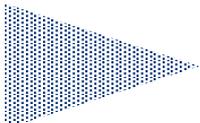




Présentation Journée Nationale des Débutants U6-U7 21 & 22 juin

1

SOMMAIRE

- 
- Introduction
 - Planning et Programme des journées
 - Accès au site : Stade de la Couldre
 - Installations sur le site & Consignes
 - Organisation du Plateau « Géant »
 - Points Importants à retenir
 - Questions diverses
-

2

Le thème de la journée : Euro Féminin 2025 & Valeurs du Football

PLAISIR

FOOTBALL

ENGAGEMENT

RESPECT

TOLÉRANCE

DÉVELOPPEMENT
DURABLE



ANIMATION

PARTAGE

FESTIVITÉ

SOLIDARITÉ

*Le Football,
terrain de valeur*

3

Les principaux chiffres

- 49 Clubs inscrits pour 230 Équipes (60 U6 et 170 U6-U7) de foot à 3 pour les U6 et de foot à 4 pour les U6-U7 & U7
- Prés de 1 300 Participants sont attendus cette année
- 20 Educateurs sont conviés pour aider à l'organisation des plateaux/journée
- 70 Personnes bénévoles participent à l'organisation de cette manifestation

Les priorités

- L'accueil, la convivialité, l'esprit sportif, le plaisir & la sécurité des participants.

4

Planning - Horaires

Entre 9 h 00 et 18 h 30

4 créneaux de pratique :

- **Samedi matin : Arrivée à partir de 9 h 00**
➡ **fin approximative 13h00**
- **Samedi Après-midi : Arrivée à partir de 14 h 30**
➡ **fin approximative 18h00**
- **Dimanche matin : Arrivée à partir de 9 h 00**
➡ **fin approximative 13h00**
- **Dimanche Après-midi : Arrivée à partir de 14 h 30**
➡ **fin approximative 18h00**

5

Planning - Organisation

Accueil des équipes :

- À votre arrivée, dépôt de la **fiche de présence** indiquant à la table de marque :
 - **le nombre de joueurs présents ;**
 - **le nombre d'équipes participantes.**
- Remise des modalités d'organisation à chaque responsable :
 - **Plan du site et affectation de(s) l'équipe(s) sur le village des Valeurs et le(s) terrain(s).**
 - **Documents nécessaires au bon déroulement de la journée pour son(s) équipe(s) : fiche(s) de rotation + questionnaire Quiz Foot + cérémonie de clôture du plateau Géant.**
- Repérage des lieux pour le(s) équipes :
 - **Découverte du village des Valeurs et du terrain d'affectation.**

6

Programme des Activités

- Accueil des équipes sur le village des Valeurs
 - Participation aux activités (chasse aux indices)
 - Accueil des équipes sur les terrains attribués
 - Début du plateau dès la présence des 16 à 20 équipes
 - Début des activités : 3 séquences
- 1 Jeu : Ballon Magic + 2 rencontres de foot à 3 ou à 4 de 8 minutes*
- 1 Temps Quiz sur le terrain : *Durée : 10 à 15 minutes*
 - Reprise des activités : 3 séquences
- 2 rencontres de foot à 3 ou à 4 de 8 minutes + 1 Défi-Relais*
- Animation : Cérémonie de fin de plateau
 - Remise des récompenses & Collations



7

Accès au Site

- L'accès au site ne pourra se faire qu'à partir :
 - de 9 h 00 pour le créneau du matin
 - de 14 h 30 pour le créneau de l'après-midi
- Afin de limiter les embouteillages et les temps d'attente à l'arrivée sur le site, il est impératif :
 - de privilégier les moyens de transports collectifs (autocar, minibus...) et le co-voiturage
 - et de respecter les consignes de circulation.
- Votre rôle en tant que Référent Club :
Organiser le déplacement de votre club en informant les parents et les chauffeurs de bus en amont.

8

Parkings

CO-VOITURAGE IMPERATIF

Organiser le co-voiturage des familles.
Une voiture doit partir avec plus
de deux pratiquants à bord !

Un nombre limité de places de parking sera attribué
à chaque club afin de permettre la pratique de tous !



Les places de parking étant restreintes,
il en va de la fluidité de l'accès au stade
et de la bonne tenue de l'évènement :
respect des horaires & limitation des
temps d'attente (arrivée et départ).

