CATEGORIE U7

RENTREE DU FOOT

CATEGORIE U7

SAMEDI ~~3~~ 17 OCTOBRE 2020

Service Pôle des Pratiques
Téléphone : 03.84.47.01.76
Télécopie : 03.84.24.30.74
Email : secretariat@jura.fff.fr

Lons le Saunier, le 23 Septembre 2020

Madame, Monsieur,

Dans le cadre de la Rentrée du Foot de la Saison 2020-2021,

Nous vous prions de trouver sous ce pli,

- La circulaire d'organisation de la « Rentrée du Foot des U6-U7 »
- La liste des plateaux.
- La feuille d'organisation du plateau.

Pour information, ces plateaux ont été élaborés sur la base des engagements enregistrés au 20/09.

Nous vous prions d'agréer, **Madame, Monsieur**, l'expression de nos salutations les meilleures.

Nicolas THABARD
Président Pôle des Pratiques

Clément JAILLET
Conseiller Technique Départemental DAP

Destinataires : Clubs
Copie : Secrétariat District – CDJ

RENTREE DU FOOT DES « U6-U7 » : SAMEDI 17 OCTOBRE 2020

LIEU :

Nom et Prénom du RESPONSABLE DU PLATEAU : _____
N° Téléphone du RESPONSABLE DU PLATEAU : _____

Programme de la journée :

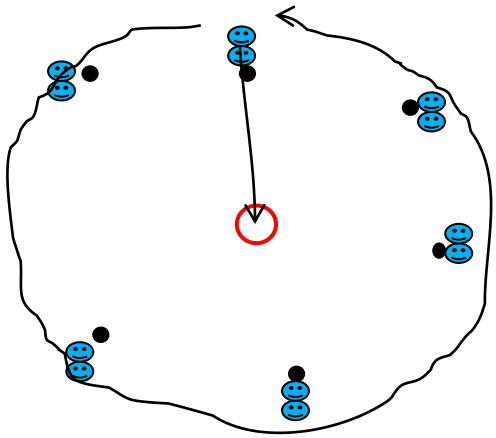
- 10h00 ou 14 h 00 : accueil des équipes.
- 10h15 ou 14 h 15 : lecture de la charte et informations aux parents. Lecture par un éducateur devant tous les enfants, parents, éducateurs et dirigeants.
- 10h30 à 12h30 ou 14 h 30 à 16 h 30 : alternance de matchs et atelier technique (arbitrés et gérés par les éducateurs).
- 12h30 ou 16 h 30 : bilan et récompenses.

LES EQUIPES PRESENTES	
EQUIPE 1	
EQUIPE 2	
EQUIPE 3	
EQUIPE 4	
EQUIPE 5	
EQUIPE 6	
EQUIPE 7	

AUCUN RESULTAT N'EST DEMANDE POUR CETTE JOURNEE

ATELIER A METTRE EN PLACE :

Conseil aux éducateurs : mettre du rythme, enchainer rapidement les passages

Description de l'exercice	Schéma	Matériel
CAVALIER		
Former des groupes de 2 joueurs. Les joueurs se positionnent en rond (comme indiqué) avec 1 joueur qui se met derrière l'autre. Au signal de l'éducateur, les joueurs placés derrière doivent effectuer un tour complet du cercle, puis revenir vers leur cavalier pour lui transmettre le ballon. Une fois le ballon transmis, le joueur placé devant doit aller le plus vite possible pour mettre le ballon dans le cerceau du milieu. Le joueur qui arrive dernier marque 1 point et l'objectif de ce jeu est de ne pas marquer de point. Variantes : ballon à la main, puis conduite de balle. Travailler dans les 2 sens et inverser les rôles.		6 cônes 6 ballons 1 cerceau

FEUILLE A RETOURNER AU DISTRICT ACCOMPAGNEE DE LA FEUILLE DE LICENCES DANS LES 48 HEURES.
A l'adresse feuillesplateaux@jura.fff.fr

FEUILLE DE ROTATION - PLATEAUX U7/U9

Légende : T = Terrain A= Atelier

Plateau à 10 équipes / 5 séquences de 12 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	A1	T3	T2	T4	T1
Equipe 2	A1	T1	T4	T2	T3
Equipe 3	T1	A1	T3	T2	T4
Equipe 4	T1	T4	T2	T3	A1
Equipe 5	T4	T1	A1	T3	T2
Equipe 6	T4	T2	T3	A1	T1
Equipe 7	T2	T4	T1	A1	T3
Equipe 8	T2	T3	A1	T1	T4
Equipe 9	T3	T2	T4	T1	A1
Equipe 10	T3	A1	T1	T4	T2

Plateau à 9 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	T1	A1	T4	T3	T4	T3
Equipe 2	T1	T3	T1	T4	T1	A1
Equipe 3	T3	T4	T1	T4	T3	T1
Equipe 4	T2	T3	A1	T1	T2	T1
Equipe 5	T3	A1	T4	T1	T1	T4
Equipe 6	T2	A1	T2	T2	T2	T4
Equipe 7	A1	T4	T3	T3	T4	T2
Equipe 8	T4	T2	T2	A1	T3	T2
Equipe 9	T4	T2	T3	T2	A1	T3

