

Guide d'organisation

Plateaux U7 U9

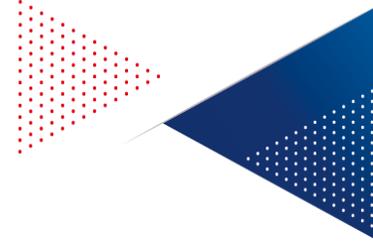


District de football de la Haute-Loire

2024 - 2025



Philosophie du plateau



Protocole plateaux ambitieux depuis 2 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
- Connaître le nombre d'équipes
- Installation des terrains avant l'arrivée des joueurs
- Présence de buts avec filets

Avant

- Accueil des équipes
- Remplir les documents
- Briefing des éducateurs

Responsable technique détaché

Aide 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

et / ou

Conduite

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

et / ou

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

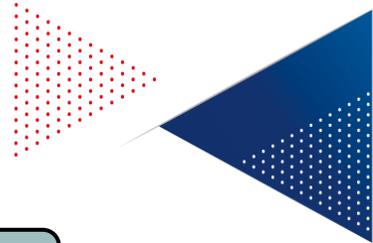
Sources pour jouer vite
3 c 3 (U6-U7) – 15mX20m
4 c 4 (U8-U9) - 20mX28m
5 c 5 (U9) – 25mX35m
Changer d'adversaire
(oppositions équitables)

