

Guide d'organisation

Plateaux U7 U9



District de football de la Haute-Loire

2024 - 2025



Philosophie du plateau

Protocole plateaux ambitieux depuis 3 saisons :



**Améliorer la maîtrise technique
Augmenter le nombre de ballons joués
Augmenter le nombre de répétitions**

Progrès - Plaisir - Estime

Composantes incontournables :

- ✓ Défi/jeu technique
- ✓ Ballon magique
- ✓ Match

1 ballon par joueur



L'organisation du plateau

En Amont

- Contact avec les clubs visiteurs
- Connaitre le nombre d'équipes
- Installation des terrains avant l'arrivée des joueurs
- Présence de buts avec filets

Avant

1 éducateur du club détaché à l'organisation

Aide possible de l'équipe technique 43

Pendant

- 1 éducateur ou jeune coach par équipe
- 1 ballon par enfant
- Temps de jeu égal pour tous
- Parents derrière la main courante

Après

- Protocole Fair-Play / cérémonie de clôture
- Gouter



Les contenus du plateau

Mise en route

Rond central ou terrain de match
1 ballon chacun
Conduite / gestes technique
7 – 8 gestes (10 min max)

- ✓ **Limiter les files d'attentes**
- ✓ **Donner du rythme**
- ✓ **Favoriser la répétition**

1c1

2 équipes par terrains
1c1 max 30'' par duel
Changer l'équipe qui part avec le ballon

Conduite

1 équipe par atelier.
Circuit technique.
Découverte / course / relai.

Jeu technique

Jeu d'éveil technique
Répétition de gestes
1 ballon / enfant

Ballon magique

Sources de ballons « magique » pour jouer vite
Changer souvent les remplaçants
Changer d'adversaire
2 c 2 (U7) – 10mX15m
3 c 3 (U9) – 15mX20m
Avec ou sans GB

Match

Sources pour jouer vite
3 c 3 (U6-U7) – 15mX20m
4 c 4 (U7-U8-U9) - 20mX28m
5 c 5 (U9) – 25mX35m
Changer d'adversaire (oppositions équitables)

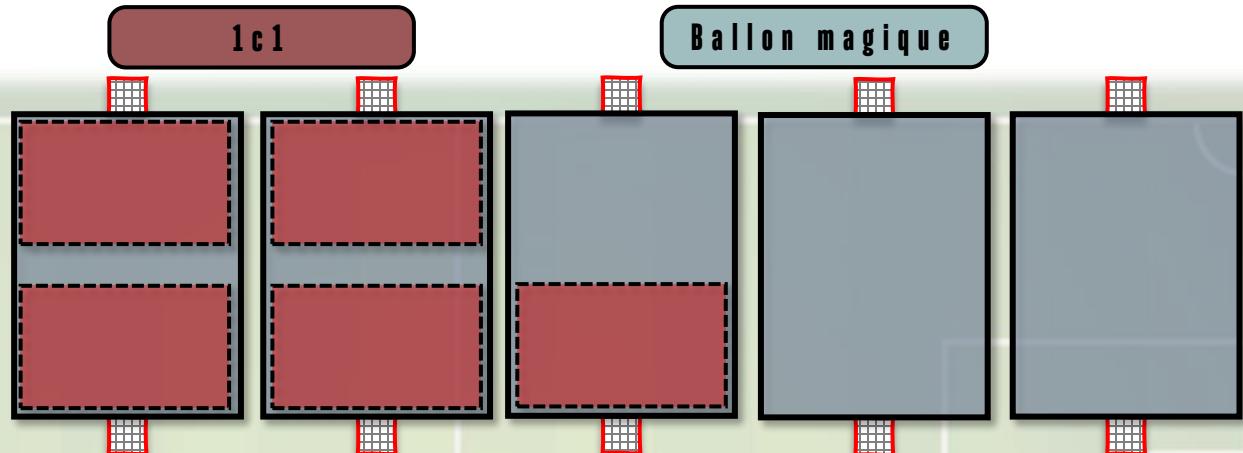
Catalogue technique
LOADING...

