Organisation U7 Plateau *EST 4* 10H30

16 EQUIPES SUR UN TERRAIN DE FOOT à 11

DATES	LIEUX

EQUIPES	Nom de l'équipe
EQUIPE 1	EFCV 1
EQUIPE 2	FONSEGRIVES 1
EQUIPE 3	COTEAUX 4
EQUIPE 4	HERSOISE 1
EQUIPE 5	EFCV 2
EQUIPE 6	FONSEGRIVES 2
EQUIPE 7	COTEAUX 5
EQUIPE 8	AUZIELLE 1
EQUIPE 9	EFCV 3
EQUIPE 10	HERSOISE 2
EQUIPE 11	RAMONVILLE 1
EQUIPE 12	FONSEGRIVES 3
EQUIPE 13	EFCV 4
EQUIPE 14	COTEAUX 6
EQUIPE 15	JAC 1
EQUIPE 16	TOULOUSE METROPOLE FUTSAL 1

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX U6 U7

AVANT-MATCH

- Applaudissement des enfants puis ola

- Remerciements aux adultes de les laisser jouer

Sous réserve d'arrêté municipal

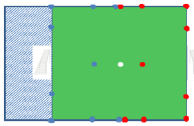
RIGUEUR ET SIMPLICITE DANS L'INSTALLATION DU TERRAIN

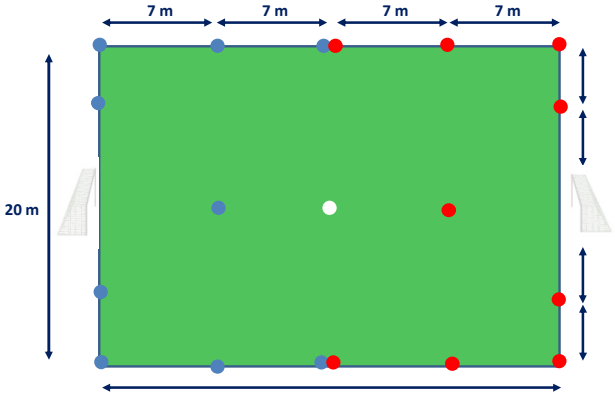
Terrain 4c4 :

- Dimension : 28 x 20 m
- Multiple de 7 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But avec filet de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges et 1 coupelle blanche → kit de délimitation)

Terrain ballon magique :

- Dimension : 21 x 20 m (suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)



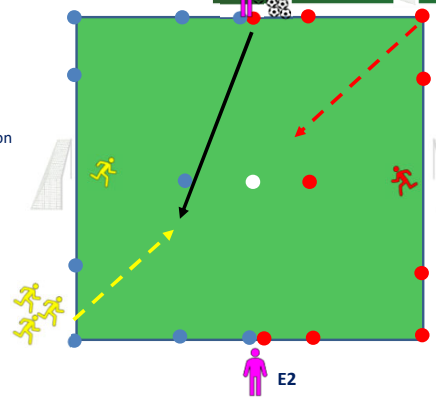


- **Simplification des rotations**
  - Les équipes ***camp bleu*** restent sur place
  - Les équipes ***camp rouge*** tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- **Mise en place de formes jouées, du ballon magique sur le même espace de jeu**
  - Peu d'installations de matériel

LE BALLON MAGIQUE (EXEMPLE DU 2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- **Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune** (passe dans les pieds du joueur).
- **Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.**
  - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
  - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
  - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2ème ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
  - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres.



CONSEILS pour E1 :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

APRES-MATCH

EXEMPLE

- Applaudissement par l'ensemble des personnes présentes
- Remerciements