Plateau à 8 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	A1	T1	T3	T1	T3	T1
Equipe 2	A1	T2	T4	T2	T1	T3
Equipe 3	T3	T1	T1	A1	T2	T3
Equipe 4	T3	T2	T2	T3	A1	T1
Equipe 5	T1	A1	T3	T2	T2	T2
Equipe 6	T1	T3	T4	T1	A1	T4
Equipe 7	T2	A1	T1	T3	T1	T4
Equipe 8	T2	T3	T2	A1	T3	T2

Plateau à 7 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	T1	T1	A1	T1	T3	T3
Equipe 2	T2	T1	T1	A1	T2	T1
Equipe 3	T1	T2	T1	T3	T1	T3
Equipe 4	A1	T2	T3	T2	T2	T2
Equipe 5	T2	T3	T2	T1	T1	A1
Equipe 6	T3	T3	T3	T2	A1	T1
Equipe 7	T3	A1	T2	T3	T3	T2

Plateau à 6 équipes / 5 séquences de 12 minutes

3T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	T2	A1	T1	T1
Equipe 2	T1	A1	T1	T2	T3
Equipe 3	T2	T1	A1	T2	T2
Equipe 4	T2	A1	T2	T3	T1
Equipe 5	A1	T1	T2	T1	T3
Equipe 6	A1	T2	T1	T3	T2

Plateau à 5 équipes / 5 séquences de 12 minutes

2T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	T1	T1	T1	A1
Equipe 2	T1	T2	A1	T2	T2
Equipe 3	T2	T2	T1	A1	T1
Equipe 4	T2	A1	T2	T1	T2
Equipe 5	A1	T1	T2	T2	T1

Plateau à 4 équipes / 5 séquences de 12minutes

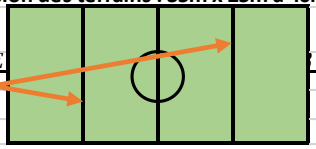
2T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	A1	T1	T2	T1
Equipe 2	T1	T1	A1	T1	T1
Equipe 3	T2	A1	T1	T1	T2
Equipe 4	T2	T1	A1	T2	T2

Plateau à 3 équipes / 3 séquences de 20 minutes

1T et 1A	1	2	3
Equipe 1	T1	T1	A1
Equipe 2	T1	A1	T1
Equipe 3	A1	T1	T1

Possibilité d'inclure des mi-temps ou d'effectuer 5 rotations de 12 minutes (rencontres aller-retour)

Dimension des terrains : 35m x 25m à 40m x 30m



On n'oublie pas les lignes de surface à 8 mètres !!!

Nombre d'équipes :

FEUILLE A RETOURNER AU DISTRICT AV ***E*** ***HEURES.***

Votre club : _____

Votre numéro d'équipes : _____

Bon plateau à tous.

District du Jura 65, rue de Bercaille 39000 Lons-le-Saunier ☎ 03.84.47.40.16 secretariat@jura.fff.fr

A l'adresse feuillesplateaux@jura.fff.fr

FEUILLE DE LICENCES U7

EQUIPE A		
N°	NOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
Dir		

EQUIPE B		
N°	NOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
Dir		

EQUIPE C		
N°	NOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
Dir		

EQUIPE D		
N°	NOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
Dir		

EQUIPE E		
N°	NOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
Dir		

EQUIPE F		
N°	NOMS	N° LICENCE
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
Dir		

LES LOIS DU JEU DU FOOTBALL DES U7 « Foot à 4 »

		U7 Foot à 4
JOUEURS	Nombre de joueurs	3 joueurs + 1 GB
	Nombre de remplaçants	0 à 1
	Temps de jeu minimum par joueur	Tendre vers 100%
	Sous classement	2 U8G maxi par équipe
	Féminine	U8F autorisée à jouer en mixité
	Durée d'un plateau	1 h 15 maximum tout compris
	Temps de jeu par plateau	40 minutes (ateliers et matchs)

TERRAINS	Dimension du terrain	30 x 20 m
	Dimension du but	4 x 1.5 m (constris-foot)
	Surface de réparation	8 m sur la largeur du terrain
	Point du coup de pied de réparation	6 m
	Position du coup de pied de but	Endroit libre dans la surface des 8 mètres

REGLES DU JEU	Taille du ballon	Taille 3
	Coup d'envoi : distance adversaires	4 m
	Coup d'envoi	Interdiction de marquer directement
	Coup de pied de coin	Au pied du point de corner
	Rentrée de touche : modalités	Au pied par une passe au SOL ou en conduite de balle. Interdiction de marquer directement sur une rentrée de touche dans les 2 cas. Adversaires situés à 4 m minimum.
	Hors-Jeu	Non
	Coups Francs	Directs
	Coups Francs : position des adversaires	4 m
	Passe en retrait au Gardien de but	Autorisée, le GB peut prendre le ballon avec ses mains
	Relance du gardien	**Uniquement à la main ou ballon posé au sol** **Zone protégée à 8 mètres**
	Tacles	Interdit

ARBITRAGE	Arbitrage central	Non par un éducateur sur le côté du terrain
	Arbitrage assistant	Non par un éducateur sur le côté du terrain
	Mi-temps	Non
	Prolongations et tirs aux buts	Non