

Fédération Tahitienne de Football

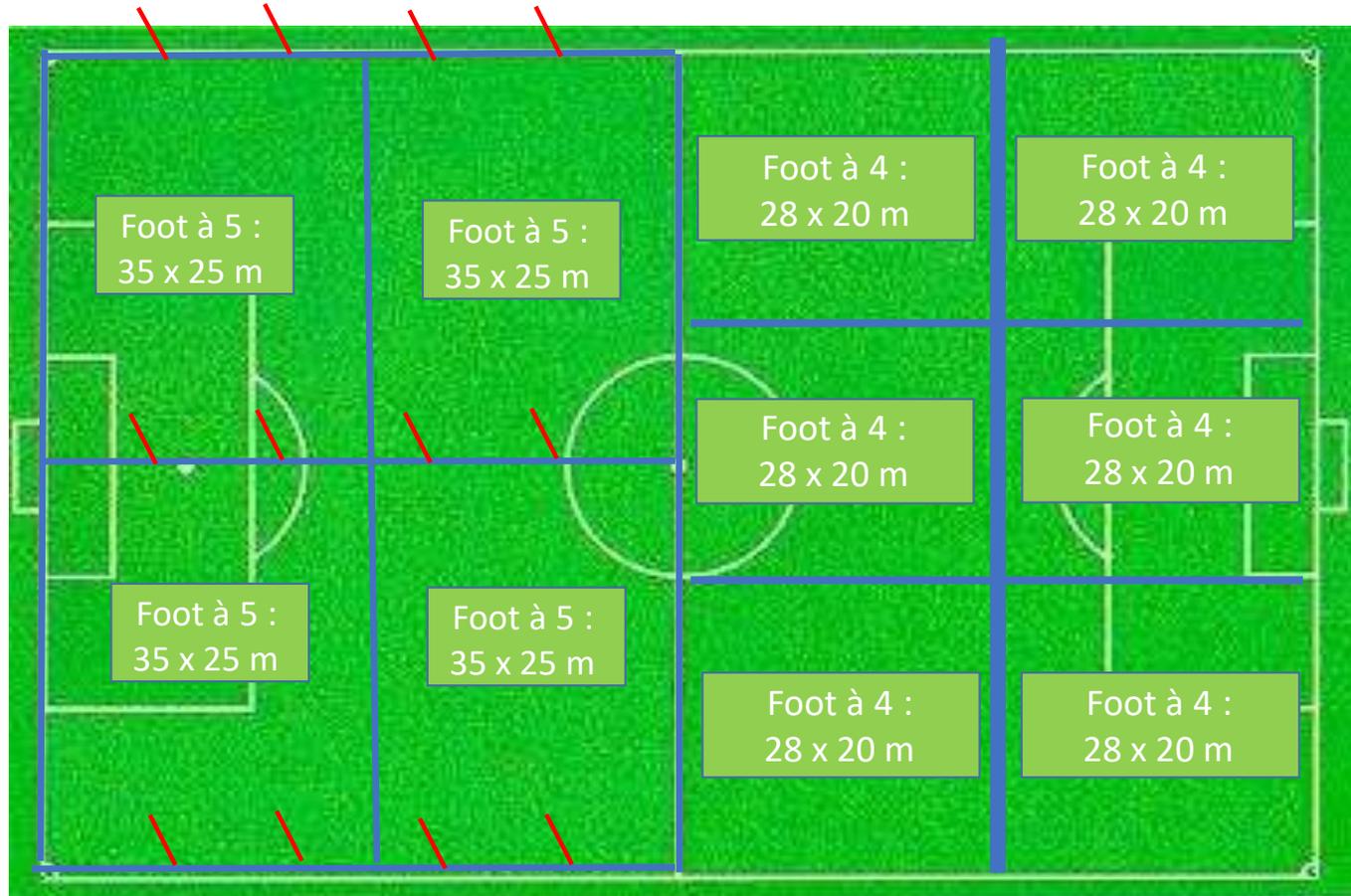


Plateau Mc Do
U7 - U9
Samedi 01 Octobre 2022



Zone et Terrain

Terrain extérieur
Atelier Educatif



Terrain extérieur
Atelier Educatif

Terrain U9

Terrain U7

U15-16	U13-14	U11-12	U9-10	U7-8	U6-7
Professionnel	Professionnel	Professionnel	Professionnel	Professionnel	Professionnel