9

Parkings

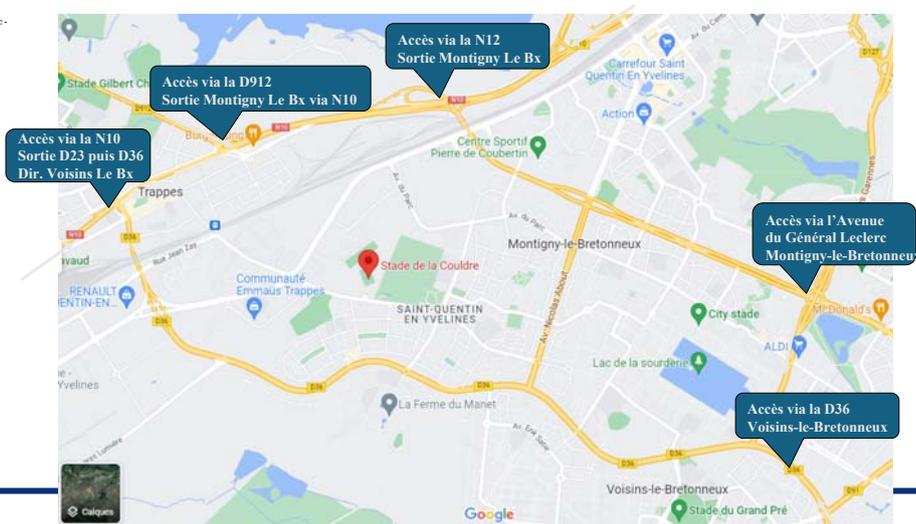
Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e
Responsable de votre Club, voici votre rôle :

Vous êtes le.a garant.e de la mise en place du co-voiturage en amont du départ :

- ☞ **Nous avons défini un nombre de places de parking attribué à chaque club.**
- ☞ En fonction de ce nombre de places nous vous attribuons des **bracelets à donner à vos référents « co-voiturage »** (conducteur véhiculant les pratiquants uniquement & encadrement) **avant le départ de votre lieu de rendez-vous.**
- ☞ **Seuls les véhicules disposant d'un bracelet auront accès à l'un des parking principaux P1, P2 (ou P3)** afin de faciliter l'accès des pratiquants et encadrants d'équipes au stade et limiter ainsi les temps d'attente avant le début des plateaux.
- ☞ Aucune modification de dernière minute ne pourra être prise en compte sur place. **Les véhicules non accrédités devront se garer aux parkings P4 ou P5 (nous vous transmettons par email les plans d'accès aux sites concernés).**

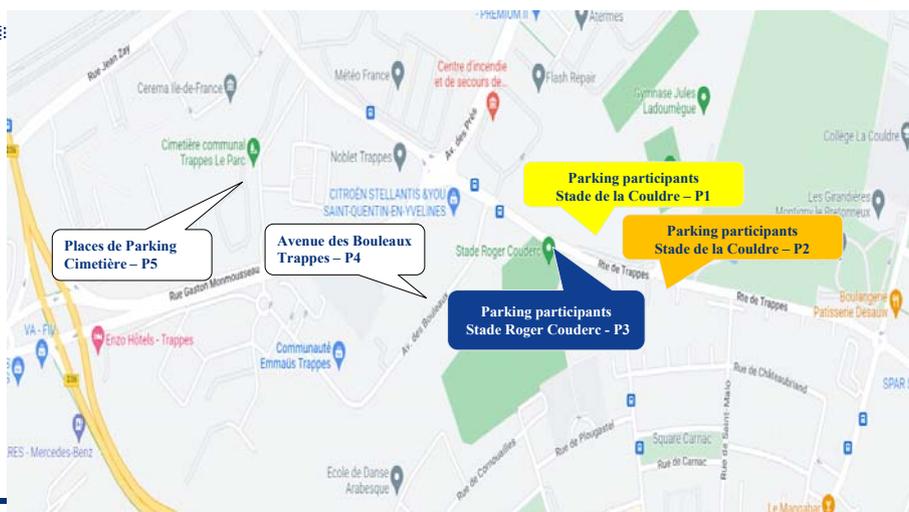
10

Plan d'Accès au Stade de la Couldre



11

Plan d'Accès au Stade de la Couldre



12

Plan d'Accès aux différents Parking Participants



13

Plan d'Accès aux différents Parking Spectateurs



14

Plan d'accès au Site



15

Communication des Effectifs en amont de votre arrivée sur le site

- ❖ Un groupe Whatsapp va être créé par créneau. Il est impératif que l'encadrant responsable nous communique son numéro personnel à l'issue de la réunion.
- ❖ Nous vous demandons (**impératif**) de nous contacter au moment où vous partez de votre commune afin de nous **confirmer vos effectifs : nombre d'équipes et de joueur(se)s**
- ❖ Les équipes seront affectées sur les plateaux au fur et à mesure des arrivées. Cet appel anticipé nous facilitera la programmation et la gestion des plateaux et limitera votre temps d'attente en amont du début du plateau.