Exemples de rotations

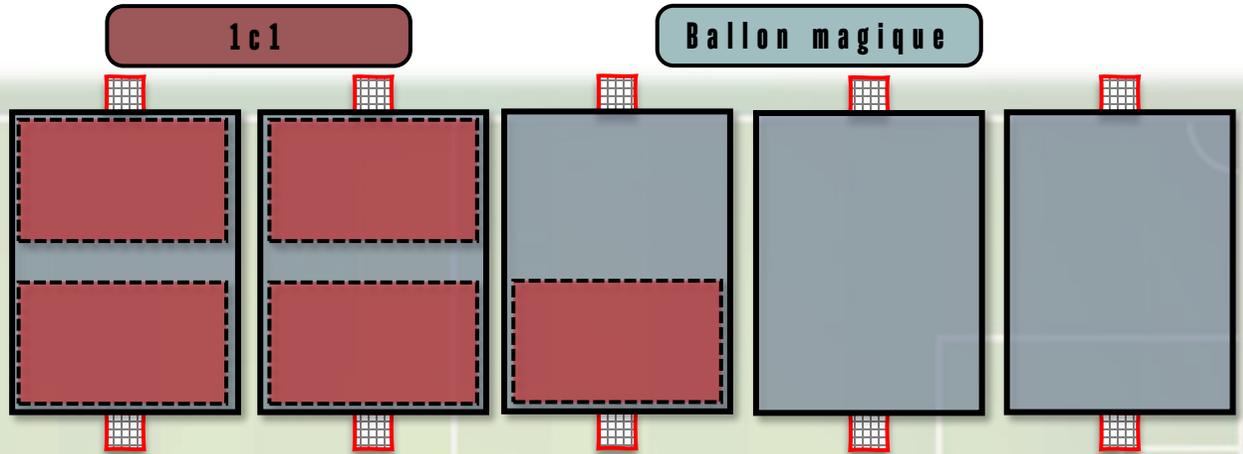




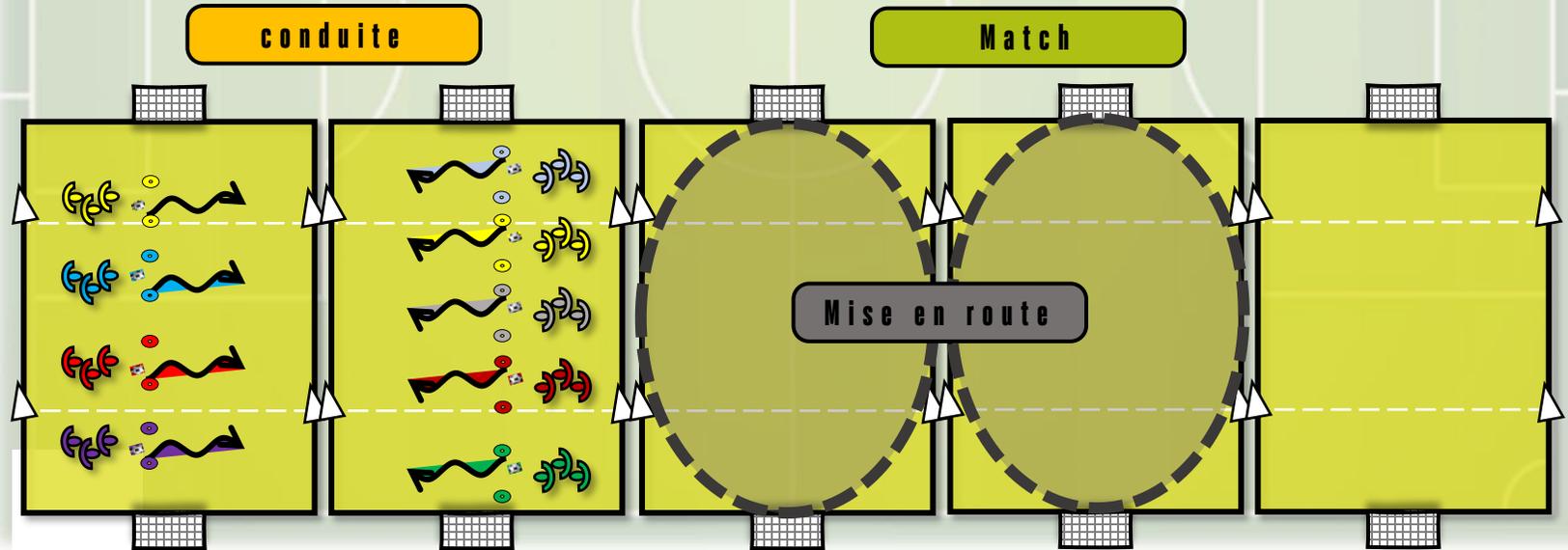
Exemple n° 1



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



Protocole
Mise en route 8'
2 groupes d'âge / niveau
Durée par espace :
• 4x15' (U7)
• 1c1 / maîtrise 2x14' (U9)
• Match / B Magique 2x22' (U9)