Exemples de rotations

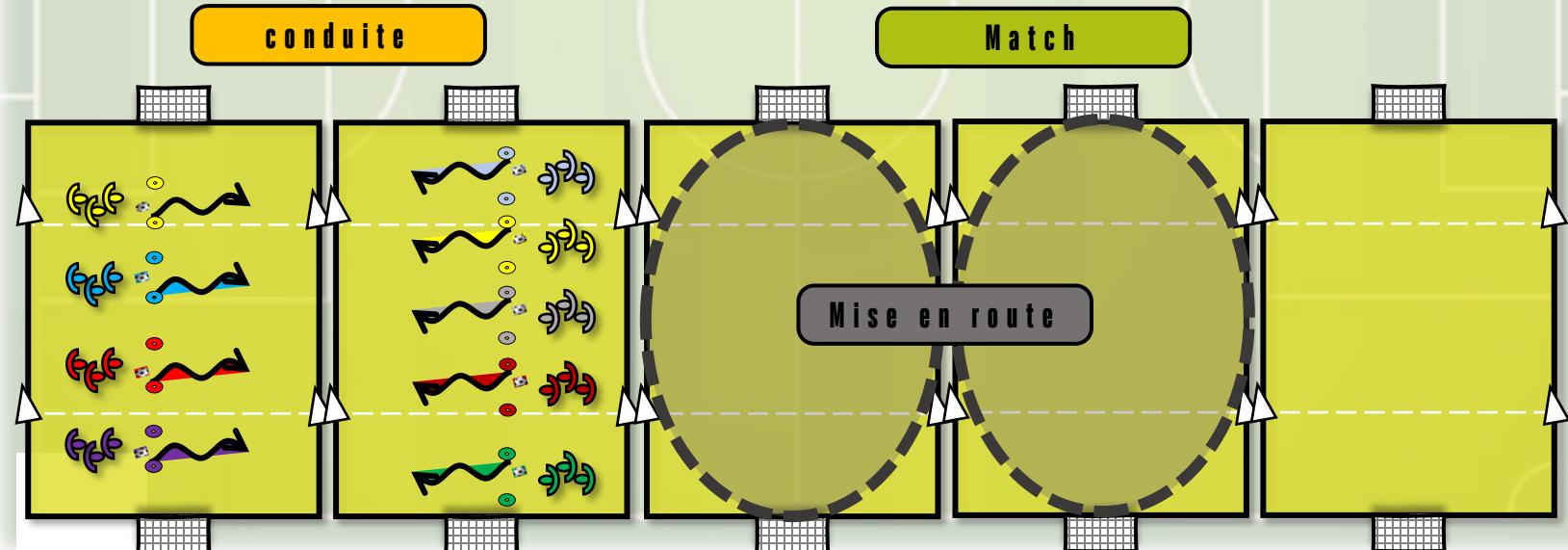


Exemple n° 1

	U8 (ou n2)	U9 (ou n1)
8'		Mise en route
14'	1c1	conduite
14'	conduite	1c1
22'	Matchs	Ballon Magique
22'	Ballon Magique	Matchs
Clôture		



Protocole
Mise en route 8'
2 groupes d'âge / niveau
Durée par espace :
<ul style="list-style-type: none"> • 4x15' (U7) • 1c1 / maîtrise 2x14' (U9) • Match / B Magique 2x22' (U9)
Temps de pauses inclus
1 à 2 Changement d'adversaire par espace