16

Accueil sur le site

- ❖ L'heure de rendez-vous fixée correspond à l'heure à laquelle vous devez arriver. Cet horaire n'est pas l'heure de début du plateau. Donc, pas besoin de venir plus tôt (sinon, vous allez attendre...)!
 - ❖ Dès votre arrivée, vous devez vous diriger vers le stand accueil situé au pied de la tribune (coté buvette & village) afin de remettre votre bulletin de présence en échange de documents d'informations et de vos badges d'accès
 - ❖ Seul le responsable du club sera autorisé à accéder à la Table de marque pour obtenir les affectations terrains... Les enfants et accompagnants patientent sur le village ou dans les tribunes,
-

17

Découverte du village des Valeurs & Installation sur les terrains

- ❖ Une fois les documents récupérés, chaque responsable de club devra prendre connaissance des informations remises et informer ses responsables d'équipes : des règles de sécurité, de fonctionnement du plateau et de cérémonial de clôture.
 - ❖ Chaque responsable d'équipe pourra ensuite se rendre sur le village puis sur le terrain correspondant à son affectation quand cela sera annoncé.
 - ❖ Il se peut que certaines de vos équipes soient donc en attente, le temps que les plateaux soient constitués au fur et à mesure de l'arrivée de tous les clubs sur le site.
-

18

Préparation des Joueur(se)s

Les Enfants devront arriver en tenue de footballeur(se) ou se changer dans les tribunes ou dans les espaces externes aux terrains.

Les Protège-tibias sont obligatoires.

L'enfant ne disposant pas de sa tenue de footballeur(se) (short, chaussettes, maillot) n'aura pas accès au terrain et ne pratiquera pas.

Les chaussures de football adaptés au terrain synthétique (sans crampons visés) devront être mises au pied avant de pénétrer sur le plateau d'affectation.



CHAUSSURES CRAMPONS
INTERDITES

19

Installation des Parents & Accompagnateurs

- ❖ Une fois les documents récupérés, chaque responsable de club devra prendre connaissance des informations remises et informer ses parents et accompagnateurs d'équipes des règles de sécurité, des emplacements qui leur sont réservés en fonction du terrain correspondant à l'affectation des équipes du club.
- ❖ La cérémonie de clôture du Plateau Géant (regroupement des 4 plateaux) se déroulera sur le terrain d'honneur en pelouse.
- ❖ L'ensemble des parents et accompagnateurs devra se positionner dans les tribunes pour y assister et faire preuve de patience.
- ❖ Merci de les faire patienter pour le bien des enfants !



20

Plan du site d'accueil et des 3 Terrains : 2 synthétiques & 1 Pelouse

Terrain N°3
C. MATEO

Terrain N°1
M-A.
KATOTO

Terrain N°2
G.
MBOCK

Accès via Parking P1

Accès via Parking P3

Entrée Principale du Stade

Parking P2

Kylian M'Bappé
Attaquant

21

Terrain d'honneur Pelouse
Positionnement des Spectateurs en tribune ou côté Gymnase derrière la main courante

A : ACCUEIL

B : BUVETTE

Terrain N°1
M-A.
KATOTO

Spectateurs

Spectateurs

Accès Tribune

Accès Tribune

Entrée du Stade

Circulation Spectateurs

Gymnase Jules Ladoumègue

de la Couldre

22

Circulation Spectateurs

Accès via Parking P1

Terrain N°2
Griedge MBOCK

Spectateurs

Accès Tribune

Accès Tribune

Entrée du Stade

B : BUVETTE

A : ACCUEIL

Terrain N°2 Synthétique
Positionnement des Spectateurs en tribune ou côté
Accès Parking derrière la main courante

23

Terrain N°3 Synthétique
Positionnement des Spectateurs
autour du terrain
derrière le grillage

Centre du tri postal

Spectateurs

Terrain N°3
Clara MATEO

Spectateurs

Spectateurs

Circulation Spectateurs

Accès Tribune

Stade de la Couldre

Symphonie Julie Lachaud

B : BUVETTE

Accès via Parking P1

24

Consignes éco-citoyennes

- ❖ Une buvette sera mise à votre disposition 
- ❖ De nombreux sacs poubelle seront disposés.
Nous comptons sur vous pour garder le site propre et faire le tri-sélectif des déchets.



25

Consignes

- ❖ Seuls les joueurs et **l'encadrant (1 personne)** que vous affecterez à chaque équipe auront accès au terrain et au village sur le créneau horaire spécifié.
- ❖ Chaque équipe devra **obligatoirement** être accompagnée **d'un encadrant majeur** muni d'un badge (remis à la Table de marque au Responsable du club).
- ❖ Les parents, accompagnateurs devront se situer à l'extérieur des terrains : derrière les mains courantes, dans les tribunes ou derrière le grillage.

