPARATION DES TERRAINS

Le terrain des U9 :

- Dimensions : 40m de long par 30m de large.
- But = 4m de largeur / 1,50m de hauteur
- Relance protégée = la relance protégée est délimitée par la zone allant de la ligne de but à ligne de coupelles située à 8m (zone servant également de repère pour la surface de réparation).
- Repères : tracer les terrains par couleur unique afin d'avoir un « code couleur » sur le plateau. Un repère central permettant de situer le point d'engagement doit être installé avec une couleur de coupelle différente. Pour tracer les côtés de votre terrain, il vous suffit de placer une coupelle tous les 8 mètres.



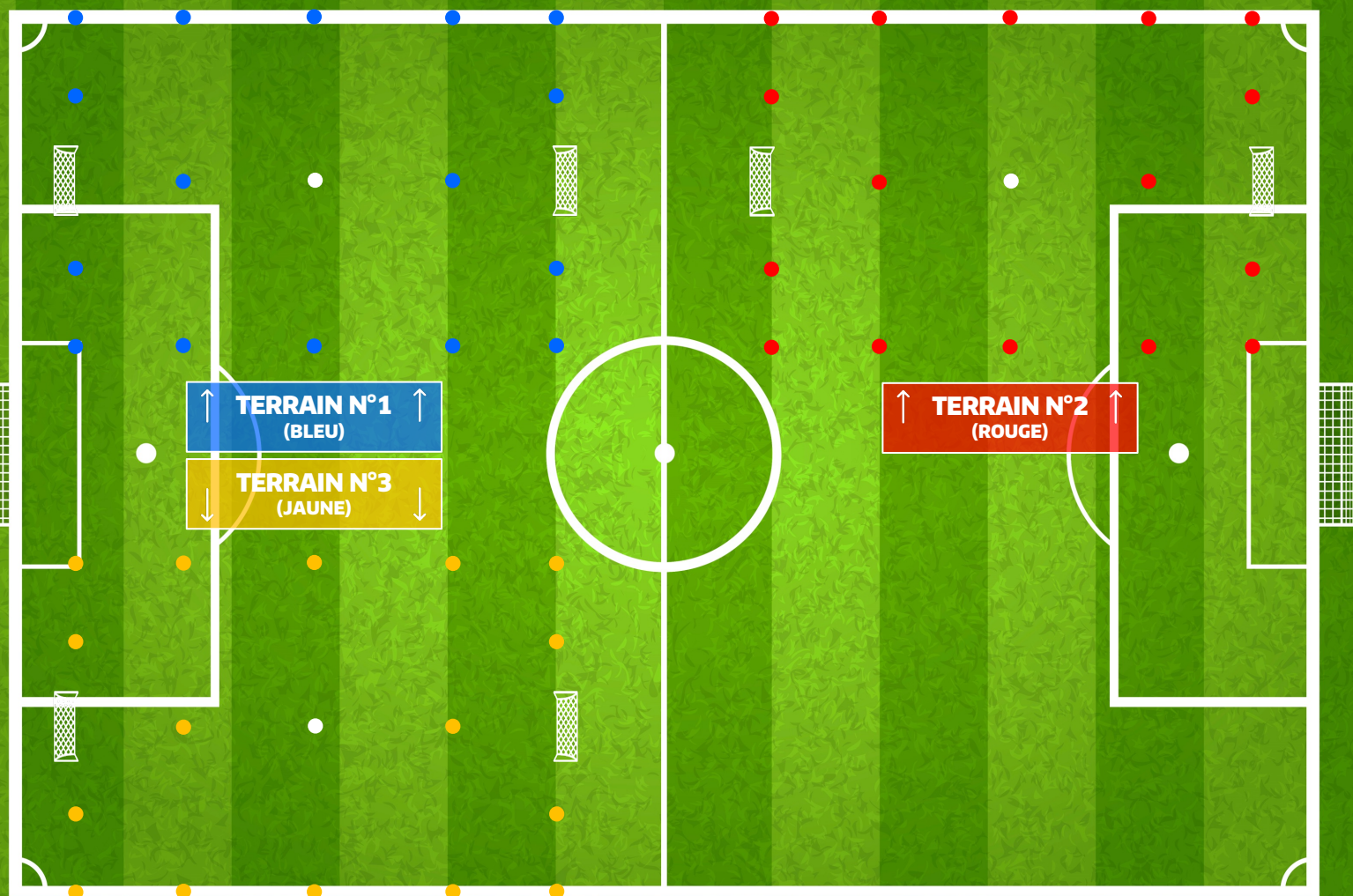
L'installation du terrain :