Fédération Tahitienne de Football

FOOTBALL

Organisation de la Journée

Les Equipes
U7
U9

#RETOUR
AU FOOT



Lieu du Plateau	PLATEAU U6 - U7 Rendez-vous à 8h30 - Début à 9h			PLATEAU U8 - U9 Rendez-vous à 8h30 - Début à 9h		
	Période 1 : "Que le Match Commence"					
	AS DRAGON	AS TEFANA	AS TAIARAPU FC	AS DRAGON	AS TEFANA	AS TAIARAPU FC
SAMEDI 01 OCTOBRE	AS DRAGON (1)	AS TEFANA (6)	AS TAIARAPU FC (1)	AS DRAGON (2)	AS TEFANA (4)	AS TAIARAPU FC (1)
	AS PIRAE (2)	AS CENTRAL (1)	AS PAPARA FC (3)	AS PIRAE (4)	AS CENTRAL (2)	AS PAPARA FC (1)
	AS JT (1)	AS T.PUNARUU (2)	AS MATAIEA (1)	AS JT (1)	AS T.PUNARUU (2)	AS MATAIEA (2)
	AS ARUE (1)	AS MANU URA (0)	AS PUEU FC (1)	AS ARUE (1)	AS MANU URA (0)	AS PUEU FC (2)
	AS OL. MAHINA (1)	AS EXCELSIOR (1)		AS OL. MAHINA (1)	AS EXCELSIOR (1)	
	AS VENUS (2)			AS VENUS (4)		
	AS PAPENOO (2)			AS PAPENOO (2)		
	AS HITIA'A FC (1)			AS HITIA'A FC (1)		

Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs

Déroulement Type d'un Plateau

COMMENT ORGANISER UN PLATEAU ?

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie

Prévoir des jeux de chasubles

Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Améliorer l'accueil des équipes

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents

- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Etre attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes

Organisation Festival U7

Format du Festival U7 – PLATEAU :

- Mettre des équipes fixes sur chaque terrains et faire tourner les autres équipes à chaque rotations
- 2 à 6 terrains : Long 28 m x Large 20 m

Catégorie U7 FOOT à 4 contre 4 dont 1GB :

- Rendez-vous à 8h30 sur place
- Début du Festival 9h00 – Fin du Festival 11h00
- 5 rotations de 7 minutes (rencontres + ateliers)

Philosophie

- Plateau Festif et Convivial
- Faire Jouer Tous les Enfants : Tendre vers le 100%
- Laisser les enfants Jouer le plus librement possible

Compétences visées P.E.F et Atelier F.T.F. :

- Atelier P.E.F :
 - Les Portes du Succès
- Objectif de l'Atelier :
 - Sensibiliser sur le « tri des déchets » par l'intermédiaire d'un atelier technique.
- Thème F.T.F. : Développement moteur
 - Défendre son Château



Organisation Festival U9

Format du Festival U9 – PLATEAU :

- Mettre des équipes fixes sur chaque terrains et faire tourner les autres équipes à chaque rotations
- 1 à 4 terrains : Long 25 m x Larg 30 m

Catégorie U9 FOOT à 5 contre 5 dont 1GB :

- Rendez-vous à 8h30 sur place
- Début du Festival 9h00 – Fin du Festival 11h00
- 6 rotations de 7 minutes (rencontres + ateliers)



Compétences visées P.E.F et Thème F.T.F :

- Atelier P.E.F :
 - **Les Portes du Succès**
- Objectif de l'Atelier :
 - Sensibiliser sur le « tri des déchets » par l'intermédiaire d'un atelier technique
- Thème F.T.F : Développement moteur
 - Défendre son Château