<i>Temps de pauses inclus</i>
1 à 2 Changement d'adversaire par espace

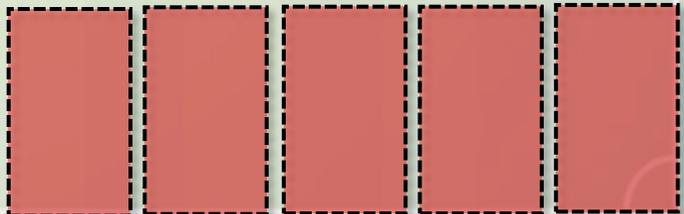
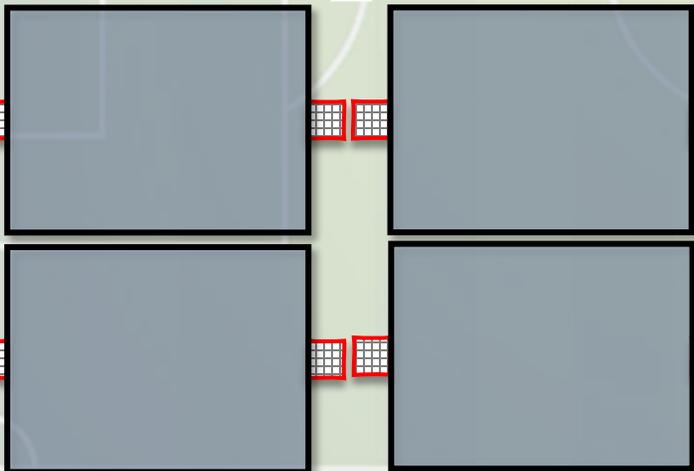
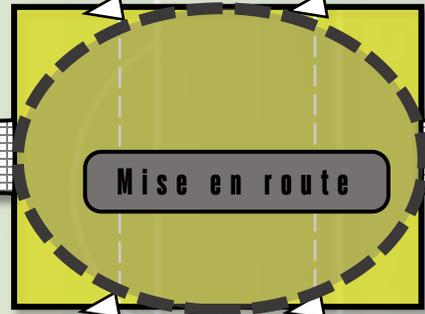
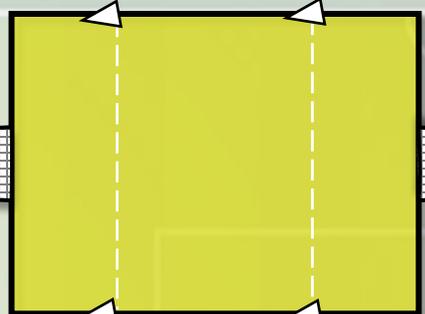
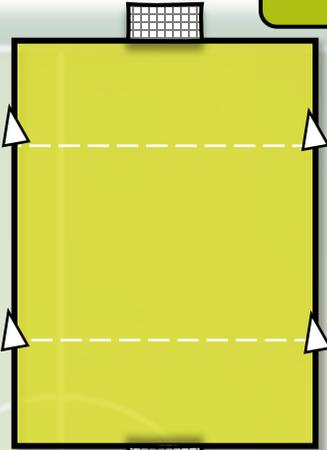
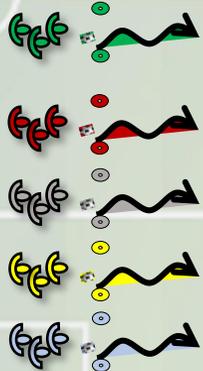