Pour installer 1 terrain, l'éducateur a besoin de :

- 18 coupelles d'une couleur (ici **rouge**)
- 1 coupelle d'une 2^{ème} couleur pour repérer le centre du terrain (ici **jaune**, repère pour l'engagement)

Sur un plateau à 8 équipes (pour 4 terrains), l'éducateur aura donc besoin de :

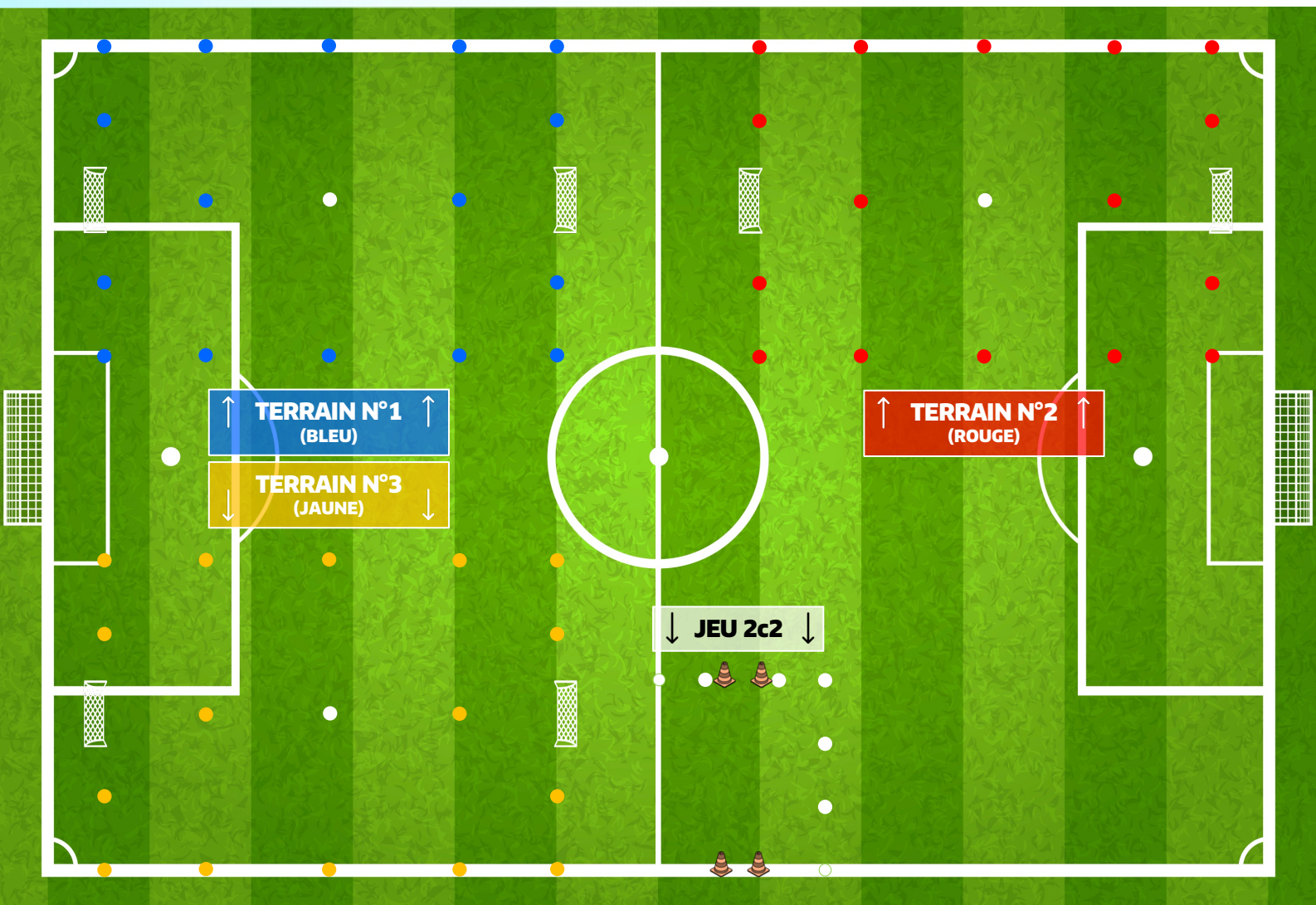
- $18 \times 4 = 72$ coupelles
- $4 \times 1 = 4$ coupelles d'une couleur différente à celle du terrain installé.



ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A					Équipe D			
Équipe B					Équipe E			
Équipe C					Équipe F			
	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4	
Équipe A	Tout le monde se rencontre		T1	T1	T3	T2	T1	
Équipe B			T1	T3	T1	T1	T3	
Équipe C			T2	T1	T2	T3	T3	
Équipe D			T2	T2	T3	T1	T2	
Équipe E			T3	T3	T2	T2	T2	
Équipe F			T3	T2	T1	T3	T1	

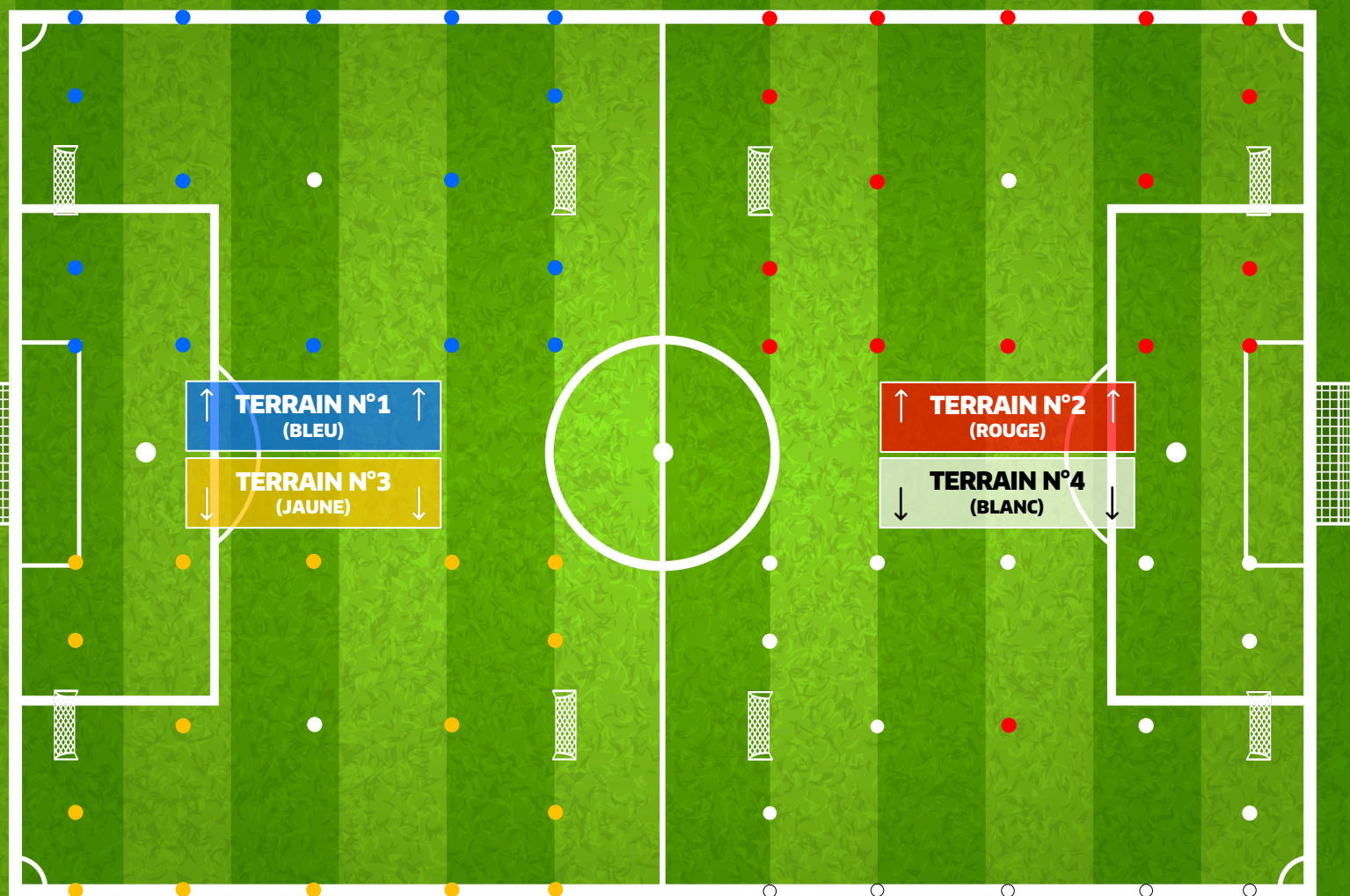


ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe E	
Équipe B		Équipe F	
Équipe C		Équipe G	
Équipe D			