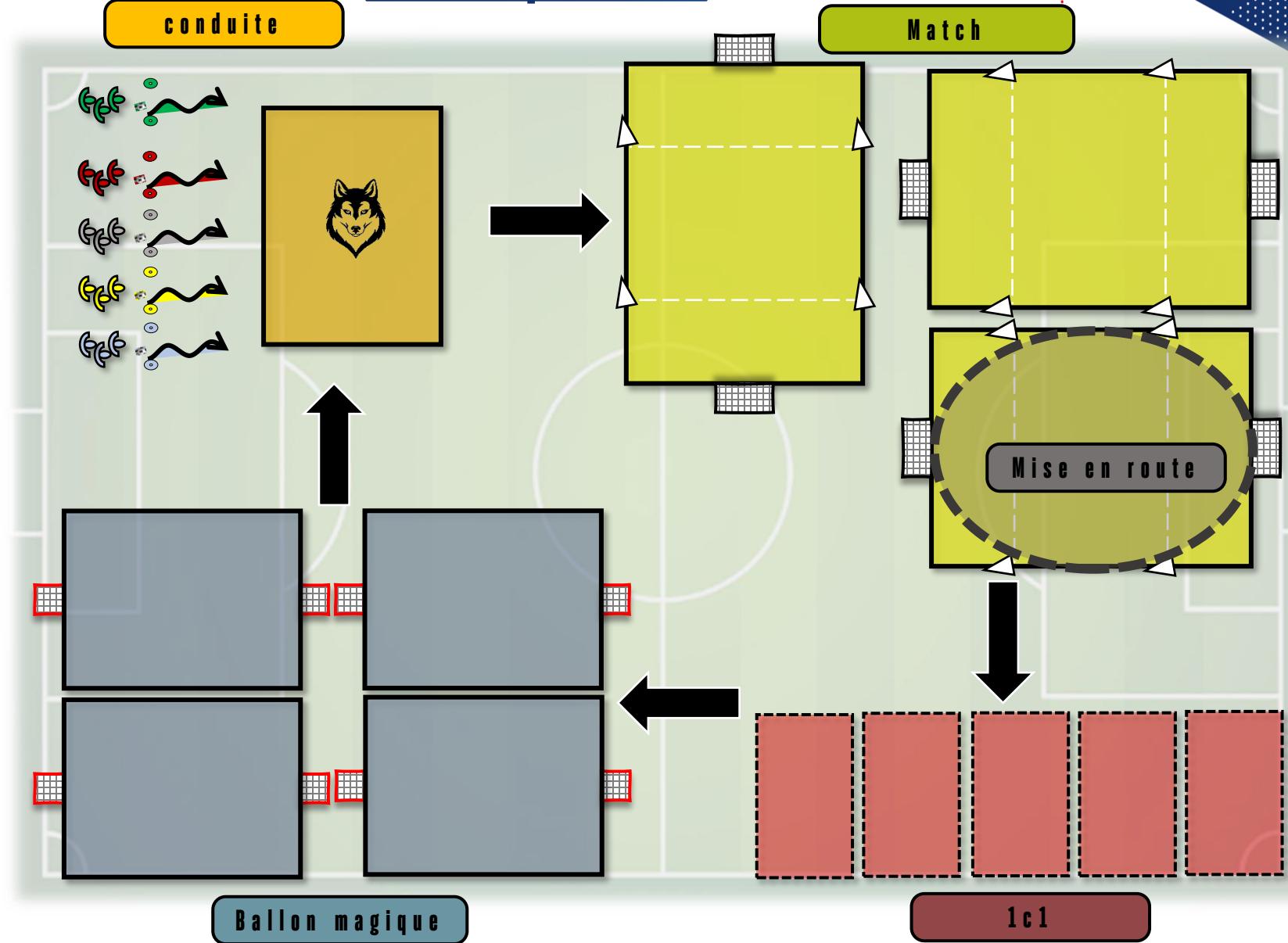




Exemple n° 2

Possibilité de faire jusqu'à 4 x 6 équipes	
G1	U9 (ou n1)
G2	U8/U9 (ou n2)
G3	U8 (ou n3)
G4	U11F

Protocole	
Mise en route 8'	
Répartition des équipes sur 4 espaces	
Durée par espace : 15' (U7) 20' (U9)	
Temps de pauses inclus	
1 à 2 Changement d'adversaire par espace	
Rotation horaire des groupes	