26

Consignes

Merci d'être notre relais auprès des encadrants & parents accompagnateurs de vos clubs afin qu'ils respectent ces consignes pour le bon déroulement du Plateau Géant.



27

Fin du rassemblement

- ❖ Une fois les rencontres du plateau terminées, chaque équipe participera à l'animation de fin de plateau organisée sur le terrain d'honneur/pelouse Marie-Antoinette KATOTO.
- ❖ A l'issue de la cérémonie, la remise des dotations et collations pour les participants se fera directement à la sortie du terrain coté gymnase, à chaque Encadrant d'équipe (uniquement aux enfants ayant participé au plateau Géant).
- ❖ Afin de fluidifier la circulation au moment du départ de l'ensemble des clubs, vous devrez impérativement être à l'écoute de l'équipe d'organisation et suivre leurs recommandations.

28

ANIMATIONS DE LA JOURNÉE



29



Village des Valeurs



30

Planning – Horaires Ouverture Village

Entre 9 h 00 et 18 h 00

Samedi et Dimanche matin

- ➔ **Ouverture aux équipes exclusivement à partir de 9 h 00**
- ➔ **Fermeture à 9 h 45 aux joueurs pour l'installation des équipes sur les différents terrains de pratique**

Samedi et Dimanche Après-midi

- ➔ **Ouverture aux équipes exclusivement à partir de 14 h 30**
- ➔ **fermeture 15 h 15 aux joueurs pour l'installation des équipes sur les différents terrains de pratique**

En dehors des créneaux spécifiques équipes, le village reste ouvert pour le public.

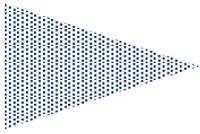
31



Principe :

- Lorsque la personne passe sur le stand, elle récupère un indice,
- Il y a 4 indices à récolter pour ensuite venir donner la réponse au stand accueil,
- Une fois les 4 indices récoltés et la réponse trouvée, une récompense sera donnée aux participants,

32



Stands prévus

1. Stand P.E.F.
2. Stand Quizz Euro
3. Stand Exposition
4. Stand Photo
5. Stand Arbitrage
6. Stand Maquillage
7. Stand eco-responsable
8. Stand Banderole



Activités

1. Bowling Foot
2. Tir de précision
3. Parcours
4. Ceci-Foot
5. Golf Foot

33

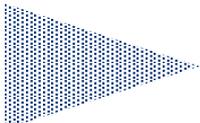


ORGANISATION
Plateau « Géant »



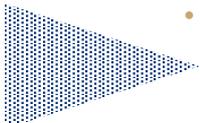


34



- **Présentation :**
 - Le plateau « géant » est composé de 4 plateaux :
 - 3 plateaux U6-U7 & U7 de 10 à 20 équipes réparties sur les terrains 1, 2 & 3.
 - 1 plateau U6 de 16 équipes réparties sur le terrain 1
- **Répartition :**
 - Chaque Club est réparti sur un ou plusieurs plateau(x) en fonction de son nombre d'équipes inscrites.
 - Dans la mesure du possible, pas plus de 2 équipes d'un même club sur un même plateau, sauf clubs dont le nombre d'éq. > 6 et pour le plateau spécifique U6.

35



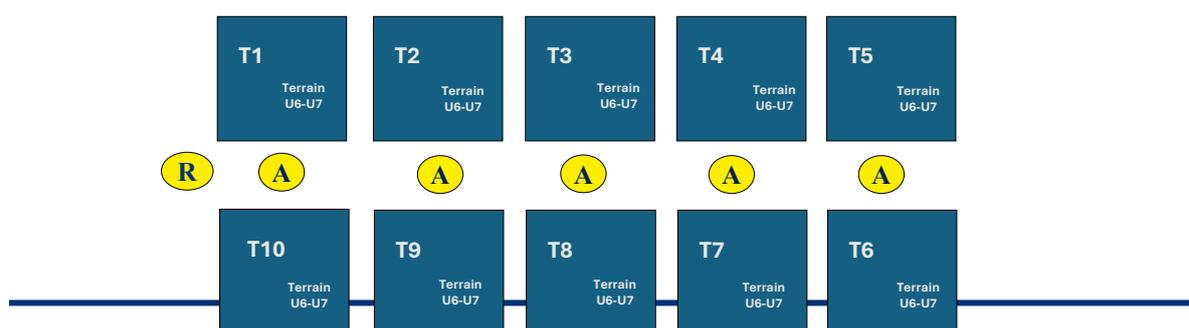
- **Organisation :**
 - Chaque équipe participera à 6 séquences d'activité terrain : 2 jeux de 10 minutes & 4 rencontres de 8 minutes.
 - Un temps « Quiz Foot »
 - Une pause de 3 à 5 minutes est prévue entre chaque séquences afin de permettre la rotation des équipes et la récupération des enfants.
 - Le responsable du plateau (membre de l'organisation) est le seul habilité à gérer (modifier si besoin) les rotations des équipes et le temps de jeu.