Exemple n° 2

conduite

Match



Ballon magique

1c1

Possibilité de faire jusqu'à 4 x 6 équipes

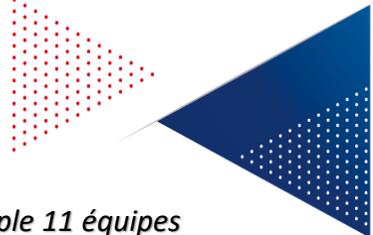
G1	U9 (ou n1)
G2	U8/U9 (ou n2)
G3	U8 (ou n3)
G4	U11F

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

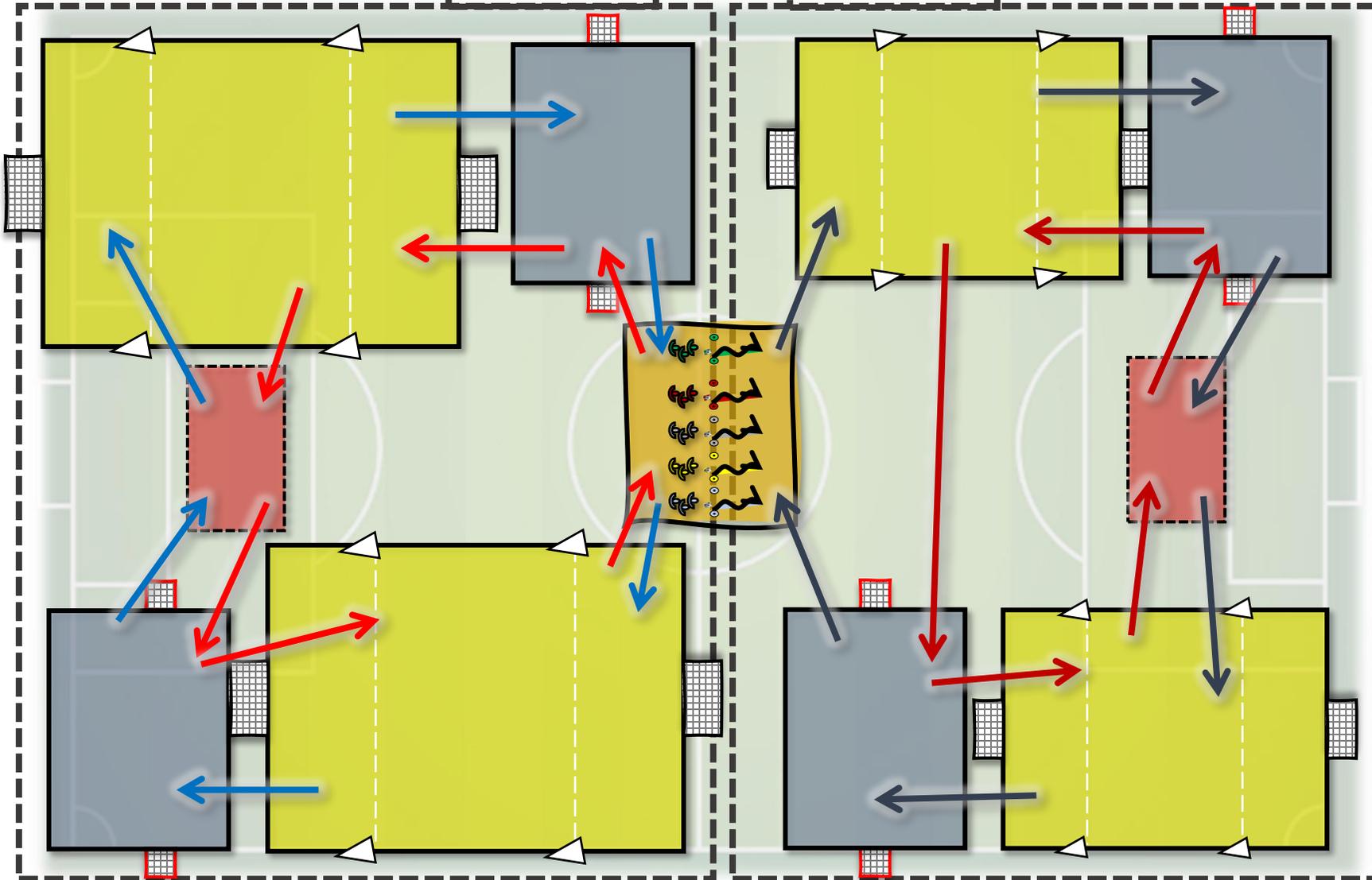


