



LIVRET D'ACCOMPAGNEMENT POUR LA PRATIQUE U7 U9



Les U7 et U9 - généralités

- Connaissance de l'enfant : mieux le connaître / les besoins de l'enfant
- Les compétences éducatives
- Les compétences sportives
- Le planning

Le plateau (la rencontre du samedi) : comment organiser un plateau U7 ou U9 ?

- Avant/ Pendant / Après : les différentes étapes à suivre
- Différents jeux U7
- Rappel des lois du jeu
- Le rôle des Grands
- Disposition des terrains
- Les feuilles de rotations uniquement que matchs / Les feuilles de rotations uniquement matchs-ateliers

GENERALITES

LES U7



U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT (1/2)



MIEUX LE CONNAÎTRE !



L'ENFANT EST ÂGÉ DE 5 ANS / 6 ANS, EN CLASSE DE GRANDE SECTION DE MATERNELLE / CP

- > Il est enthousiaste,
- > Il est centré sur lui-même,
- > Il est doté d'une faible capacité de concentration,
- > Il découvre le club de football,
- > Il est en âge d'acquisition de l'équilibre et de la latéralisation,
- > Il est en pleine croissance : fragile,
- > Il se fatigue très vite, récupère très vite.

« L'ENFANT SE CONSTRUIT AU CŒUR DU JEU »





U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT (2/2)



L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'être rassuré en permanence :**
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver.
- > **De se repérer, d'être sollicité et d'être encouragé :**
Il exprime un besoin d'écoute et de curiosité.
- > **De se construire à travers les jeux :**
Son expression devient total lorsqu'il se déplace avec le ballon.
- > **De bouger, de mettre en œuvre ses ressources motrices :**
A horreur de l'immobilité imposée.
- > **D'être actif mais doit récupérer :**
Mettre en place une activité fractionnée (équilibrer les temps d'effort et de repos au travers des jeux).

« **VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE** »





U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER (2/2)



LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont **transverses** aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR ∨	RESPECT ∨	ENGAGEMENT ∨	TOLÉRANCE ∨	SOLIDARITÉ ∨
COMPÉTENCES	Faire son sac et bien s'équiper	Économiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires, les adversaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot





U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER (1/2)



LES COMPÉTENCES SPORTIVES

 JEU	 TECHNIQUE	 COMPORTEMENT	 MOTRICITÉ
Être capable de			
Découvrir le partenaire >	Contrôler et passer le ballon au sol >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité >
Identifier le but à attaquer, le but à défendre et les limites du terrain >	Conduire le ballon, de changer de direction >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Apprendre à se déplacer dans un espace délimité >
Chercher à progresser vers la cible dès que possible >	Tirer pour marquer >	Avoir confiance en soi >	Maîtriser les différents déplacements et rythmes >
Se reconnaître défenseur et défendre >	S'opposer à la progression du ballon >	S'engager totalement >	Développer la vitesse de réaction >



PLANNING ANNUEL 2015-2016 U6 / U7

	DATES	TYPES DE PLATEAUX
J1	26 SEPTEMBRE 2015 JOURNEE D'ACCUEIL	MATCHS
J2	10 OCTOBRE 2015	MATCHS
J3	7 NOVEMBRE 2015	MATCHS + ATELIERS
J4	21 NOVEMBRE 2015	MATCHS
J5	5 DECEMBRE	FUTSAL OU MATCH EN HERBE SELON INTEMPERIE
DU 28 NOVEMBRE 2015 au 06 FEVRIER 2016 FUTSAL <u>SELON DISPONIBILITE DES SALLES</u>		
J6	13 FEVRIER 2016	MATCHS
J7	19 MARS 2016	MATCHS + ATELIERS + JEUX (3x3 OU 4X4 SG ou 3x1 AG)
J8	2 AVRIL 2016	MATCHS
J9	16 AVRIL 2016	MATCHS + ATELIERS + JEUX (3x3 OU 4X4 SG ou 3x1 AG)
J10	14 MAI 2016	MATCHS
J11	21 MAI 2016	BEACH SOCCER SELON INSTALLATION
J12	4 JUIN 2016	BEACH SOCCER SELON INSTALLATION
J13	11 juin 2016	JOURNEE NATIONALE
POUR le 5 DECEMBRE, LE DISTRICT PROPOSE (<u>SELON LA METEO ET DISPONIBILITE DES TERRAINS</u>) DES JOURNEES EN HERBE POUR LES EQUIPES QUI NE PARTICIPENT PAS AU FUTSAL LORS DE CETTE DATE. IDEM POUR LE BEACH SOCCER, MERCI D'EN PRENDRE NOTE.		

LES U9



U8/U9

CALENDRIER
DE LA SAISON U8/U9

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

CARACTÉRISTIQUES DE L'ENFANT (2/2)



L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'avoir des repères pour se construire :**
Fixer un cadre : règles de vie, règles du jeu
- > **D'être mis en confiance pour s'engager :**
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver
- > **De jouer pour apprendre :**
Mettre en place des activités ludiques.
Lui laisser une grande liberté d'expression dans les jeux
- > **De voir pour comprendre :**
Utiliser la démonstration pour présenter les jeux
- > **D'être actif mais doit récupérer :**
Mettre en place une activité fractionnée (15 mn d'activité / temps de récupération)

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**





U8/U9

CALENDRIER
DE LA SAISON U8/U9

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER (2/2)



LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont **transverses** aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR ∨	RESPECT ∨	ENGAGEMENT ∨	TOLÉRANCE ∨	SOLIDARITÉ ∨
COMPÉTENCES	Faire son sac et bien s'équiper	Économiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot





U8/U9

CALENDRIER
DE LA SAISON U8/U9

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE





LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

COMPÉTENCES À DÉVELOPPER (1/2)



LES COMPÉTENCES SPORTIVES

 JEU	 TECHNIQUE	 COMPORTEMENT	 MOTRICITÉ
Être capable de			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur >	Contrôler des ballons au sol et d'enchaîner par un autre geste >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Travailler la vitesse de réaction et gestuelle >
Sécuriser et maîtriser la possession >	Frapper son ballon avec l'intérieur du pied >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité >
Garder le temps d'avance pour finir l'action >	Conduire pied droit pied gauche et de changer de rythme et de direction >	Etre persévérant >	Maîtriser les différents déplacements et rythmes >
Se replacer sur l'axe ballon/but >	Marquer >	Avoir confiance en soi >	
Reformer le bloc équipe >	Récupérer le ballon >	S'engager totalement >	
	Réaliser 10 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 10 alternés >	Rester déterminé >	