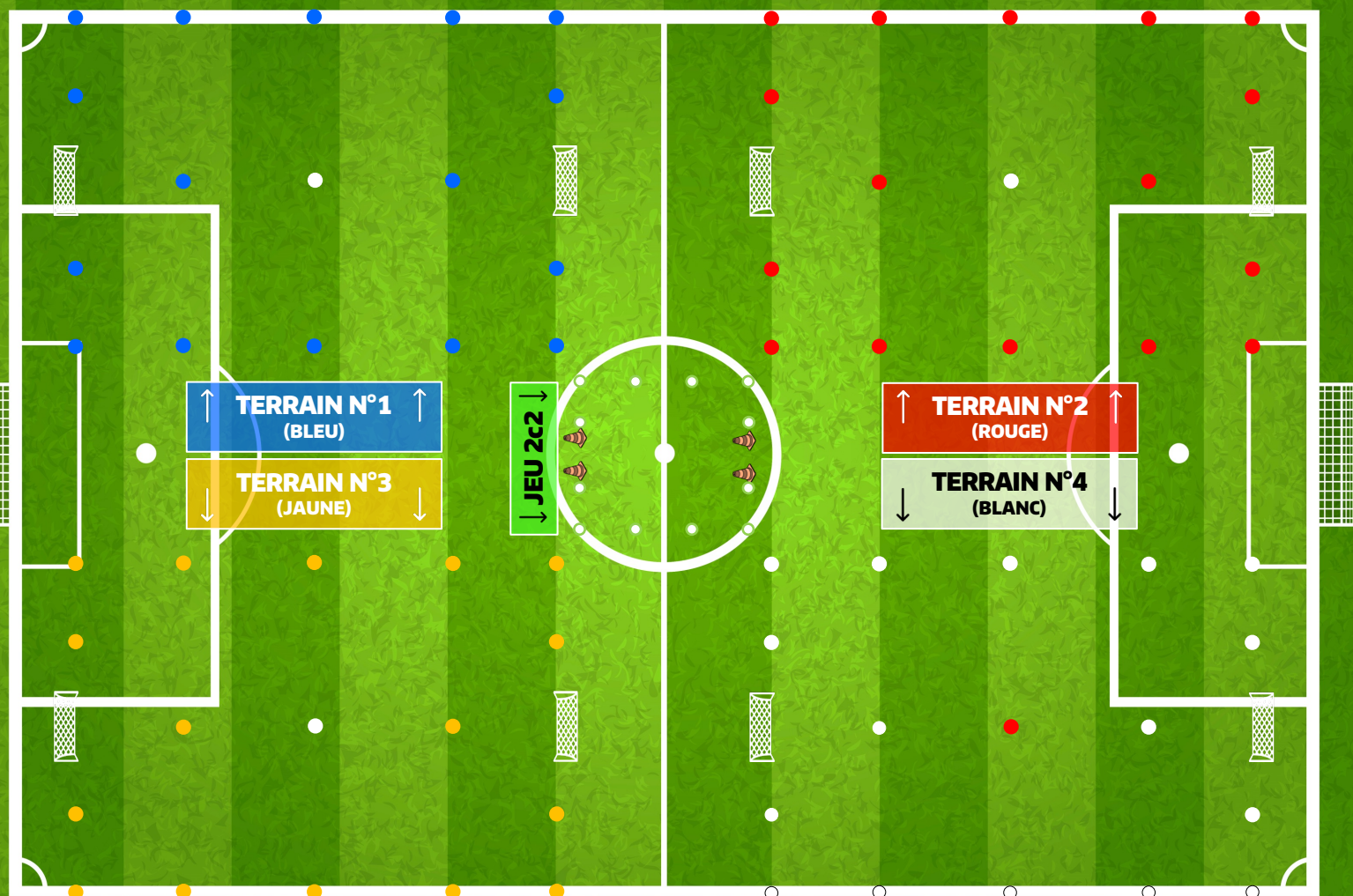
	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	E – F		T1	T1	T2	T3	JEU 2c2
Équipe B	D – G		T1	T2	T3	JEU 2c2	T3
Équipe C	G		T2	T1	T1	T2	T3
Équipe D	B – F		T2	T3	JEU 2c2	T3	T2
Équipe E	A		T3	T2	T1	T1	T2
Équipe F	A – D		T3	JEU 2c2	T3	T2	T1
Équipe G	B – C		JEU 2c2	T3	T2	T1	T1



ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

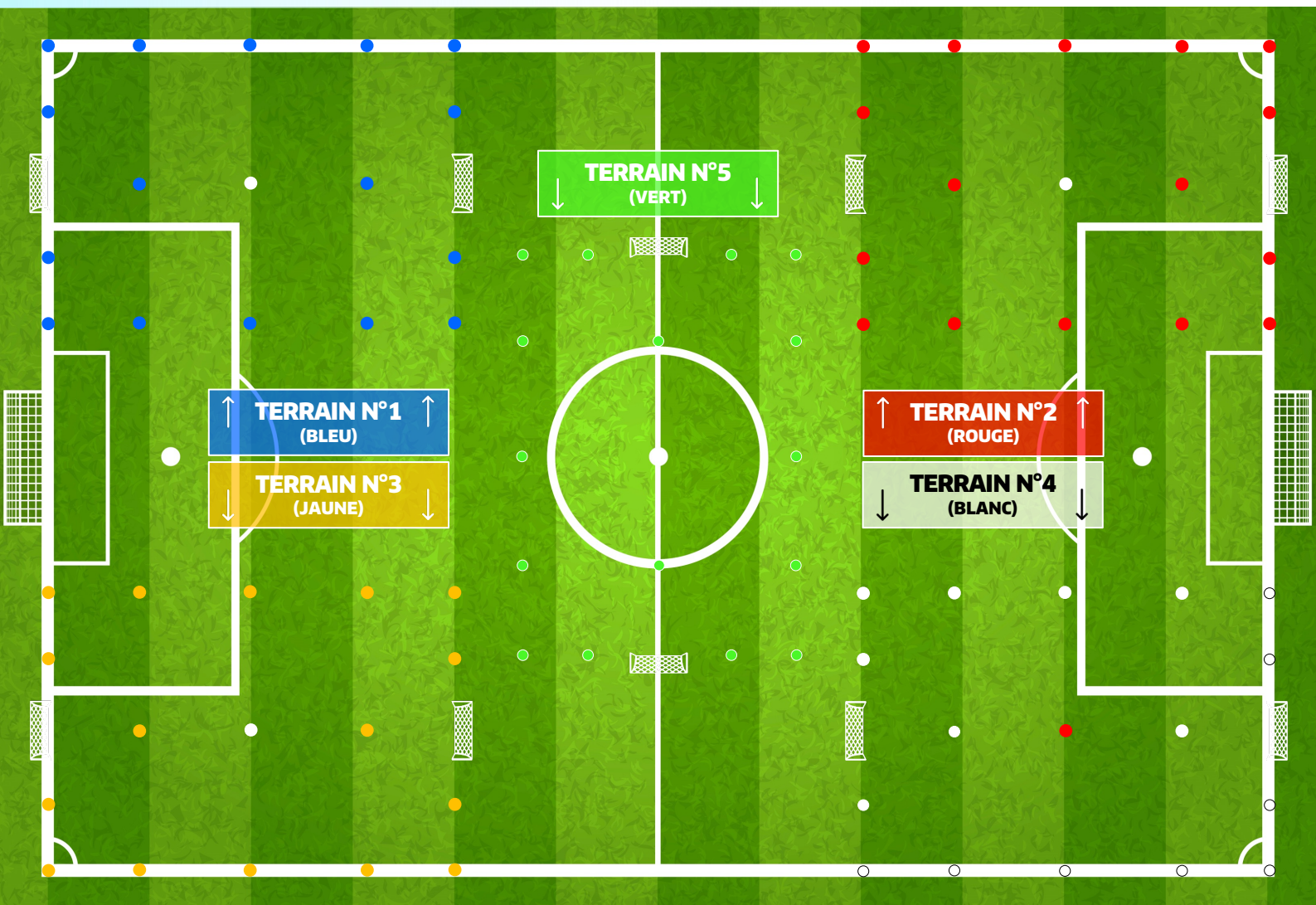
Équipe A				Équipe E			
Équipe B				Équipe F			
Équipe C				Équipe G			
Équipe D				Équipe H			
	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	F – G		T4	T1	T3	T2	T1
Équipe B	D – H		T4	T3	T1	T1	T2
Équipe C	E – G		T1	T4	T3	T1	T3
Équipe D	B – E		T2	T4	T2	T3	T1
Équipe E	C – D		T3	T2	T4	T2	T2
Équipe F	A – H		T1	T3	T4	T3	T4
Équipe G	A – C		T2	T2	T1	T4	T4
Équipe H	B – F		T3	T1	T2	T4	T3



ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A					Équipe F			
Équipe B					Équipe G			
Équipe C					Équipe H			
Équipe D					Équipe I			
Équipe E								
	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4	
Équipe A	D – G – H – I		T1	T2	T3	T4	JEU 2c2	
Équipe B	E – G – H – I		T1	T1	JEU 2c2	T3	T1	
Équipe C	E – F – H		T2	T2	T1	T2	T1	
Équipe D	A – F – H		T2	T1	T2	T1	T2	
Équipe E	B – C – G – I		T3	JEU 2c2	T4	T4	T2	
Équipe F	C – D – I		T3	T4	T3	T3	T4	
Équipe G	A – B – E		T4	T3	T1	T1	T4	
Équipe H	A – B – C – D		T4	T4	T4	JEU 2c2	T3	
Équipe I	A – B – E – F		JEU 2c2	T3	T2	T2	T3	

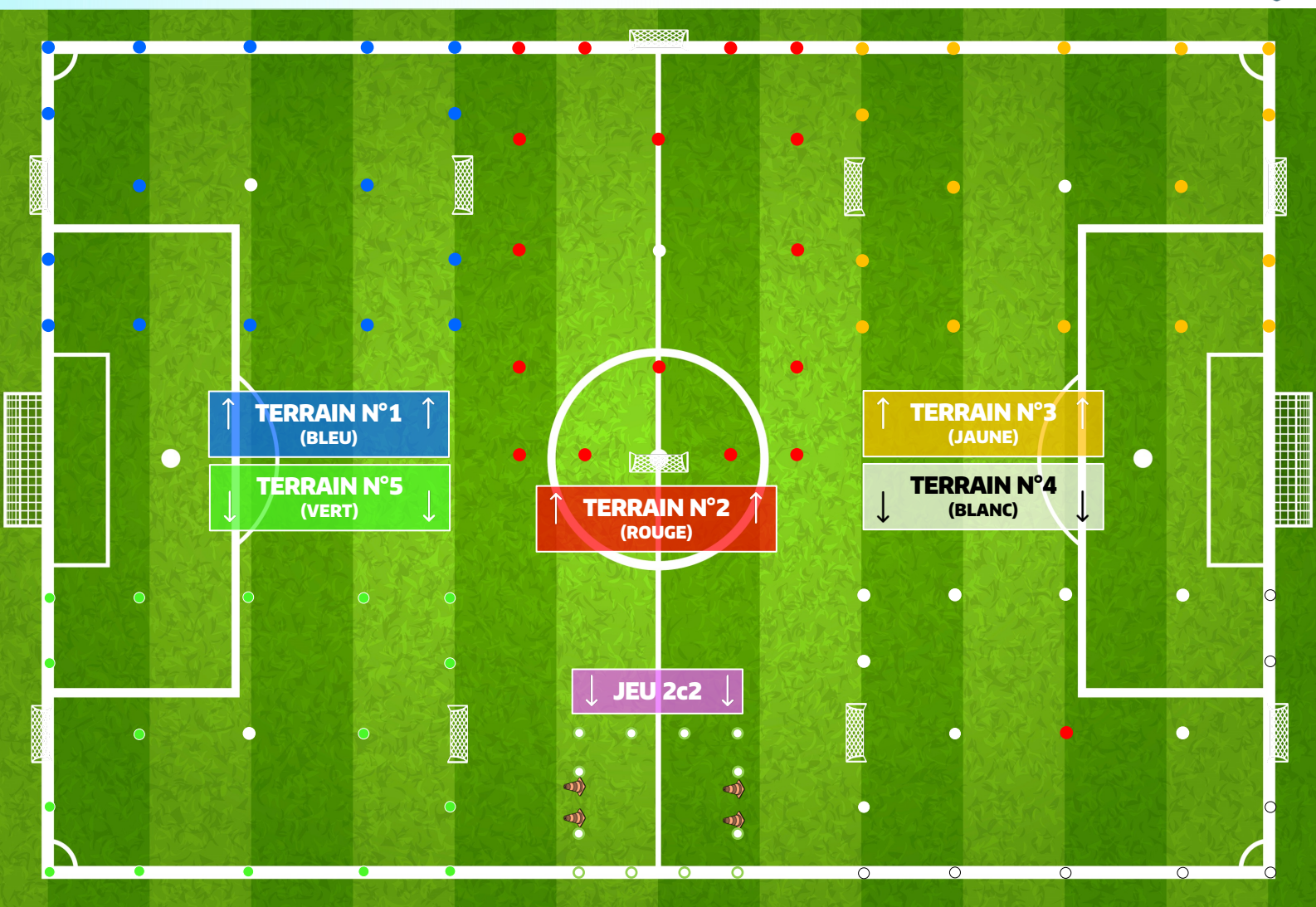


ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : '10'

Équipe A		Équipe F	
Équipe B		Équipe G	
Équipe C		Équipe H	
Équipe D		Équipe I	
Équipe E		Équipe J	

	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	D – G – H – I		T1	T2	T3	T4	T3
Équipe B	E – G – H – I		T1	T1	T1	T3	T1
Équipe C	E – F – H – J		T2	T2	T5	T2	T1
Équipe D	A – F – H – J		T2	T1	T2	T1	T2
Équipe E	B – C – G – I		T3	T5	T4	T4	T2
Équipe F	C – D – I – J		T3	T4	T3	T3	T4
Équipe G	A – B – E – J		T4	T3	T5	T1	T4
Équipe H	A – B – C – D		T4	T4	T4	T5	T5
Équipe I	A – B – E – F		T5	T3	T2	T2	T5
Équipe J	C – D – F – G		T5	T5	T1	T5	T3