**« ENCOURAGER,
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



Fédération Tahitienne de Football

ADAPTATION DES RÈGLES DU JEU

CAS PARTICULIERS DES RENTREES DE TOUCHE POUR LES U6-U7 ET LES U8-U9



LES LOIS DU JEU U7 / U9				
CATEGORIES	U7		U9	
LICENCES	U6	U7	U8	U9
SCOLARITE	GS	CP	CE1	CE2
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Foot à 3 (sans GB) ou à 4 (avec GB)		Foot à 5	
MIXITE	OUI		OUI	
ZONE PROTEGEE DU GDB	ZONE DE 7 mètres		ZONE DE 7 mètres	
HORS JEU	NON		NON	
TEMPS DE JEU (rencontres + ateliers)	30 minutes (rencontres)	40 min (rencontres + ateliers)	40 minutes (rencontres) – 50 minutes (rencontres + ateliers)	
REMISE EN JEU (Touche et Corner U7-U9)	PASSE AU PIED	CONDUITE DE BALLE	PASSE AU PIED	CONDUITE DE BALLE
COUPS FRANCS	CFD		CFD	
TERRAIN	28m x 20m Foot à 4 avec GB – 21 m x 20 m Foot à 3 sans GB		35 à 40 mètres x 25 à 30 mètres	
TAILLE BUTS	4 M X 1,5 M	CONSTRI-FOOT	4 M X 1,8 M	CONSTRI-FOOT
TAILLE BALLON	T3		T4	
SURCLASSEMENT	OUI	3 JOUEURS U7 de 2 ^{ème} année	OUI	3 JOUEURS U9 de 2 ^{ème} année
SOUS CLASSEMENT FEMININ		FEMININ U8		FEMININ U10
PASSE VOLONTAIRE GDB / BALLON MAIN	TOLEREE		TOLEREE	
RELANCE GDB	VOLEE ET DEMI VOLEE INTERDIT		VOLEE ET DEMI VOLEE INTERDIT	
COUP PIED DE BUT	6 M		6 M	
ARBITRAGE	AUTO ARBITRAGE AVEC ACCOMPAGNEMENT EDUCATEUR		AUTO ARBITRAGE AVEC ACCOMPAGNEMENT EDUCATEUR	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	MINIMUM LA MOITIE DU TEMPS DE JEU TOTAL			
MODALITES DE RASSEMBLEMENT	FESTIVAL	RENCONTRE	FESTIVAL	RENCONTRE
PROTOCOLE AVANT	AVANT CHAQUE FESTIVAL		AVANT CHAQUE FESTIVAL	
PROTOCOLE APRES	APRES CHAQUE FESTIVAL		APRES CHAQUE FESTIVAL	
NOMBRE DE DATES / SAISON	MINIMUM 12		MINIMUM 12	
AUTRES PRATIQUES	PLATEAU FESTIVAL	FESTI-FOOT - +2 FOOT - PLATEAU	PLATEAU FESTIVAL	FESTI-FOOT - +2 FOOT - PLATEAU
RENTREE DU FOOT	OUI	JOURNEE D'ACCUEIL	OUI	JOURNEE D'ACCUEIL
DEBUT SAISON	SEPTEMBRE		SEPTEMBRE	
FIN DE SAISON	JUN		JUN	

Les Portes du Succès

Consignes de l'atelier :

- Délimiter 2 zones distinctes :
 - Une zone « expéditeur » : c'est la zone de départ.
 - Une zone « destinataire » : c'est la zone de décision qui est matérialisée par 2 portes de sortie : Porte VRAI / Porte FAUX.
- Construire un parcours technique basé sur la réalisation d'une passe, d'un contrôle de balle et d'une prise de décision.
- Demander au « joueur passeur » de se situer dans la zone « expéditeur ».
- Demander à son « partenaire » de se situer dans la zone « destinataire ».
- Demander au « joueur passeur » de réaliser une passe dans les pieds de son « partenaire ».
- Au même moment, poser une question à ce « partenaire » situé dans la zone « destinataire ».
- Demander à ce « partenaire » de contrôler le ballon et de se diriger dans la « bonne » porte (V/F).
- Attribuer le point si la passe est réussie et si la « bonne » porte est franchie.
- Demander au joueur « passeur » de devenir joueur « réceptionneur » à la prochaine session.