36

Plateaux U7 et U6-U7 sur 25 terrains

Organisation du Plateau Géant :

- 3 plateaux de 5 à 10 terrains de 16 x 28, soit 50 équipes maximum
- 1 Responsable & 3 à 5 Animateurs (éducateurs missionnés)
- Déroulement expliqué à votre arrivée avec la fiche de rotation



37

Reconduction Plateau U6 sur 8 terrains

Organisation du Plateau Géant :

- 1 plateau de 8 terrains de 16 x 21, soit 16 équipes maximum
- 1 Responsable & 4 Animateurs (éducateurs missionnés)
- Déroulement expliqué à votre arrivée avec la fiche de rotation



38

Présentation des Jeux Ballon Magique

- **Organisation :**
 - Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :
 - **Le Jeu « Ballon Magique » sur 10 minutes :**
 - Le « Ballon Magique » version U6 : 1 c 0 puis 1 c 1 uniquement
 - Le « Ballon Magique » version U6-U7 : 1 c 1 puis 2 c 2
 - Les Responsables de chaque équipe (Animateur A1 & A2) sont chargés d'animer le jeu comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.
 - Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement du jeu proposé (rotation des joueurs, gestion des ballons...).
-

39

Présentation des Jeux Défi-Relais



- **Organisation :**
 - Chaque équipe participera à 2 séquences d'activités ludiques :
 - **Le Défi-Relais sur 10 minutes :**
 - Le Défi-Relais version U6 : Parcours du ballon sous forme de relais entre joueurs d'une même équipe qui se termine par un tir au but (sans gardien) de précision avant la ligne des 7 mètres.
 - Le Défi-Relais version U7 : Parcours du ballon sous forme de relais entre joueurs d'une même équipe qui se termine par un tir au but (face au gardien adverse) avant la ligne des 7 mètres.
- Les Responsables de chaque équipe (Animateur A1 & A2) sont chargés d'animer le jeu comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.
- Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement du jeu proposé (rotation des joueurs, gestion des ballons...).
-

40



Présentation des 2 Jeux



Le signal des débuts et fins des séquences de jeu est géré par le chronométrateur général du plateau : Educateur Responsable.

Temps de jeu : 10 min (départ et arrêt au coup de sifflet général)

L'animation est gérée par les 2 encadrants d'équipes des clubs présents sur le terrain. Ceux-ci doivent :

- Veiller à la participation de tou.te.s les joueur.se.s et à leur sécurité.
- Se tenir aux extrémités du terrain (1 de chaque coté) pour gérer le départ des enfants et ne pas gêner le déroulement du jeu.
- N'intervenir qu'en cas de besoin afin de faire respecter les règles du jeu
- Compter les points, valoriser et encourager les joueur.se.s
- S'adresser aux éducateurs missionnés présents pour aider si besoin à la réalisation.

41

U6

U7

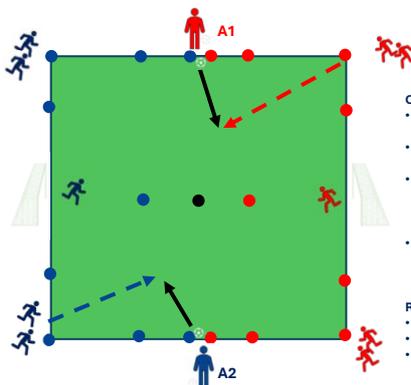
JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

1^{ERS} PASSAGES

LE BALLON MAGIQUE 1 C 1 (GARDIEN)

GRANDS PRINCIPES

- Animateur équipe 1 (A1) transmet le ballon au 1^{er} joueur rouge (passe dans les pieds du joueur).
- Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse face au gardien :
 - Si le ballon est récupéré par le GB, le jeu se termine.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, le jeu se termine.
 - Si le Gardien repousse le ballon, possibilité de tirer une seconde fois au but.
- A la fin de la séquence, l'enfant se place à la récupération derrière le but et prend la place de son camarade qui rapporte le ballon à l'éducateur A1 puis se place à l'emplacement de départ initial.
- L'animateur équipe 2 (A2) peut alors à son tour injecter un ballon en criant « Ballon magique » en transmettant le ballon à un 1^{er} joueur de la couleur opposée bleu



CONSEILS :

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 ballon)
- Veillez au passage de tous les enfants
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- donner le ballon à un joueur/joueuse de chaque équipe alternativement.

ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseil, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- A la fin des 1^{ERS} passages, changer les Gardiens de but

42

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

2^{ÈMES} PASSAGES

U6

ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE 1c1 FACE AUX GARDIENS

- **1c1** : 1 joueur de chaque équipe part simultanément à droite et à gauche pour marquer chacun dans le but adverse sans opposition.
- **1c1** : Alternance des départs à droite puis à gauche du but

➔ *Précision* : Le.s joueur.s à la récupération est.sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique avant de se replacer au départ pour assurer la continuité du jeu et augmenter leur temps de pratique.

43

JEU ÉVOLUTIF : BALLON MAGIQUE

2^{ÈMES} PASSAGES

U6

U7

LE BALLON MAGIQUE 2c2 AVEC LES GARDIENS

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (A1) transmet le ballon au 1^{er} joueur rouge (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, il le renvoie à son partenaire.
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, A1 injecte un 2^{ème} 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 joueurs (1 de chaque équipe).

CONSEILS :

- Ne pas dépasser 45 secondes de jeu (2 ballons maximum)
- Veillez au passage de tous les enfants
- Sur le ballon magique, donner correctement le ballon (à la main ou aux pieds) pour favoriser le contrôle de la part des enfants.
- Donner le ballon à un joueur/joueuse de chaque équipe alternativement.

ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseiller, guide les joueurs
- Contrôler le temps de la séquence

➔ *Précision* : Le.s joueur.s à la récupération est.sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique avant de se replacer au départ pour assurer la continuité du jeu et augmenter leur temps de pratique.

44

DÉFI-RELAIS : RELAIS

2 MANCHES AU MAXIMUM

U6

CONSEILS :

- Veillez au respect des règles (arbitrage), compter les buts
- Veillez au départ des joueurs depuis la zone protégée (7 mètres).
- Veillez au passage de tous les enfants et à la rotation des joueurs à la récupération pour le retour des ballons au point de départ.
- Veillez à compter le nombre de boucles effectuée par les 2 équipes pour les départager en cas d'égalité (le nombre le plus élevé gagne la manche du défi)
- Encourager, valoriser les tirs cadrés

ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseille, guide les joueurs (mais ne téléguide pas !)
- Contrôle le temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique

LE DEFI-RELAIS 1 C 0 (SANS GARDIEN)

GRANDS PRINCIPES

- Les Animateurs **équipe 1 (A1)** et **équipe 2 (A2)** donnent le départ du relais.
- Les 1ers relayeurs, joueurs de chaque équipe **rouge** et **bleu** partent simultanément en conduite de balle en direction du 2^{ème} relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Un fois le tir exécuté le 3^{ème} relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part à son tour en conduite de balle pour ramener le ballon **au point de départ** (zone protégée) pour le partenaire suivant qui part à son tour pour effectuer une nouvelle boucle.
- Le joueur qui a tiré au but prend la place du joueur situé à côté du but à la **BUT DU DEFI-JEU** ballon.
- A la fin du temps de jeu imparti : 4' de temps effectif, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cumul, gagne la manche du défi.

VARIANTE :

- Ajouter un gardien de but pour chaque équipe qui redonne le ballon au 3^{ème} relayeur.

45

DÉFI-RELAIS : RELAIS

2 MANCHES AU MAXIMUM

U6

U7

CONSEILS :

- Veillez au respect des règles (arbitrage), compter les buts
- Veillez au départ des joueurs depuis la zone protégée (7 mètres).
- Veillez au passage de tous les enfants et à la rotation des joueurs à la récupération pour le retour des ballons au point de départ.
- Veillez à compter le nombre de boucles effectuée par les 2 équipes pour les départager en cas d'égalité (le nombre le plus élevé gagne la manche du défi)
- Encourager, valoriser les tirs cadrés

ROLE des Animateurs A1 & A2 :

- Conseille, guide les joueurs (mais ne téléguide pas !)
- Contrôle le temps des séquences (manches) pour équilibrer les temps de pratique

LE DEFI-RELAIS 1 C 1 (AVEC GARDIEN)

GRANDS PRINCIPES

- Les Animateurs **équipe 1 (A1)** et **équipe 2 (A2)** donnent le départ du relais.
- Les 1ers relayeurs, joueurs de chaque équipe **rouge** et **bleu** partent simultanément en conduite de balle en direction du 2^{ème} relayeur de leur équipe qui se dirige vers le but adverse pour marquer (tir entre les 2 coupelles avant la ligne des 7 m).
- Un fois le tir exécuté le 3^{ème} relayeur, joueur situé derrière sur le côté droit du but en attente, récupère le ballon et part à son tour en conduite de balle pour ramener le ballon **au point de départ** (zone protégée) pour le partenaire suivant qui part à son tour pour effectuer une nouvelle boucle.
- Le joueur qui a tiré au but prend la place du joueur situé à côté du but à la **BUT DU DEFI-JEU** récupération du ballon.
- A la fin du temps de jeu imparti : 4' de temps effectif, l'équipe qui a marqué le plus de buts au cumul, gagne la manche du défi.