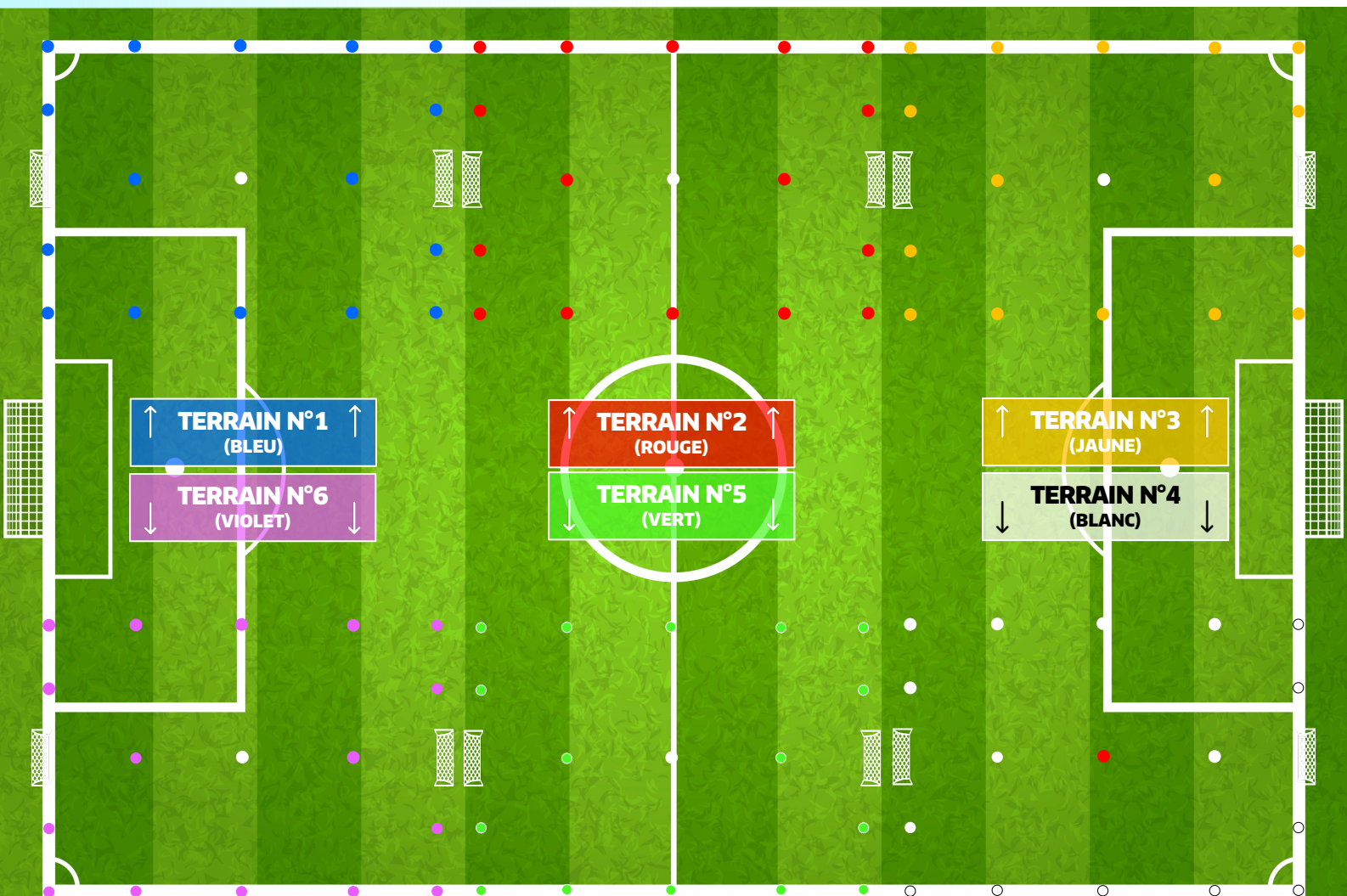


ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe E		Équipe I	
Équipe B		Équipe F		Équipe J	
Équipe C		Équipe G		Équipe K	
Équipe D		Équipe H			

	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	C-D-G-H-I-J		T1	T2	T3	Jeu 2c2	T4
Équipe B	F-G-H-I-K		T1	T3	T4	T1	T1
Équipe C	A-E-F-J-K		T2	T4	T1	T1	T3
Équipe D	A-F-G-I-J-K		T2	T5	Jeu 2c2	T2	T1
Équipe E	C-H-I-J-K		T3	T1	T4	T2	T4
Équipe F	B-C-D-H-I-J		T3	Jeu 2c2	T3	T3	T2
Équipe G	A-B-D-I-K		T4	T1	T1	T3	T5
Équipe H	A-B-E-F-K		T4	T5	T5	T4	T3
Équipe I	A-B-D-E-F-G		T5	T4	T2	T4	Jeu 2c2
Équipe J	A-C-D-E-F		T5	T3	T5	T5	T5
Équipe K	B-C-D-E-G-H		Jeu 2c2	T2	T2	T5	T2



ÉQUIPES PRÉSENTES

Temps de jeu : 10'