Exemple 12 équipes

U9 (ou N1)

U8 (ou N2)

Exemple 11 équipes



Protocole

2 moitiés de terrain

Bleus rotation horaire
Rouge anti-horaire

séquences de :

- 5 x 10' (U7)
- 6 x 10' (U9)

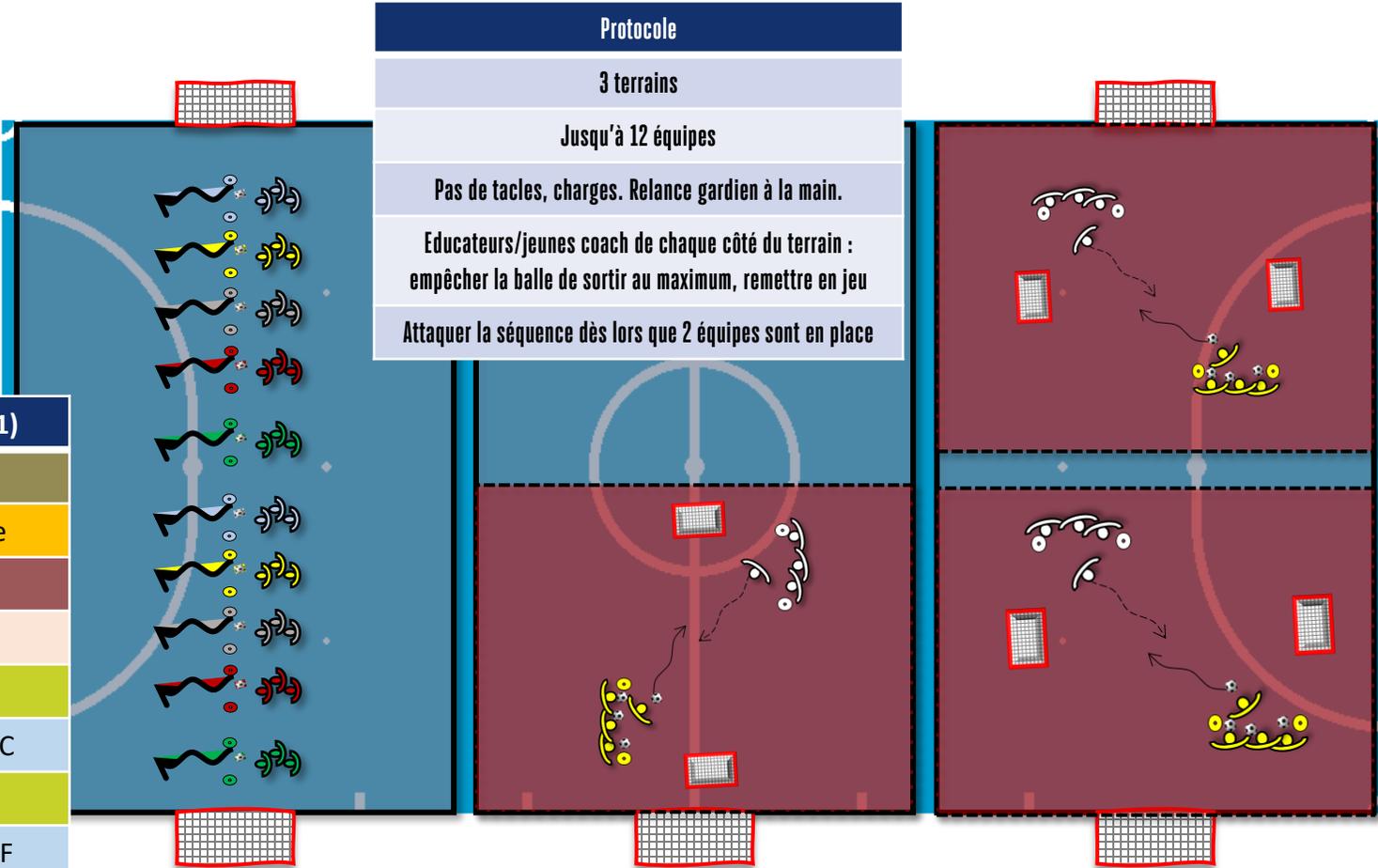
Exemple ici pour 23 équipes (12 + 11)