VARIANTE :

- Ajouter un défenseur qui ne peut défendre que dans la zone des 7 mètres pour chaque équipe. Le 2^{ème} relayeur peut de ce fait pénétrer dans la zone des 7 mètres pour marquer. Si le ballon est récupéré par le défenseur ou le Gardien de but adverse. le point n'est pas comptabilisé et le 3^{ème} relayeur peut rejoindre le point de départ avec un 2^{ème} ballon en

46

Présentation des Rencontres

Organisation :

Chaque équipe participera à 4 séquences de Rencontres :

- 2 rencontres de 8' minutes sur la 1^{ère} séquence :
- 2 rencontres de 8' minutes sur la 2^{ème} séquence :

Les responsables de chaque équipe (Animateur A1 & A2) sont chargés de superviser les rencontres comme lors des plateaux habituels sur le temps de pratique spécifié.

Les Educateurs missionnés seront chargés de les aider, de faciliter le bon déroulement des rencontres (rappels rotation des joueurs, gestion des ballons...).

47

PRESENTATION DE LA RENCONTRE



CADRAGE DES EFFECTIFS AUTORISES G ET F

Pratique U6-U7 :

Nombre de Joueurs & forme de pratique :

- Nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sans dissociation des U6-U7 :

En U6-U7 : 4 joueurs + 2 suppléants

Pratique : 4 contre 4 dont 1 Gardien de but

- Dans la cadre d'une pratique dissociée entre les U6 et les U7,

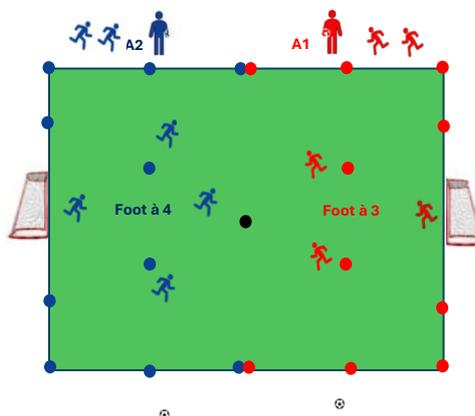
le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sera :

- En U7 : 4 joueurs + 2 suppléants

Pratique : 4 contre 4 dont 1 Gardien de but

- En U6 : 3 joueurs + 2 suppléants

Pratique : 3 contre 3 dont 1 Gardien de but



48



Présentation de la rencontre



Le signal des débuts et fins des séquences de jeu est géré par le chronométrateur général du plateau : Educateur Responsable.

Temps de jeu : 8 min (départ et arrêt au coup de sifflet général)

L'arbitrage est autogéré par les joueurs sous le contrôle des 2 encadrants d'équipes des clubs présents sur le terrain. Ceux-ci doivent :

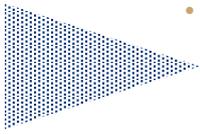
- Veiller à la sécurité des joueur(se)s.
- Se tenir aux extrémités du terrain pour ne pas gêner le déroulement du jeu.
- N'intervenir qu'en cas de besoin afin de faire respecter les lois du jeu du football à 3 ou à 4.
- S'adresser aux éducateurs missionnés présents pour régler les conflits éventuels.

49

• Rappel des principales « Lois du Jeu »

- **Une équipe se compose :**
 - En U6 de 3 joueurs dont un gardien de but et de 2 remplaçants « volants » au maximum.
 - En U7 de 4 joueurs dont un gardien de but et de 2 remplaçants « volants » au maximum.
- **Equipement du footballeur obligatoire :**
 - Short + chaussettes + maillot obligatoire + protège-tibias indispensables + Chaussures de foot adapté au terrain synthétique
- **Interdiction :**
 - Bas de survêtement, collants, bonnet, casquette, tour de cou, bijoux, baskets, et tout autre objet dangereux pour la pratique.