PLANNING ANNUEL 2015-2016 U8 / U9

	DATES	TYPES DE PLATEAUX
JA	27 SEPTEMBRE JOURNEE D ACCUEIL	MATCHS
J2	3 OCTOBRE 2015	MATCHS
J3	17 OCTOBRE 2015	MATCHS + ATELIERS
J4	14 NOVEMBRE 2015	MATCHS
J5	28 NOVEMBRE 2015	FUTSAL OU MATCHS + ATELIER SELON INTEMPERIE
J6	12 DECEMBRE 2015	FUTSAL OU MATCHS SELON INTEMPERIE
DU 12 DECEMBRE 2014 AU 30 JANVIER 2016 FUTSAL <u>SELON DISPONIBILITE DES SALLES</u>		
J7	6 FEVRIER 2016	MATCHS
J8	12 MARS 2016	MATCHS 3+1 G + ATELIERS
J9	26 MARS 2016	MATCHS
J10	9 AVRIL 2016	MATCHS 3+1 G ATELIERS
J11	7 MAI 2016	MATCHS + ATELIERS
J12	14 MAI 2016	MATCHS BEACH SOCCER SELON INSTALLATION
J13	21 MAI 2016	MATCHS
J14	28 MAI 2016	BEACH SOCCER SELON INSTALLATIONS
JND	11 JUIN 2016	JOURNEE NATIONALE
<p>POUR LE 28 NOVEMBRE ET 12 DECEMBRE, LE DISTRICT PROPOSE (SELON LA METEO ET DISPONIBILITE DES TERRAINS) DES JOURNEES EN HERBE POUR LES EQUIPES QUI NE PARTICIPENT PAS AU FUTSAL LORS DE CES DEUX DATES. MERCI D'EN PRENDRE NOTE IDEM POUR LE BEACH SELON DSIPONIBILITE DES PLAGES.</p>		

LE PLATEAU

LES U7

Le plateau en herbe

Avant

La gestionnaire du plateau désigné par le district devra dans un premier temps prendre connaissance du nombre d'équipes participantes à la journée.

Infos sur le site du District du Gers de football : aller dans « **Jeunes** », choisir la catégorie « **U7 ou U9** », puis les « **Rassemblements** », et finir par « **Lire la suite** » : la journée apparaît.

Préparer la feuille de match à donner aux clubs le jour J, puis la renvoyer au district après le plateau (**document joint (faire copie)**).

Elle devra mettre en place une équipe pour encadrer le plateau.

Chacun devra avoir un rôle bien précis (prévoir 5 à 7 personnes).

- Le gestionnaire du plateau devra accueillir les équipes et les répartir dans les vestiaires (garçons et filles) et récupérer la feuille de match de chaque équipe et s'assurer du nombre d'équipes présentes par club (attention si plateau U9 : connaître le niveau N1 ou N2 de pratique) et vérifier les licences des joueurs.
- 1 à 2 personne(s) pour faire le goûter après le plateau (voir parents).
- 2 à 3 personnes pour tracer les terrains avant l'arrivée des clubs (éducateurs ou dirigeants du club).
- 1 personne qui gère l'atelier s'il s'agit d'une journée atelier-match (éducateur) - Pour les feuilles de rotations, prévoir multiples possibilités (le gestionnaire du plateau) : exemple plateau à 12 équipes → prendre celles de 10 / 11 / 12 /13/ 14 pour anticiper un surplus ou un désistement d'équipe(s). **Document joint (faire copie)**.
- Vérifier le traçage des terrains (terrains de couleurs) qui doivent être en nombre suffisant en rapport avec le nombre d'équipes inscrites (**mais prévoir toujours un terrain de plus**), distance des terrains (**voir document joint**).
- Prévoir des jeux de chasubles à mettre à disposition sur le terrain.
- Prévoir des ballons en plus sur chaque terrain.
- Utiliser la feuille de rotations en fonction du bon nombre d'équipes présentes.

Pendant

- Rassembler toutes les équipes et éducateurs au centre du terrain, faire l'appel des équipes et présenter le plateau avec rappel de l'esprit de la journée.
- Demander aux parents d'être à l'extérieur de l'aire de jeu.

Après

- Faire ramasser les terrains par les enfants : rôle éducatif (sauf pour les piques, toujours un adulte).
- Faire un bilan avec tous les acteurs au centre du terrain (une à deux phrases).
- Raccompagner les équipes.
- Faire le bilan chiffré sur la feuille de match (cocher la bonne pratique : plateau match, plateau-atelier, Futsal ou beach soccer) et la renvoyer au district au plus tard le mardi. **Précision** : pour le Futsal et beach soccer, les rotations sont créées par le district, il faut donc les imprimer dès leur mise en place sur le site. Aller à **Futsal**, choisir la catégorie **U7 ou U9**, puis lire la suite. Pour le beach soccer, même démarche que pour le foot en herbe : aller dans **Jeunes**, choisir la catégorie **U7 ou U9**, puis **les rassemblements**, et finir par **Lire la suite** : la journée apparaît.

LES JEUX U7



U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (19/19)



JEU U6/U7

THÈME 19 : LA PYRAMIDE

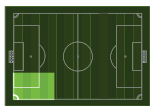
PÉRIODE 5

MAI > JUIN

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
------------------------	----------------------------	---------------------------	-----------------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 15m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X
 4 X

TEMPS DE JEU

10'

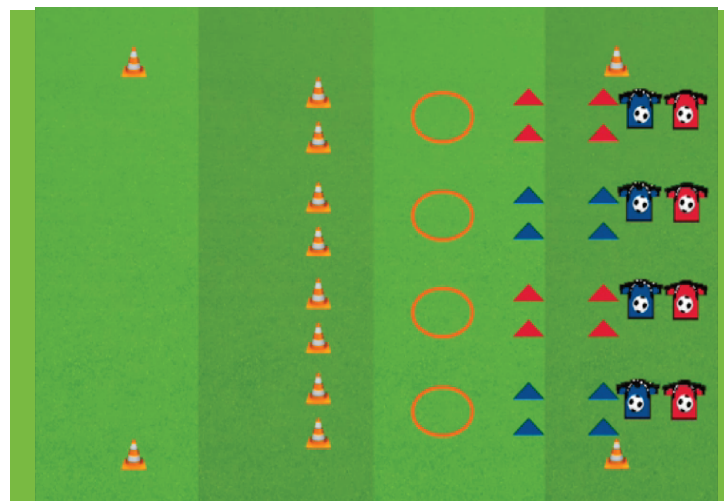
DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

8 X 10 X
 8 X 4 X
 4/4 X

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Chaque joueur prend son ballon à la main et doit réussir tous les étages de « la pyramide » :

1^{er} étage : faire passer le ballon entre la porte

2^{ème} étage : lancer le ballon dans le cerceau

3^{ème} étage : lancer le ballon dans le carré.