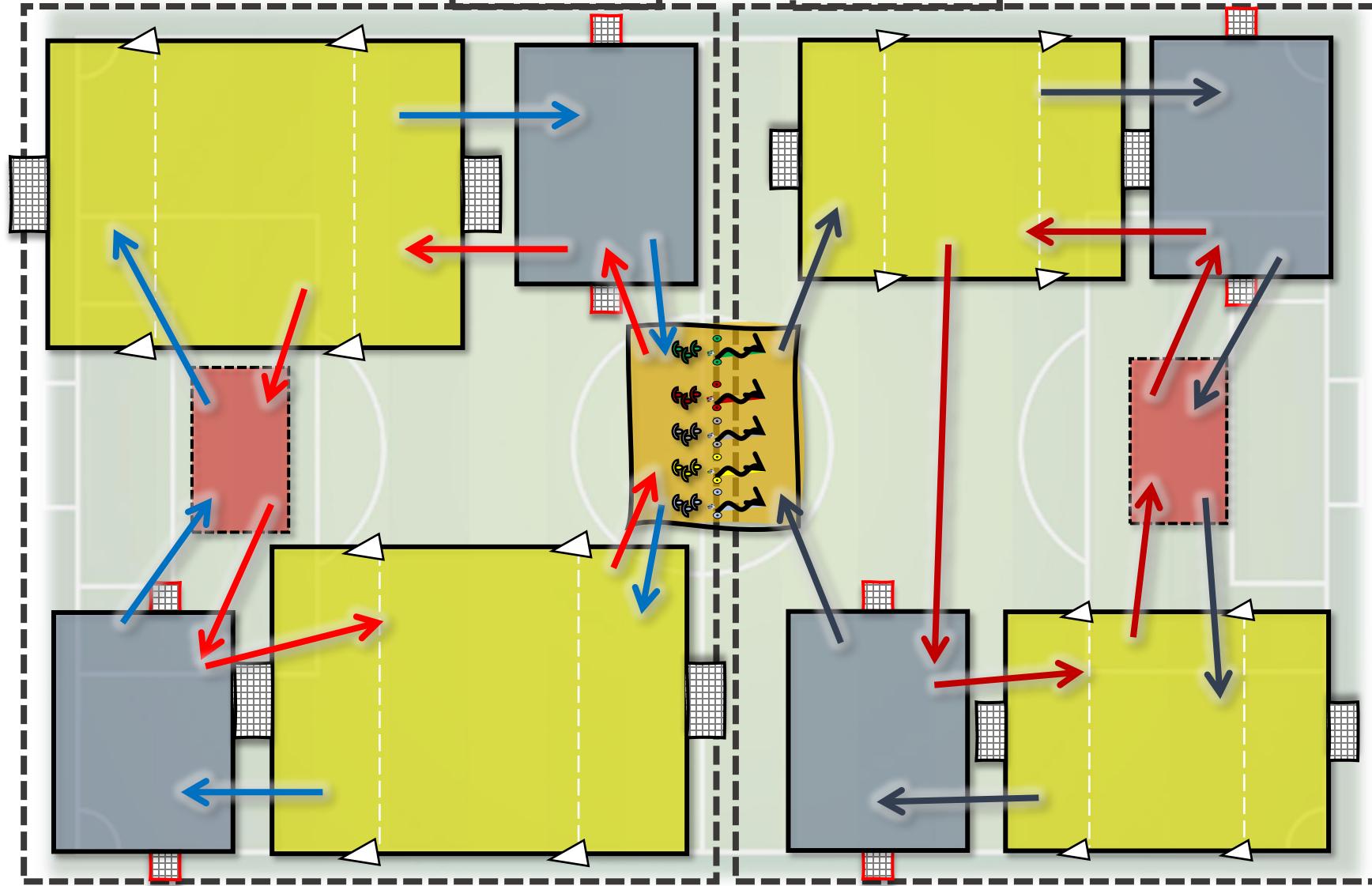
Exemple n° 3

Exemple 12 équipes

U9 (ou N1)

U8 (ou N2)