- **Compétences visées** : Respecter ses partenaires et son éducateur
- **L'objectif de l'atelier** : Sensibiliser sur les « bons » comportements par l'intermédiaire d'un atelier technique

Modélisation de l'atelier :



QUESTIONS Diapositive suivante

QUESTIONNAIRE VRAI / FAUX

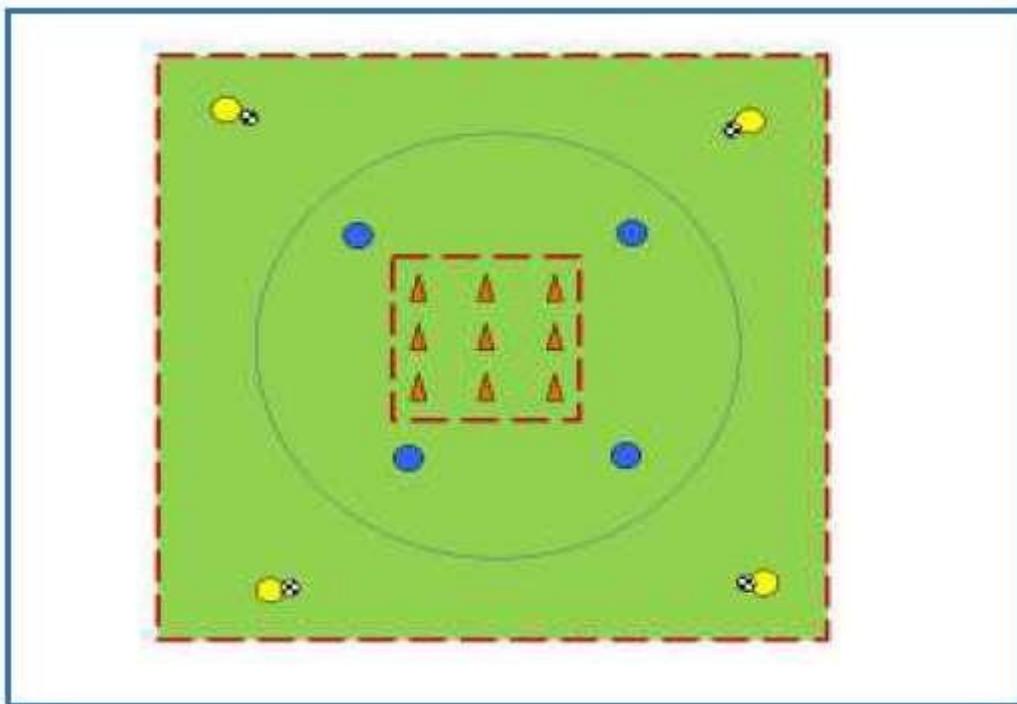
	Questions	Réponses	
1	Le rôle d'un arbitre est facile.	Faux	<i>(il est seul face aux joueurs, il doit juger et prendre très vite des décisions).</i>
2	Quand tu es sur le terrain, tu peux faire des signes aux supporters pour qu'ils encouragent ton équipe.	Vrai	<i>(même si tu as sans doute d'autres choses à faire).</i>
3	Il faut toujours serrer la main de ses adversaires à la fin du match.	Vrai	
4	Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo.	Faux	<i>grâce à son brassard de capitaine.</i>
5	Un joueur peut recevoir 3 cartons jaunes au cours du même match.	Faux	<i>Il devra être exclu du terrain après son 2^e carton jaune.</i>
6	Après avoir marqué un but de la main, tu ne dis rien à l'arbitre s'il ne l'a pas vu.	Faux	<i>(mieux vaut perdre sans tricher, que tricher pour gagner).</i>
7	Tu peux faire semblant d'être blessé pour gagner du temps ou arrêter une action de but de tes adversaires.	Faux	<i>(simuler une chute ou une blessure est considéré comme de l'antijeu).</i>

DEFENDRE SON CHÂTEAU

Solidarité

Veiller à :

- Entraide des joueurs dans le château pour défendre quand le joueur qui est dans ma zone a tiré
- une activité suffisante des enfants - entre 3 et 5 joueurs par équipe - dédoubler les ateliers si nécessaire.



Organisation : entre 6 et 10 joueurs

- Objectif : toucher les quilles.
- 4 joueurs protègent les cônes dans le château. 4 joueurs possèdent un ballon à l'extérieur du château.
- Les joueurs bleus doivent empêcher les joueurs jaunes de faire tomber les quilles sans sortir du château (espace délimité "rond").
- 1 point par quille tombée.

Dimension : 10 x 15 m