BUTS

1 point = lorsque tous les étages ont été validés.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs mais faire d'autres ateliers 	<ul style="list-style-type: none"> • Utiliser le pied, ballon au sol • Utiliser le pied, ballon au sol et le ballon doit s'immobiliser dans le cerceau idem pour le carré • Modifier les étages (complexifier) 	<ul style="list-style-type: none"> • Expliquer / Démontrer / Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Stimuler et valoriser la réussite • La fluidité dans les ateliers





U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (9/19)



JEU U6/U7

THÈME 9 : DÉFENDRE SON CHÂTEAU

PÉRIODE 3

JANVIER > FÉVRIER

Découverte de la cible

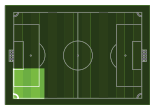
Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire

Développement moteur

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X

4 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

9 X

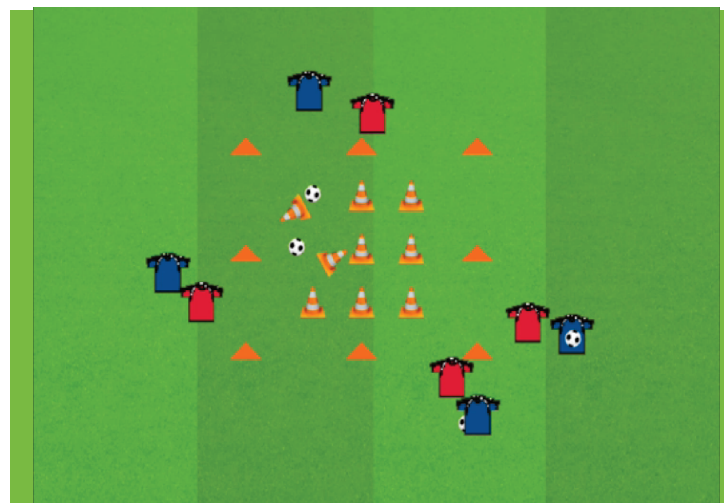
10 X

8 X

0 X |

4/4 X

SCHEMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

L'équipe défend le château symbolisé par les quilles.

Les possèdent un ballon, à la main chacun, et doivent faire tomber les quilles sans traverser les coupelles .

BUTS

1 point = 1 quille tombée.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

• Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

• Utiliser le ballon au pied (dans ce cas le ballon devra rester au sol)

ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

- Démontrer/Encourager
- Faire des séquences de 1 minute
- Compter les points
- Inverser les rôles





U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (12/19)



JEU U6/U7

THÈME 12 : ABATTRE LES QUILLES

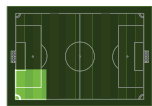
PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

Découverte de la cible	Découverte de l'adversaire	Reconnaître le partenaire	Développement moteur
-------------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m
L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

4 X
4 X

MATÉRIEL PAR TERRAIN

16 X
8 X
4/4 X

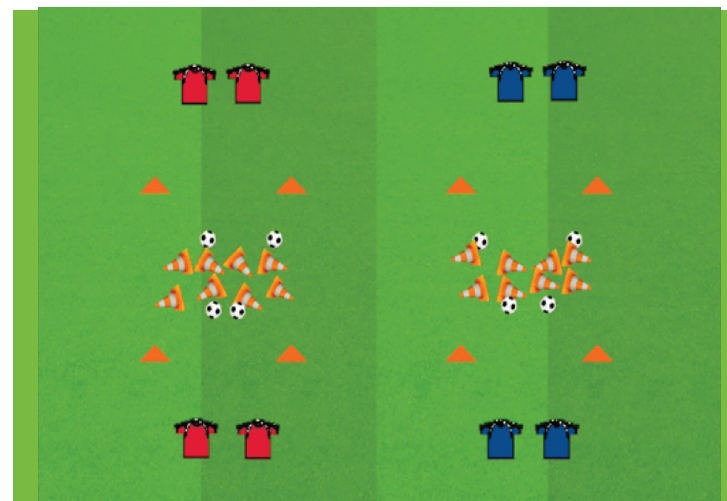
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES.

Au signal de l'éducateur, les joueurs tirent dans leur ballon afin de faire tomber les quilles. Ils récupèrent leur ballon jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées.

BUTS

1 point = l'équipe qui fait tomber toutes ses quilles en 1^{er}.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
<ul style="list-style-type: none"> • Possibilité de rajouter des joueurs par équipes mais agrandir l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • À la main • Au pied • Pied faible 	<ul style="list-style-type: none"> • Faire répéter l'action • Corriger • Animer / Encourager / Valoriser 	<ul style="list-style-type: none"> • Démontrer • L'activité des enfants • Les quilles ne doivent pas être trop lourdes afin de tomber





U6/U7

CALENDRIER DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT AU CŒUR DU JEU

FORMES DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

JEUX ET SITUATIONS DE RÉFÉRENCE (13/19)



JEU U6/U7

THÈME 13 : LES SORCIERS

PÉRIODE 3

MARS > AVRIL

Découverte de la cible

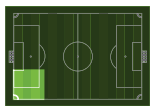
Découverte de l'adversaire

Reconnaître le partenaire

Développement moteur

ORGANISATION

ESPACE



L 20m x l 20m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

1 X

7 X

TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



MATÉRIEL PAR TERRAIN

4 X

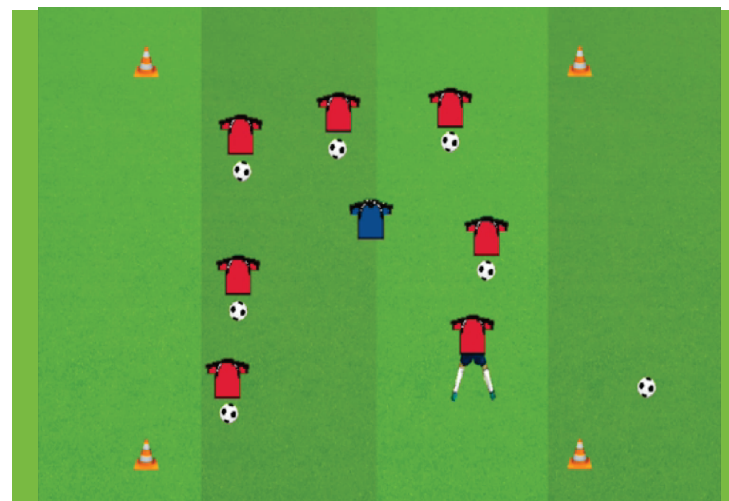
12 X

4 X

0 X |

1/7 X

SCHÉMA



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Chaque joueur possède un ballon. Le « sorcier » doit sortir les ballons des joueurs hors du terrain. Le joueur qui perd son ballon, reste immobile, jambes écartées. Pour se faire délivrer, un partenaire doit passer le ballon entre les jambes.

BUTS

1 point = dans un temps donné, conserver son ballon dans l'aire de jeu.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

- Possibilité de rajouter des joueurs mais agrandir l'espace

VARIANTES

- Ajouter un « sorcier »
- Passer entre les jambes de son partenaire pour le libérer

ANIMATION

- Faire répéter l'action
- Observer / Orienter
- Animer / Encourager / Valoriser

VEILLER À...

- Compter les points et Inverser les rôles
- Occuper l'espace de jeu





U6/U7

CALENDRIER
DE LA SAISON U6/U7

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNEURS



RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence 	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile 	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation



LES U9

Le plateau en herbe

Avant

La gestionnaire du plateau désigné par le district devra dans un premier temps prendre connaissance du nombre d'équipes participantes à la journée.