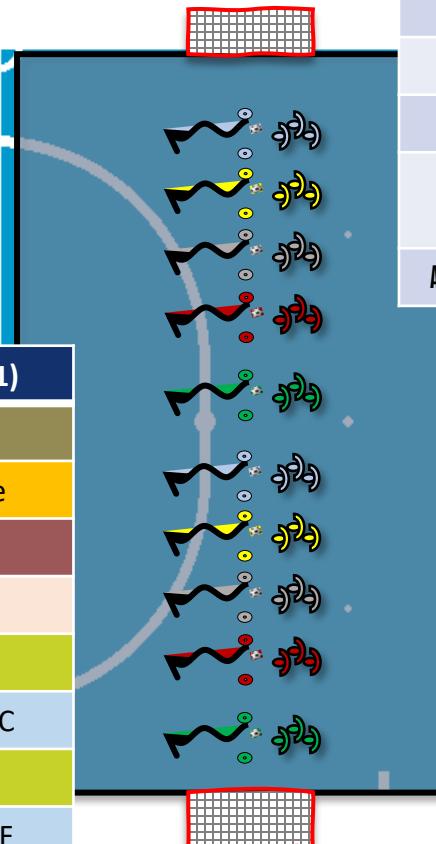
Exemple 11 équipes



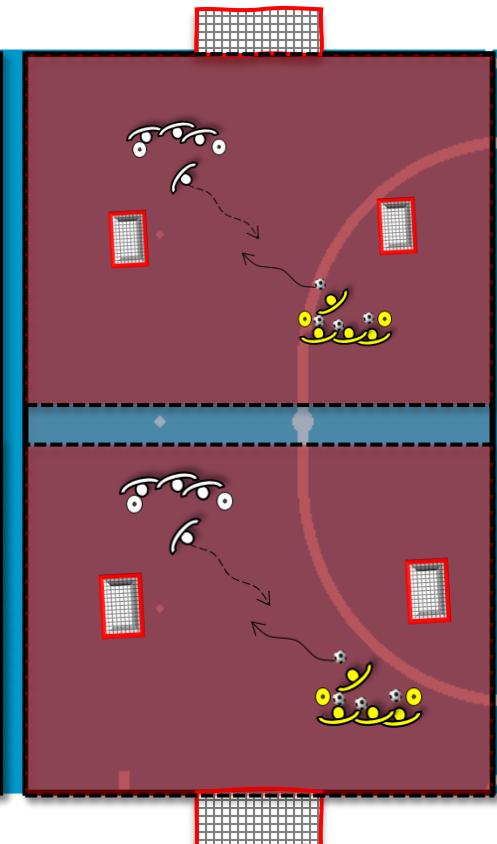
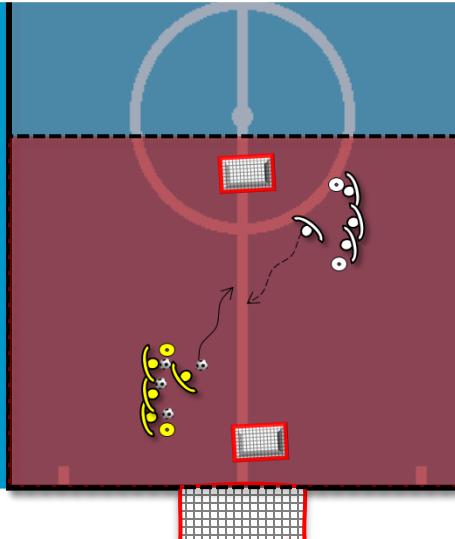


Exemple Futsal n° 1

	U8 (ou n2)	U9 (ou n1)
8'	Mise en route	
10'	1c1	conduite
10'	conduite	1c1
8'	Matchs	Goûter
8'	Goûter	Matchs
8'	Matchs	Quizz ABC
8'	Quizz ABC	Matchs
8'	Matchs	Quizz DEF
8'	Quizz DEF	Matchs
Clôture		



Protocole
3 terrains
Jusqu'à 12 équipes
Pas de tacles, charges. Relance gardien à la main.
Educateurs/jeunes coach de chaque côté du terrain : empêcher la balle de sortir au maximum, remettre en jeu
Attaquer la séquence dès lors que 2 équipes sont en place