Équipe A		Équipe E		Équipe I	
Équipe B		Équipe F		Équipe J	
Équipe C		Équipe G		Équipe K	
Équipe D		Équipe H		Équipe L	

	Ne rencontre pas	ROTATIONS	Jeu d'éveil (échauffement)	Rencontre n°1	Rencontre n°2	Rencontre n°3	Rencontre n°4
Équipe A	C-D-G-H-I-J		T1	T2	T6	T6	T4
Équipe B	F-G-H-I-K-L		T1	T3	T4	T1	T1
Équipe C	A-E-F-J-K-L		T2	T4	T1	T1	T3
Équipe D	A-F-G-I-J-K		T2	T5	T3	T2	T1
Équipe E	C-H-I-J-K-L		T3	T1	T4	T2	T4
Équipe F	B-C-D-H-I-J		T3	T6	T6	T3	T2
Équipe G	A-B-D-I-K-L		T4	T1	T1	T3	T6
Équipe H	A-B-E-F-K-L		T4	T5	T5	T4	T3
Équipe I	A-B-D-E-F-G		T5	T4	T2	T4	T5
Équipe J	A-C-D-E-F-L		T5	T3	T5	T5	T6
Équipe K	B-C-D-E-G-H		T6	T2	T2	T5	T2
Équipe L	B-C-E-G-H-J		T6	T6	T3	T6	T5

» PLATEAUX U7/U9

» FICHES BILANS