Infos sur le site du District du Gers de football : aller dans « **Jeunes** », choisir la catégorie « **U7 ou U9** », puis les « **Rassemblements** », et finir par « **Lire la suite** » : la journée apparaît.

Préparer la feuille de match à donner aux clubs le jour J, puis la renvoyer au district après le plateau (**document joint (faire copie)**).

Elle devra mettre en place une équipe pour encadrer le plateau.

Chacun devra avoir un rôle bien précis (prévoir 5 à 7 personnes).

- Le gestionnaire du plateau devra accueillir les équipes et les répartir dans les vestiaires (garçons et filles) et récupérer la feuille de match de chaque équipe et s'assurer du nombre d'équipes présentes par club (attention si plateau U9 : connaître le niveau N1 ou N2 de pratique) et vérifier les licences des joueurs.
- 1 à 2 personne(s) pour faire le goûter après le plateau (voir parents).
- 2 à 3 personnes pour tracer les terrains avant l'arrivée des clubs (éducateurs ou dirigeants du club).
- 1 personne qui gère l'atelier s'il s'agit d'une journée atelier-match (éducateur) - Pour les feuilles de rotations, prévoir multiples possibilités (le gestionnaire du plateau) : exemple plateau à 12 équipes → prendre celles de 10 / 11 / 12 /13/ 14 pour anticiper un surplus ou un désistement d'équipe(s). **Document joint (faire copie)**.
- Vérifier le traçage des terrains (terrains de couleurs) qui doivent être en nombre suffisant en rapport avec le nombre d'équipes inscrites (**mais prévoir toujours un terrain de plus**), distance des terrains (**voir document joint**).
- Prévoir des jeux de chasubles à mettre à disposition sur le terrain.
- Prévoir des ballons en plus sur chaque terrain.
- Utiliser la feuille de rotations en fonction du bon nombre d'équipes présentes.

Pendant

- Rassembler toutes les équipes et éducateurs au centre du terrain, faire l'appel des équipes et présenter le plateau avec rappel de l'esprit de la journée.
- Demander aux parents d'être à l'extérieur de l'aire de jeu.

Après

- Faire ramasser les terrains par les enfants : rôle éducatif (sauf pour les piques, toujours un adulte).
- Faire un bilan avec tous les acteurs au centre du terrain (une à deux phrases).
- Raccompagner les équipes.
- Faire le bilan chiffré sur la feuille de match (cocher la bonne pratique : plateau match, plateau-atelier, Futsal ou beach soccer) et la renvoyer au district au plus tard le mardi. **Précision** : pour le Futsal et beach soccer, les rotations sont créées par le district, il faut donc les imprimer dès leur mise en place sur le site. Aller à **Futsal**, choisir la catégorie **U7 ou U9**, puis lire la suite. Pour le beach soccer, même démarche que pour le foot en herbe : aller dans **Jeunes**, choisir la catégorie **U7 ou U9**, puis **les rassemblements**, et finir par **Lire la suite** : la journée apparaît.



INFORMATIONS GÉNÉRALES

LES SAISONS

LA PRATIQUE FÉMININE

LES FORMES DE PRATIQUE

DISPOSITIONS RELATIVES À L'ORGANISATION

LES LOIS DU JEU U6 - U9

LES LOIS DU JEU U10 - U13

LE PROGRAMME ÉDUCATIF

FORMATION DES ÉDUCATEURS



LES LOIS DU JEU U6 - U9

Football à Effectif Réduit - Tableau récapitulatif des règles et modalités de pratique

	U6 - U7		U8 - U9	
Catégories - licences	U6	U7	U8	U9
Scolarité	GS	CP	CE1	CE2
Effectifs de pratique	Football à 3, 4 ou 5		Football à 5	
Suppléant(s)	0 à 1 maximum		0 à 2 maximum	
Nombre minimal de joueurs	adaptation des effectifs		4 par équipe	
Mixité	Oui		Oui	
Surclassement			3 U7 par équipe avec autorisation médicale	
Sous-classement	Possibilité 2 U8 G - Possibilité U8 F		Possibilité U10 F	
Dimension des terrains	Foot à 3 (sans GB) et Foot à 4 (avec GB) : 25 m x 15 m		35 m x 25 m	
	Foot à 4 (sans GB) et Foot à 5 (avec GB) : 30 m x 20 m			
Zone Gardien de but	Pas de surface		Zone à 6 mètres	
Hors-jeu	Non		Non	
Taille des buts	4 m x 1,5 m		4 m x 1,5 m	
Taille des ballons	T3 ou T4		T3 ou T4	
Temps de jeu max. : rencontres + ateliers	40 minutes		50 minutes	
Durée max. des rencontres	40 minutes		40 minutes	
Engagement	Interdiction de marquer directement		Interdiction de marquer directement	
Coup de pied de but	Pas de zone précise - 6 m si point de réparation matérialisé		6 m (ligne de surface)	
Rentrée de touche	Passe au pied au sol ou conduite de balle		Passe au pied au sol ou conduite de balle	
Coup-francs	Coup-francs directs uniquement		Coup-francs directs uniquement	
Coup de pied de réparation	6 m		6 m	
Mise à distance des joueurs	4 m		4m	
Relance Gardien de but	Libre (main, ballon au sol, volée ou 1/2 volée)		Libre (main, ballon au sol, volée ou 1/2 volée)	
Temps de jeu par joueur	Tendre vers 100 %		Tendre vers 100 %	
Arbitrage	Extérieur terrain par jeune ou adulte		Extérieur terrain par jeune ou adulte	
Pause coaching	Non		Non	