Exemple Futsal n° 1

- 1c1
- conduite
- Matches

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

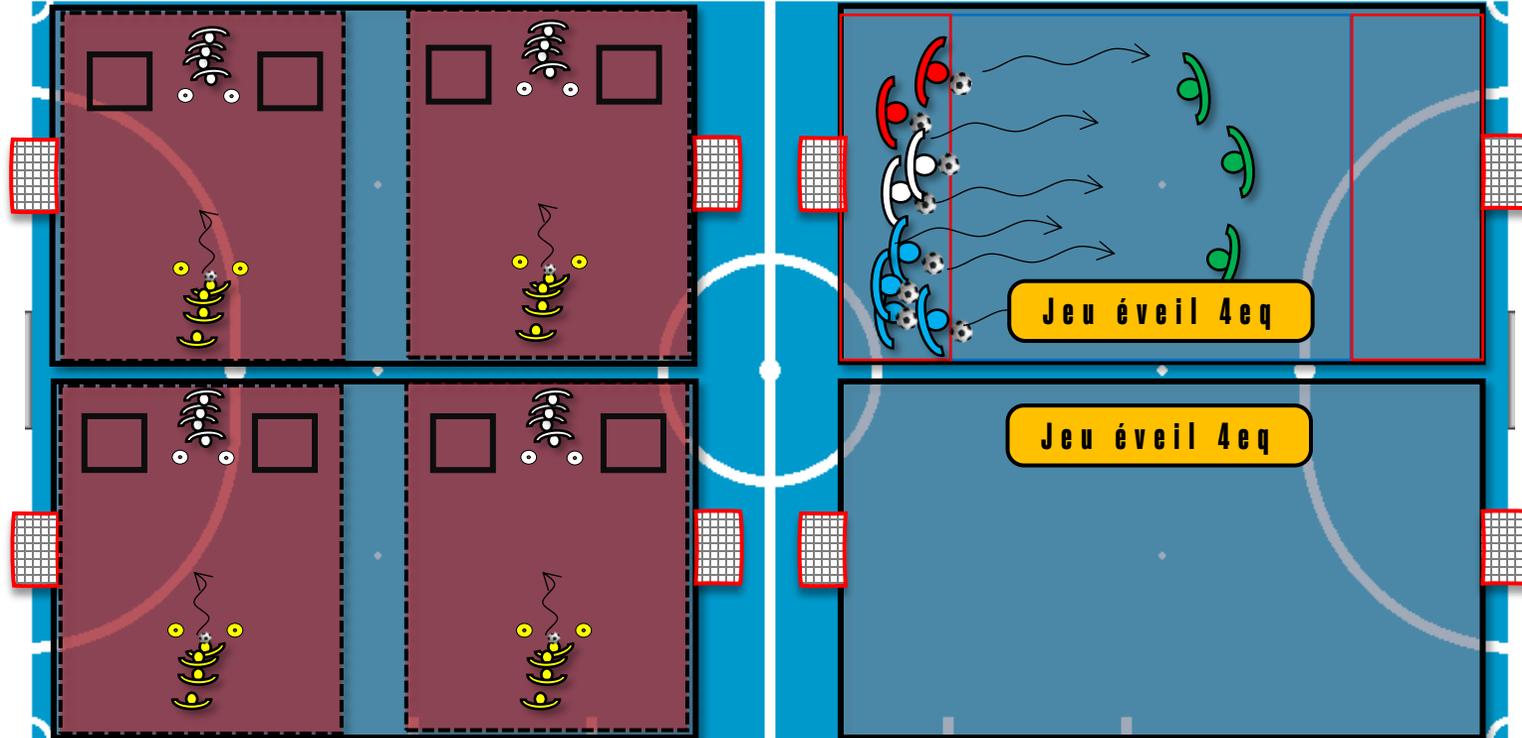




Exemple Futsal n° 2

1c1

Matches



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

Protocole

4 terrains

Jusqu'à 16 équipes

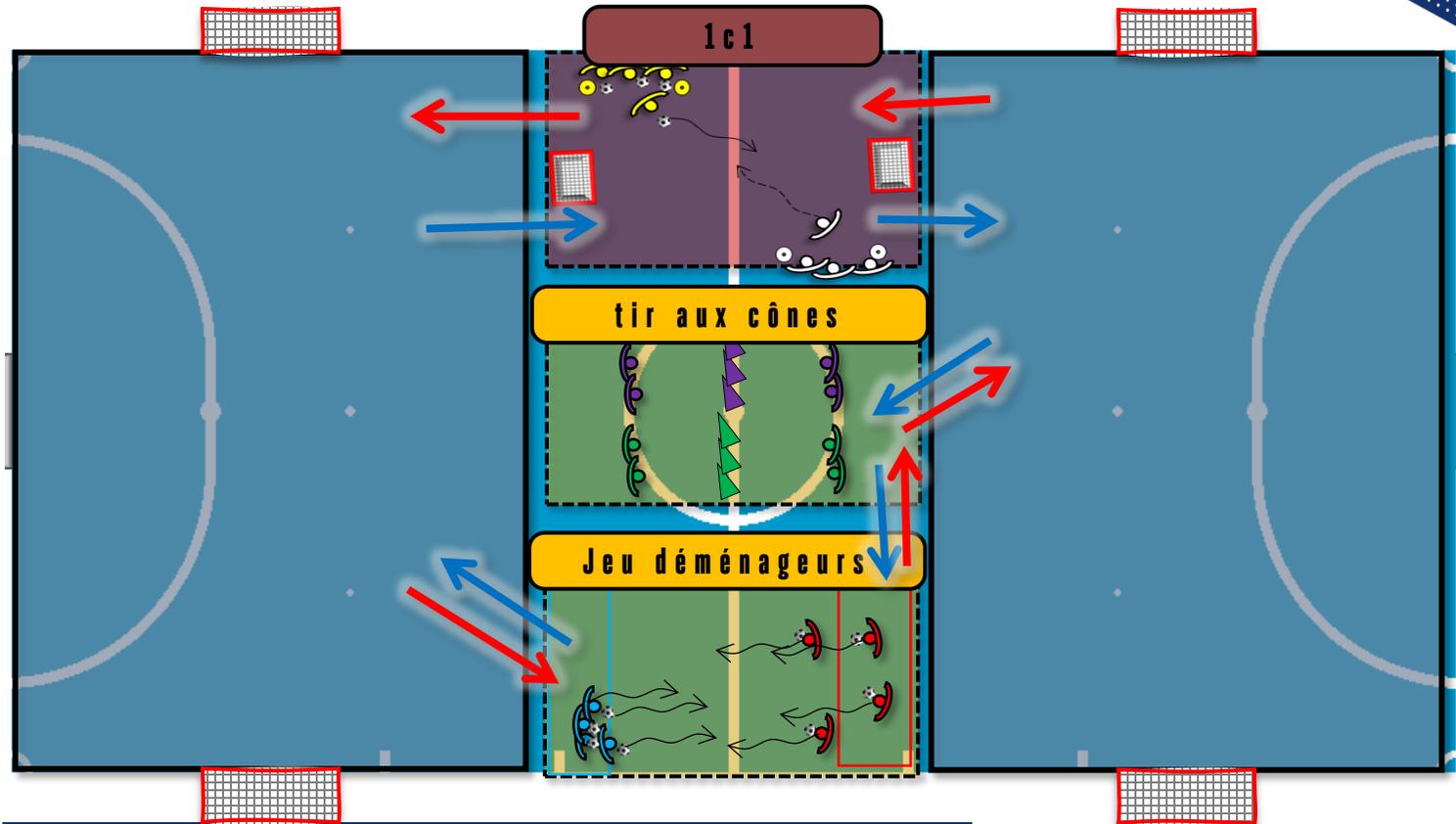
Pas de tacles, charges. Relance gardien à la main.