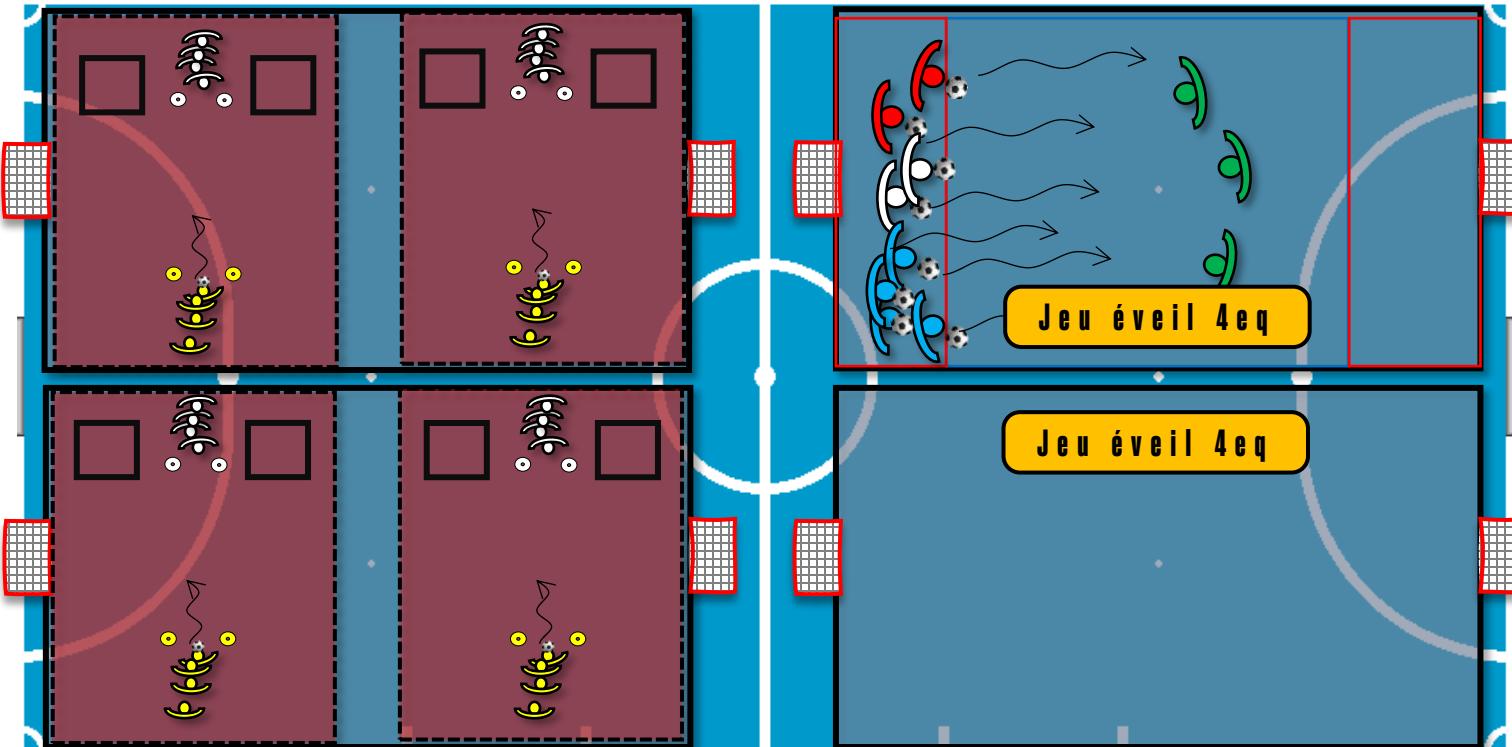


Exemple Futsal n° 2

1c1

Matchs

	U6 (ou n2)	U7 (ou n1)
8'	Mise en route	
10'	1c1	Jeu
10'	Jeu	1c1
8'	Matchs	Goûter
8'	Goûter	Matchs
8'	Matchs	Quizz ABC
8'	Quizz ABC	Matchs
8'	Matchs	Quizz DEF
8'	Quizz DEF	Matchs
Clôture		



Protocole

4 terrains

Jusqu'à 16 équipes

Pas de tacles, charges. Relance gardien à la main.