U8/U9

CALENDRIER
DE LA SAISON U8/U9

L'ENFANT
AU CŒUR DU JEU

FORMES
DE PRATIQUE

LES CONTENUS

RÔLE DE L'ENCADREMENT

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS



RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

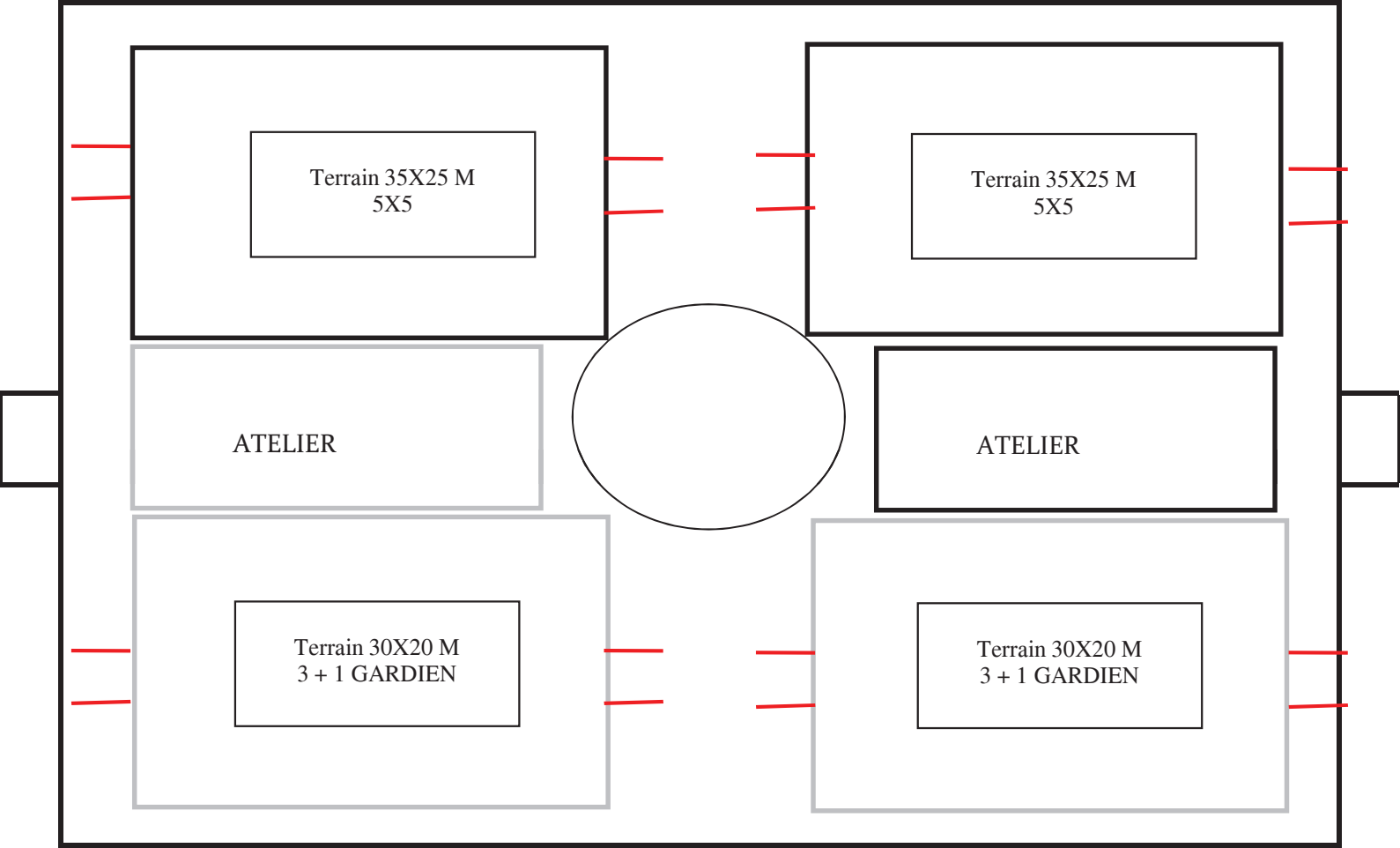
Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none"> > Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives 	<ul style="list-style-type: none"> > Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
A L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin 	<ul style="list-style-type: none"> > Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> > Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none"> > Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence 	<ul style="list-style-type: none"> > Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile 	<ul style="list-style-type: none"> > Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation



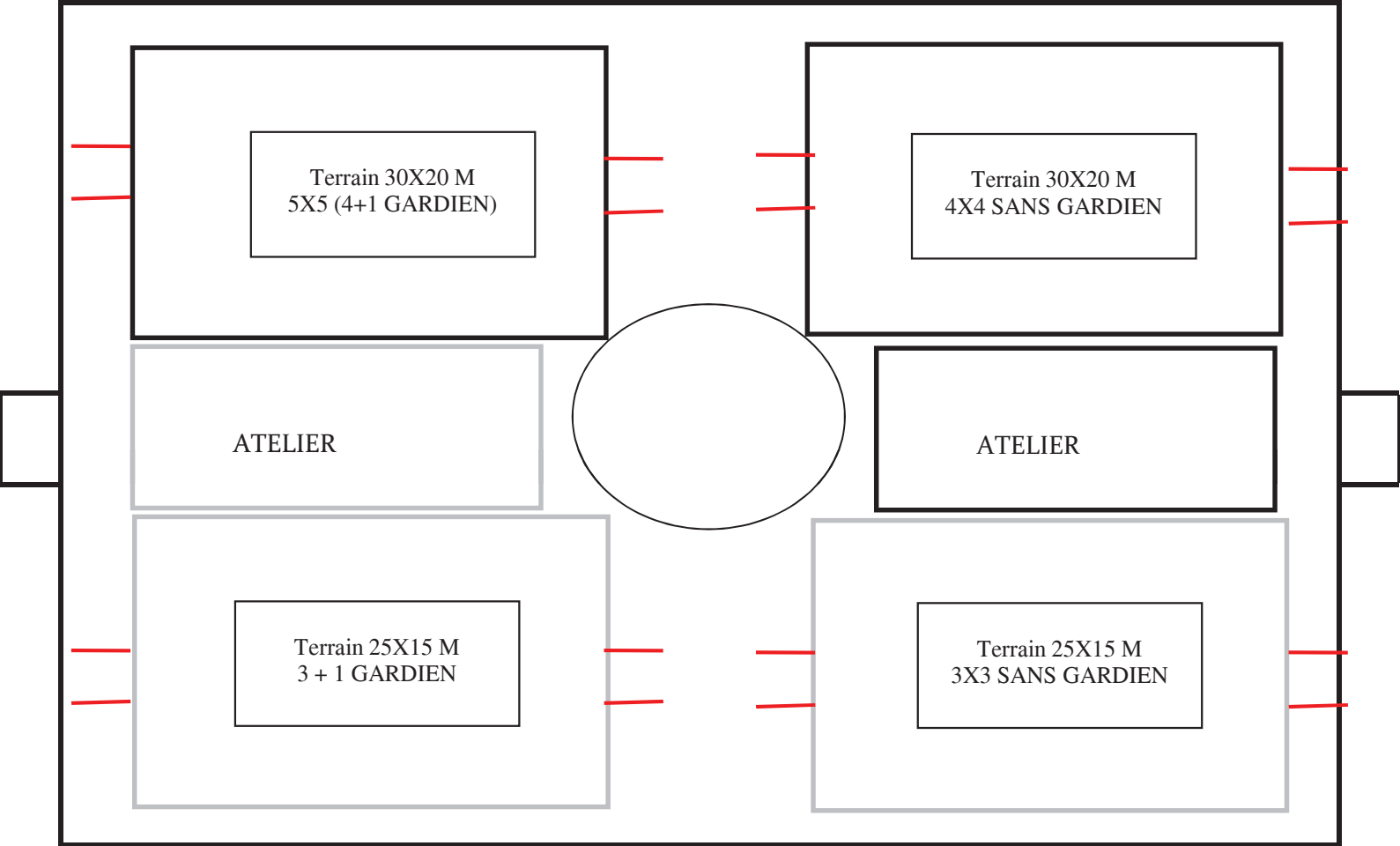
TEMPS DE MATCH MAXIMUM 40mn

DIFFERENTE DIMENSION DE TERRAINS SELON LA PRATIQUE VOIR PLANNING U8 U9



TEMPS DE MATCH MAXIMUM 40mn

DIFFERENTE DIMENSION DE TERRAINS EN FONCTION DE LA PRATIQUE VOIR PLANNING U6 U7



**LES
ROTATIONS
QUE MATCHS**



5 EQUIPES

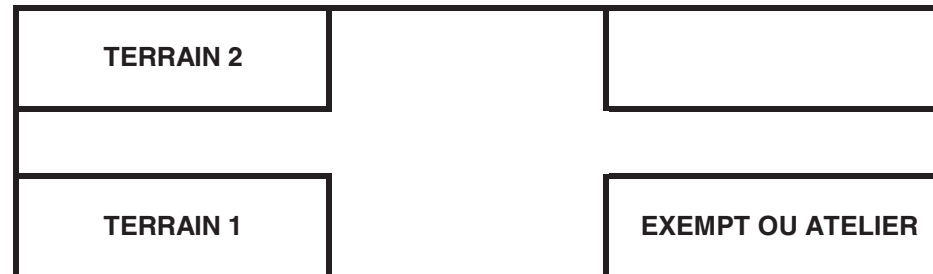
1	5
2	
3	
4	



TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	EXEMPT
séquence 1	1	3	4
	2	5	
séquence 2	1	5	2
	3	4	
séquence 3	1	3	5
	4	2	
séquence 4	2	3	1
	5	4	
séquence 5	2	1	3
	4	5	

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre
 mais préconiser la main



Un gouter est prévu à la fin des rencontres



6 EQUIPES

1	5
2	6
3	
4	



Ne se rencontrent jamais : 1/6 ; 2/3 ; 4/5 ; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3
séquence 1	1	3	5
	2	4	6
séquence 2	1	2	4
	3	5	6
séquence 3	1	3	2
	4	5	6
séquence 4	1	2	3
	5	4	6

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser la main

TERRAIN 2		TERRAIN 3
TERRAIN 1		

Un gouter est prévu à la fin des rencontres



7 EQUIPES

1	4	6
2	5	7
3		



Ne se rencontrent jamais : 1/7 ; 2/6 ; 2/7 ; 3/5 ; 4/5 ; 4/6 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	EXEMPT OU ATELIER
séquence 1	1	4	6	3
	2	7	5	
séquence 2	1	2	7	6
	4	3	5	
séquence 3	1	3	4	5
	6	7	2	
séquence 4	2	6	4	1
	5	7	3	
séquence 5	1	3		2 4 7
	5	6		

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser la main

TERRAIN 2		TERRAIN 3
TERRAIN 1		EXEMPT OU ATELIER

Un gouter est prévu à la fin des rencontres



8 EQUIPES

1	2	3
4	5	6
7	8	



Ne se rencontrent jamais : 1/7 ; 1/6 ; 2/5 ; 2/8 ; 3/4 ; 3/6 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
séquence 1	1	2	8	5
	4	3	6	7
séquence 2	4	1	5	3
	7	2	6	8
séquence 3	1	2	3	4
	5	6	7	8
séquence 4	1	2	5	7
	3	4	8	6
séquence 5	1	2	3	4
	8	7	5	6

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser la main

TERRAIN 2		TERRAIN 3
TERRAIN 1		TERRAIN 4

Un gouter est prévu à la fin des rencontres



9 EQUIPES

1	2	3
4	5	6
7	8	9



Ne se rencontrent jamais :1/6 ; 1/7 ; 6/7 ; ou 3/4 ; 3/5 ; 4/5 si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais :2/5 ; 2/7 ; 2/8 ; 2/9; 4/6; 3/6 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	EXEMPT OU ATELIER
séquence 1	1	3	5	7	9
	2	8	6	4	
séquence 2	3	1	7	6	4
	2	9	5	8	
séquence 3	1	2	5	9	7
	3	4	8	6	
séquence 4	1	2	3	4	8
	5	6	7	9	
séquence 5	8	9			1 2 3 5 6
	4	7			

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser la main

TERRAIN 2		TERRAIN 3
	EXEMPT OU ATELIER	
TERRAIN 1		TERRAIN 4

Un gouter est prévu à la fin des rencontres



10 EQUIPES

1	5	9
2	6	10
3	7	
4	8	



Ne se rencontrent jamais : 1/3 ; 1/7 ; 3/7 ; ou 1/8 ; 1/10 ; 8/10 ; ou 2/4 ; 2/6 ; 4/6 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais : 2/7 ; 2/9 ; 3/5 ; 3/6 ; 4/9 ; 4/10 ; 5/8 ; 5/10 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5
séquence 1	1	3	5	7	9
	2	4	6	8	10
séquence 2	1	2	3	6	10
	4	5	9	8	7
séquence 3	1	2	4	3	7
	6	8	5	10	9
séquence 4	2	4	6	1	5
	3	8	10	9	7
séquence 5	1	2	3	4	6
	5	10	8	7	9

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre
 mais préconiser la main
 la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
TERRAIN 1	TERRAIN 5	

Un gouter est prévu à la fin des rencontres



11 EQUIPES

1	5	9
2	6	10
3	7	11
4	8	



Ne se rencontrent jamais : 1/3 ; 1/7 ; 3/7 ; ou 1/8 ; 1/10 ; 8/10 ; ou 2/4 ; 2/6 ; 4/6 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais : 2/7 ; 2/9 ; 3/5 ; 3/6 ; 4/9 ; 4/10 ; 5/8 ou si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	EXEMPT OU ATELIER
séquence 1	1	3	5	7	9	11
	2	4	6	8	10	
séquence 2	1	2	3	6	11	10
	4	5	9	8	7	
séquence 3	1	2	4	7	3	9
	6	8	5	10	11	
séquence 4	2	4	11	1	5	6
	3	8	10	9	7	
séquence 5	9	6				
	11	10				

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
	EXEMPT OU ATELIER	
TERRAIN 1		TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



12 EQUIPES

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12



Ne se rencontrent jamais : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais : 1/12 ; 3/11 ; 4/7 ; 5/9 ; 6/8 ; 8/11 ; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6
séquence 1	1	3	5	7	9	11
	2	4	6	8	10	12
séquence 2	1	2	3	5	11	10
	4	6	7	8	9	12
séquence 3	4	1	9	2	10	12
	5	11	6	7	3	8
séquence 4	1	2	4	11	10	12
	3	5	9	7	8	6
séquence 5	1	2	6	10	5	8
	9	12	3	11	7	4

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre
 mais préconiser la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
TERRAIN 1	TERRAIN 6	TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



13 EQUIPES

1	2	3	4	13
5	6	7	8	
9	10	11	12	



Ne se rencontrent jamais : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais : 1/12 ; 3/11 ; 4/7 ; 5/9 ; 6/8 ; 5/13; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6	EXEMPT OU ATELIER
séquence 1	1	3	5	7	9	11	13
	2	4	6	8	10	12	
séquence 2	1	2	3	5	11	10	9
	4	6	7	8	13	12	
séquence 3	4	13	9	2	10	12	11
	5	1	6	7	3	8	
séquence 4	1	2	4	11	10	12	5
	3	13	9	7	8	6	
séquence 5	13	11					
	9	5					

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
	EXEMPT OU ATELIER	
TERRAIN 1	TERRAIN 6	TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