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



Protocole

4 terrains

Jusqu'à 10 équipes (ou 2x10)

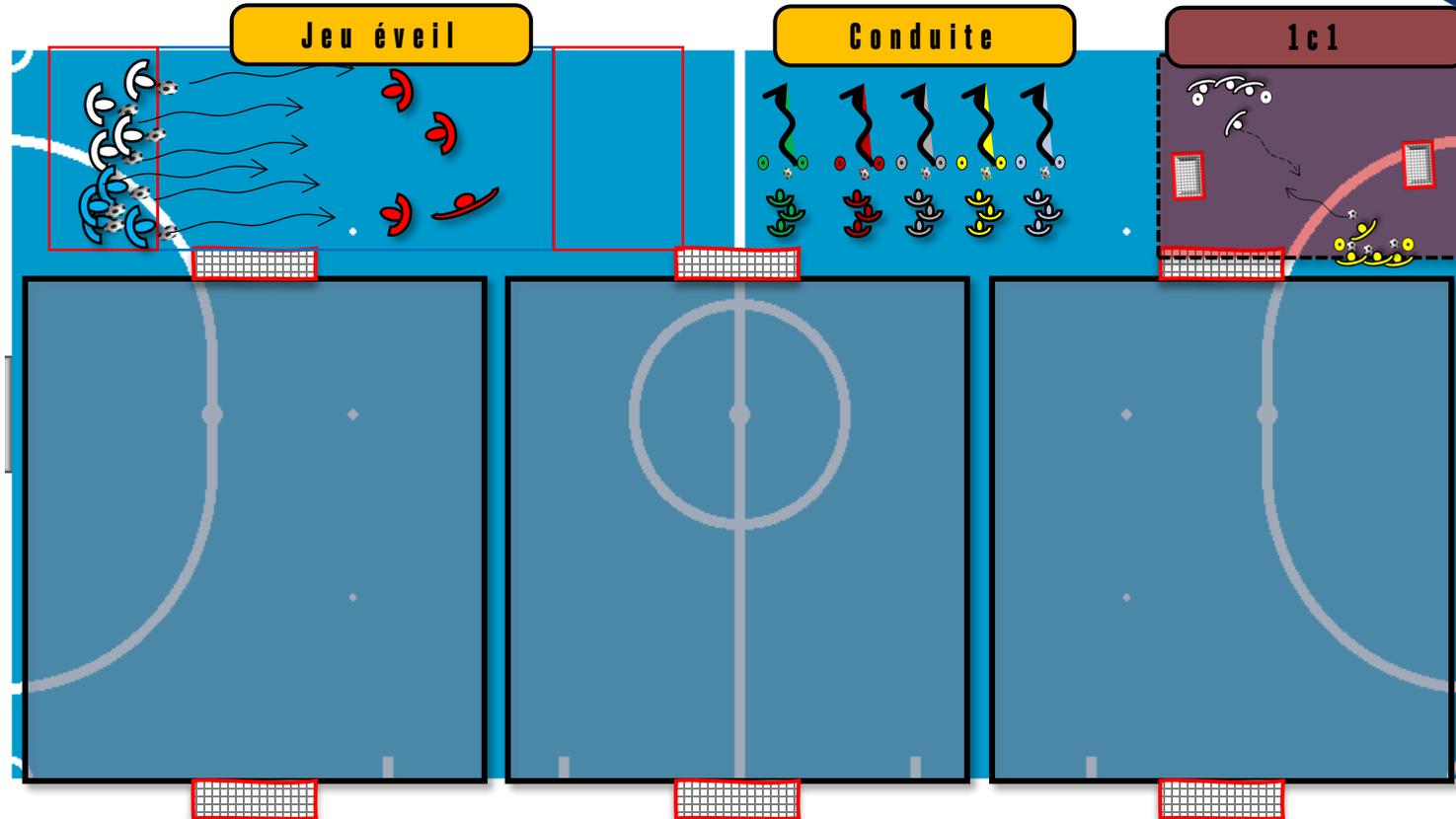
Pas de tacles, charges. Relance gardien à la main.

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° 4



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

Protocole
3 terrains – 3 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