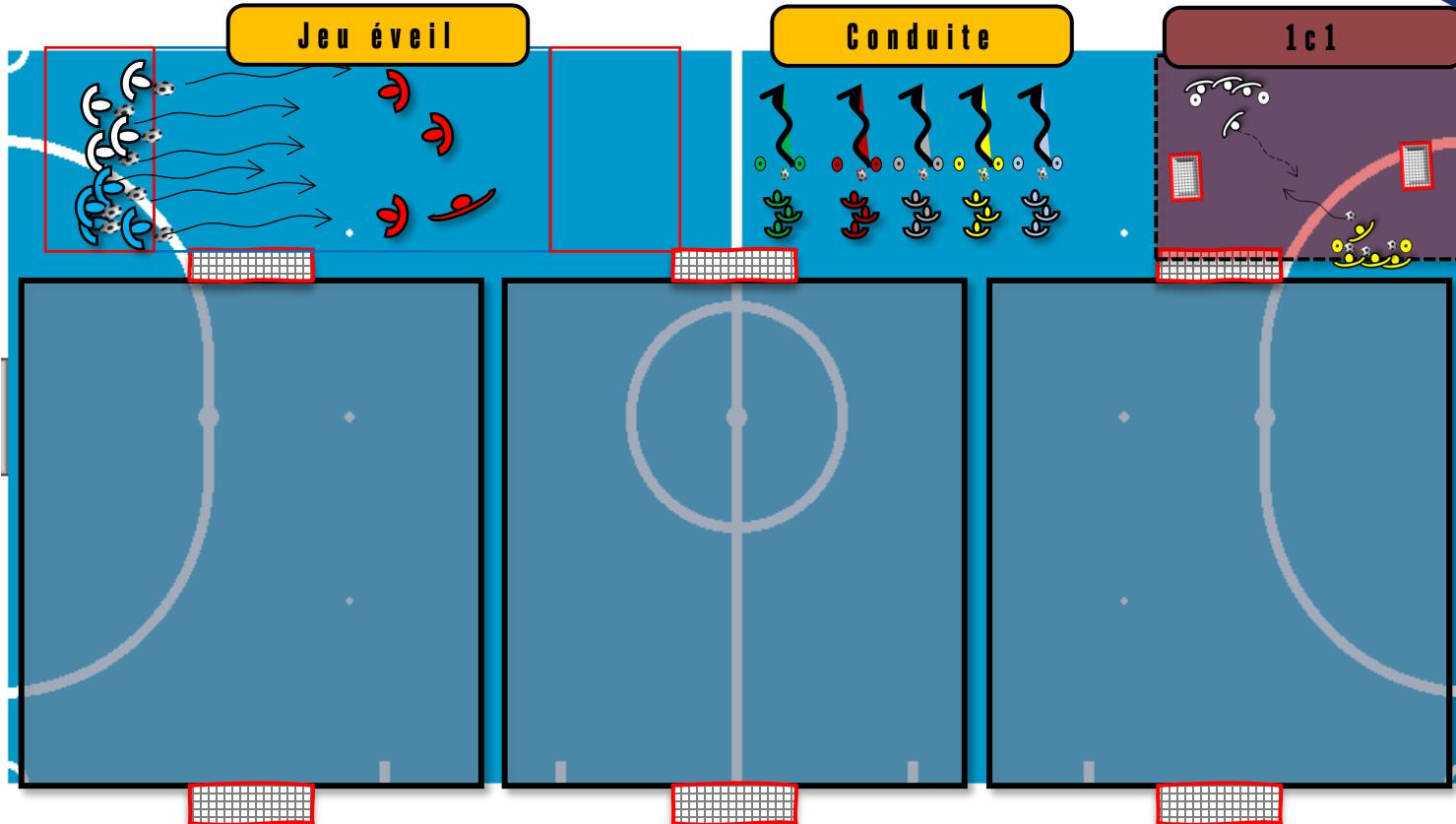
Educateurs/jeunes coach de chaque côté du terrain : empêcher la balle de sortir au maximum, remettre en jeu

Attaquer la séquence dès lors que 2 équipes sont en place



Exemple Futsal n° 3

	U6 (ou n2)	U7 (ou n1)
8'	Mise en route	
8'	Matchs	Ateliers
8'	Ateliers	Matchs
8'	Matchs	Ateliers
8'	Ateliers	Matchs
8'	Matchs	Ateliers
8'	Ateliers	Matchs
Clôture		



Protocole

3 terrains - $\frac{3}{4}$ ateliers

Jusqu'à 12 équipes en même temps

Pas de tacles, charges. Relance gardien à la main.

Educateurs/jeunes coach de chaque côté du terrain : empêcher la balle de sortir au maximum, remettre en jeu

Attaquer la séquence dès lors que 2 équipes sont en place