14 EQUIPES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	



Ne se rencontrent jamais : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais : 1/12 ; 3/11 ; 4/7 ; 5/9 ; 6/8 ; 2/14 ; 7/14; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6	TERRAIN 7
séquence 1	1	3	5	7	9	11	13
	2	4	6	8	10	12	14
séquence 2	1	2	3	5	11	10	9
	4	6	7	8	13	12	14
séquence 3	4	13	9	2	10	12	11
	5	1	6	7	3	8	14
séquence 4	1	2	4	11	10	12	5
	3	13	9	7	8	6	14
séquence 5	1	2	13	10	5	8	6
	9	12	3	11	7	4	14

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre
 mais préconiser la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
	TERRAIN 7	
TERRAIN 1	TERRAIN 6	TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



15 EQUIPES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15



Ne se rencontrent jamais : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais : 1/12 ; 3/11 ; 4/7 ; 5/9 ; 6/8 ; 2/14 ; 7/14; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6	TERRAIN 7	EXEMPT OU ATELIER
séquence 1	1	3	5	7	9	11	13	15
	2	4	6	8	10	12	14	
séquence 2	1	2	3	5	11	15	9	10
	4	6	7	8	13	12	14	
séquence 3	4	13	9	2	10	12	11	5
	15	1	6	7	3	8	14	
séquence 4	1	2	4	11	10	12	5	7
	3	13	9	15	8	6	14	
séquence 5	5	7						
	10	15						

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
EXEMPT OU ATELIER	TERRAIN 7	
TERRAIN 1	TERRAIN 6	TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



16 EQUIPES

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16		



Ne se rencontrent jamais : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais : 1/12 ; 3/11 ; 4/7 ; 5/9 ; 6/8 ; 2/14 ; 7/14 ; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6	TERRAIN 7	TERRAIN 8
séquence 1	1	3	5	7	9	11	13	15
	2	4	6	8	10	12	14	16
séquence 2	1	2	3	5	11	15	9	10
	4	6	7	8	13	12	14	16
séquence 3	4	13	9	2	10	12	11	5
	15	1	6	7	3	8	14	16
séquence 4	1	2	4	11	10	12	5	7
	3	13	9	15	8	6	14	16
séquence 5	1	2	13	10	5	8	15	6
	9	12	3	11	7	4	14	16

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre
 mais préconiser la main

TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5
TERRAIN 2		TERRAIN 6
TERRAIN 1	TERRAIN 8	TERRAIN 7

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



16 EQUIPES

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16		



Ne se rencontrent jamais : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais : 1/12 ; 3/11 ; 4/7 ; 5/9 ; 6/8 ; 2/14 ; 7/14 ; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6	TERRAIN 7	TERRAIN 8
séquence 1	1	3	5	7	9	11	13	15
	2	4	6	8	10	12	14	16
séquence 2	1	2	3	5	11	15	9	10
	4	6	7	8	13	12	14	16
séquence 3	4	13	9	2	10	12	11	5
	15	1	6	7	3	8	14	16
séquence 4	1	2	4	11	10	12	5	7
	3	13	9	15	8	6	14	16
séquence 5	1	2	13	10	5	8	15	6
	9	12	3	11	7	4	14	16

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre
 mais préconiser la main

TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5
TERRAIN 2		TERRAIN 6
TERRAIN 1	TERRAIN 8	TERRAIN 7

Un goûter est prévu à la fin des rencontres

LES ROTATIONS

MATCHS

ATELIERS



5 EQUIPES

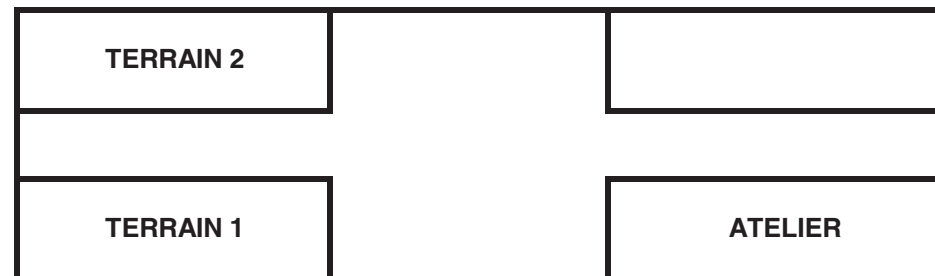
1	5
2	
3	
4	



TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	ATELIER
séquence 1	1	3	4
	2	5	
séquence 2	1	5	2
	3	4	
séquence 3	1	3	5
	4	2	
séquence 4	2	3	1
	5	4	
séquence 5	2	1	3
	4	5	

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre



Un gouter est prévu à la fin des rencontres



6 EQUIPES

1	5
2	6
3	
4	



Ne se rencontrent jamais en match : 1/4 ; 3/6 ; 2/5 ; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	ATELIER
séquence 1	1	3	5	
	2	4	6	
séquence 2	1	4		5
	3	6		2
séquence 3	2	3		1
	6	5		4
séquence 4	1	2		3
	5	4		6
séquence 5	1	2	5	
	6	3	4	

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre

TERRAIN 2		TERRAIN 3
	ATELIER	
TERRAIN 1		ATELIER



7 EQUIPES

1	4	6
2	5	7
3		



Ne se rencontrent jamais en match : 1/3; 1/7 ; 2/6 ; 2/7 ; 3/5 ; 4/5 ; 4/6 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	ATELIER
séquence 1	1	4	6	3
	2	7	5	
séquence 2	1	2	7	6
	4	3	5	
séquence 3	1	3	4	5
	6	7	2	
séquence 4	2	6	4	1
	5	7	3	
séquence 5	1	3		2 4 7
	5	6		

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre

TERRAIN 2		TERRAIN 3
	ATELIER	
TERRAIN 1		ATELIER

Un gouter est prévu à la fin des rencontres



8 EQUIPES

1	2	3
4	5	6
7	8	



Ne se rencontrent jamais en match : 1/4; 1/7 ; 2/5; 3/4; 3/6 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	ATELIER
séquence 1	1	5	8		3
	2	7	6		4
séquence 2	4	8	5		1
	7	3	6		2
séquence 3	1	2	3		5
	8	4	7		6
séquence 4	1	2	5		7
	3	6	4		8
séquence 5	1	2	3	4	
	6	7	5	8	

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre

TERRAIN 2		TERRAIN 3
	TERRAIN 4	
TERRAIN 1		ATELIER

Un gouter est prévu à la fin des rencontres



9 EQUIPES

1	2	3
4	5	6
7	8	9



Ne se rencontrent jamais en match : 4/6 ; 4/7 ; 6/7 ; ou 2/3 ; 2/8 ; 3/8 si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais en match : 2/9;1/6; 3/6; 5/7 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	ATELIER 1	ATELIER 2
séquence 1	1	3	5	7	9
	2	4	6	8	
séquence 2	3	1	7	4	6
	9	8	2	5	
TERRAIN 4					
séquence 3	4	1	5	6	3
	8	7	2	9	
TERRAIN 4					
séquence 4	3	6	9	1	2
	5	8	7	4	
TERRAIN 4					
séquence 5	3	2	4	5	1
	7	6	9	8	

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre
 mais préconiser à la main

TERRAIN 2		TERRAIN 3
ATELIER 1		ATELIER 2
TERRAIN 1		TERRAIN 4



10 EQUIPES

1	5	9
2	6	10
3	7	
4	8	



Ne se rencontrent jamais en match : 1/3 ; 1/7 ; 3/7 ; ou 1/8 ; 1/10 ; 8/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais en match : 2/7 ; 2/9 ; 3/5 ; 3/6 ; 4/9 ; 4/10 ; 5/8 ; 5/10 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	ATELIER
séquence 1	1	3	5	7	9
	2	4	6	8	10
séquence 2	1	2	3	10	8
	4	5	9	7	6
séquence 3	1	2	7	3	5
	6	8	9	10	4
séquence 4	5	4	6	1	3
	7	8	10	9	2
séquence 5	9	2	3	4	7
	5	10	8	6	1

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser à la main

TERRAIN 2		TERRAIN 3
	ATELIER	
TERRAIN 1		TERRAIN 4

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



11 EQUIPES

1	5	9
2	6	10
3	7	11
4	8	



Ne se rencontrent jamais en match : 1/3 ; 1/7 ; 3/7 ; ou 1/8 ; 1/10 ; 8/10 ; ou 2/4 ; 2/6 ; 4/6 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais en match : 2/7 ; 3/5 ; 3/6 ; 4/9 ; 4/10 ; 5/8 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	ATELIER 1	ATELIER 2
séquence 1	1	3	5	9	7	11
	2	4	6	10	8	
séquence 2	2	3	6	11	4	10
	5	9	8	7	1	
séquence 3	1	3	4	7	2	9
	11	8	5	10	6	
TERRAIN 5						
séquence 4	7	4	2	1	5	3
	6	8	10	9	11	
TERRAIN 5						
séquence 5	4	3	7	1	2	5
	11	10	8	6	9	
séquence 6						

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser à la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
ATELIER 1		ATELIER 2
TERRAIN 1		TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



12 EQUIPES

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12



Ne se rencontrent jamais en match : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais en match : 1/12 ; 3/11 ; 4/7 ; 6/8 ; 8/11 ; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	ATELIER 1	ATELIER 2
séquence 1	1	3	5	7	9	11
	2	4	6	8	10	12
séquence 2	1	11	10	5	7	2
	4	9	12	8	3	6
séquence 3	2	3	12	11	5	1
	9	10	6	7	8	4
séquence 4	1	2	9	11	TERRAIN 5 6	TERRAIN 6 8
	3	4	5	7	12	10
séquence 5	4	7	6	10	TERRAIN 5 2	TERRAIN 6 1
	8	12	3	11	5	9

Arbitrage par les éducateurs
 Tacles Interdits
 Touche au pied
 Dégagement du gardien libre
 mais préconiser à la main

TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3
ATELIER 1		ATELIER 2
TERRAIN 6	TERRAIN 5	TERRAIN 4

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



13 EQUIPES

1	2	3	4
5	6	7	8
9	10	11	12
			13



Ne se rencontrent jamais en match : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais en match : 1/12 ; 3/11 ; 4/7 ; 6/8 ; 8/11 ; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	ATELIER 1	ATELIER 2
séquence 1	1	3	5	7	9	11	13
	2	4	6	8	10	12	
séquence 2	1	2	10	5	11	3	6
	4	12	13	8	9	7	
séquence 3	2	1	12	11	10	4	5
	9	13	6	7	3	8	
séquence 4	13	3	11	9	12	2	10
	4	6	5	7	8	1	
séquence 5	8	10	6	2	3	TERRAIN 6	
	13	11	1	7	12	4	9
						5	

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser à la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
ATELIER 1	TERRAIN 6	ATELIER 2
TERRAIN 1		TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



14 EQUIPES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	



Ne se rencontrent jamais en match : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais en match : 3/11 ; 3/12 ; 5/4 ; 6/8 ; 6/14 ; 10/2 ; 10/5 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	ATELIER	ATELIER
séquence 1	1	3	5	7	9	13	14
	2	4	6	8	11	10	12
séquence 2	2	9	5	6	10	1	7
	4	14	8	13	12	3	11
séquence 3	4	13	12	11	10	2	9
	7	1	8	14	3	5	6
séquence 4	7	2	5	12	10	TERRAIN 6	4
	14	13	9	1	11	3	8
séquence 5	2	5	6	9	8	TERRAIN 6	TERRAIN 7
	14	12	11	7	4	1	10
						3	13

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser à la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
ATELIER 1	TERRAIN 7	ATELIER 2
TERRAIN 1	TERRAIN 6	TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



15 EQUIPES

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15



Ne se rencontrent jamais en match : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais en match : 1/12 ; 3/11 ; 5/9 ; 6/8 ; 7/14 ; 1/9. 2/8 si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6	ATELIER 1	ATELIER 2
séquence 1	1	3	5	7	9	11	13	15
	2	4	6	8	10	12	14	
séquence 2	2	13	12	10	15	1	3	5
	14	6	7	8	9	11	4	
séquence 3	4	13	9	2	10	14	7	6
	15	1	11	12	3	5	8	
séquence 4	1	2	4	14	9	6	10	12
	3	5	7	13	8	15	11	
séquence 5	10	4	5	6	7	8	1	2
	15	14	12	11	3	13	9	

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser à la main

TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
ATELIER 1		ATELIER 2
TERRAIN 1	TERRAIN 6	TERRAIN 5

Un goûter est prévu à la fin des rencontres



16 EQUIPES

1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12
13	14	15	16		



Ne se rencontrent jamais en match : 1/7 ; 1/10 ; 7/10 ou 4/6 ; 4/10 ; 6/10 ; si 3 équipes d'un même club

Ne se rencontrent jamais en match : 1/12 ; 4/7 ; 5/9 ; 6/8 ; si 2 équipes d'un même club

TABLEAU

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6	ATELIER 1	ATELIER 2
séquence 1	1	3	5	7	9	11	13	15
	2	4	6	8	10	12	14	16
séquence 2	9	11	3	15	10	2	1	5
	14	6	7	12	13	16	4	8
séquence 3	4	13	11	5	10	12	6	2
	15	1	14	16	3	8	9	7
séquence 4	2	8	4	6	1	7	11	10
	5	14	9	15	16	13	3	12
séquence 5	4	5	14	8	1	3	TERRAIN 7 2	TERRAIN 8 6
	12	7	15	16	9	11	10	13

Arbitrage par les éducateurs
Tacles Interdits
Touche au pied
Dégagement du gardien libre
mais préconiser à la main

TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3
ATELIER 2 TERRAIN 8	TERRAIN 7	ATELIER 1
TERRAIN 6	TERRAIN 6	TERRAIN 4

Un goûter est prévu à la fin des rencontres