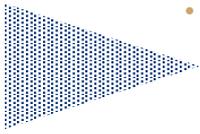
50



- **Rappel des principales « Lois du Jeu »**
- **les règles du jeu sont identiques aux plateaux U6-U7 traditionnels.**
- **La surface de réparation, où seul le gardien peut se saisir du ballon à la main, est délimitée au sol (ligne blanche ou coupelle).
Elle prend fin à 7 m de la ligne de but.
Application de la règle de la relance protégée.**
- **Les rentrées de touche se font exclusivement au pied par une passe (au sol) ou en conduite de balle, avec possibilité de marquer directement.**
- **Sur le coup de pied de coin ou Corner possibilité de centrer, de tirer ou de partir en conduite de balle, avec possibilité de marquer directement.**



51



- **Rappel des principales « Lois du Jeu »**
- **Les coups de pied de but s'effectuent au pied par le gardien dans la surface de but, ballon au sol.
Les adversaires doivent sortir de la zone de but (7m).
Application de la règle de la relance protégée**
- **Toute faute commise peut être sanctionnée d'un coup franc direct ou d'un pénalty (grosse faute), exécuté à 7 mètres du but.**
- **Sur les remises en jeu (coup d'envoi, coup de pied de coin, touches...) les joueurs adverses doivent se situer à 4 m du porteur de la balle.**
- **Seule la dimension des terrains est réduite (16 m de large au lieu de 20 m, longueur identique),**
- **S'adresser aux éducateurs missionnés présents pour régler les conflits éventuels.**

52

Programme Educatif Fédéral

Dans le cadre de la poursuite du déploiement du Programme Educatif Fédéral, nous avons souhaité comme les saisons passées reconduire le Quiz Foot Éducatif sur le thème de l'EURO FEMININ 2025, Chaque encadrant d'équipe devra animer le questionnaire « Quiz foot » (remis à la table de marque) pour son équipe après 3 séquences pendant les 10 à 15 minutes imparties. A la fin de la séquence, il devra remettre le questionnaire complété à l'éducateur missionné sur son terrain.



53

Animation Cérémonie de clôture



Objectif du Protocole Fin de Plateau

- Permettre aux enfants de quitter le terrain dans une ambiance festive et conviviale.
- Rencontrer les Mascottes : Dyfoot ou Dyfette.
- Garder un bon souvenir de cette manifestation: photos souvenir...
- Récupérer sa récompense bien méritée et sa collation.

54

Animation Cérémonie de clôture

A la fin des rencontres, les équipes se retrouveront sur le terrain d'honneur, pelouse.

Les équipes du synthétique 2 rentreront par le portail situé à côté du gymnase

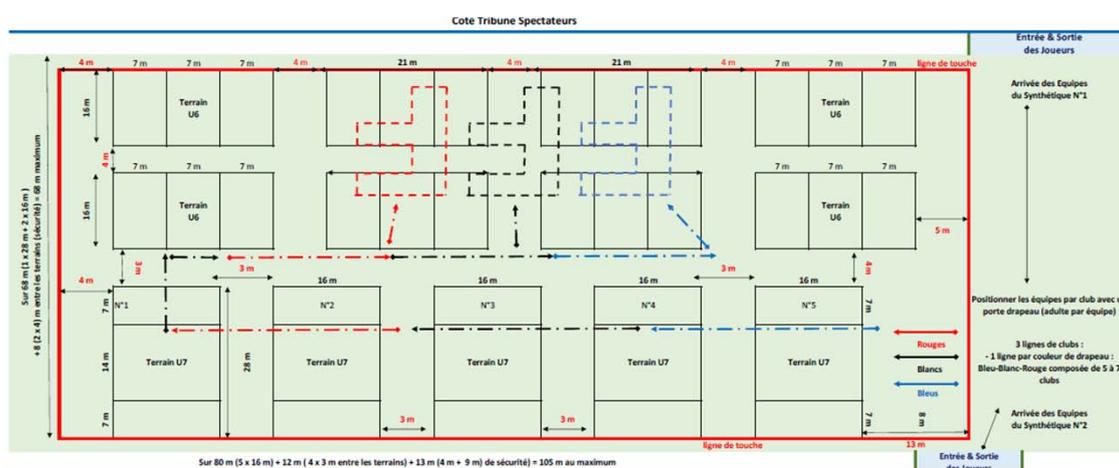
Les équipes du synthétique 1 rentreront par le portail entrée principale située côté tribune

Les équipes se rassembleront par club et défilent aux couleurs, Bleu, Blanc, Rouge.

Une fois la cérémonie de clôture exécutée, les clubs chemineront l'un derrière les autres, dans un ordre donné, vers le stand : Photo club pour ensuite se diriger vers la sortie du terrain pour la remise de leur récompense (sortie située côté gymnase).



55



56

POINTS IMPORTANTS À RETENIR

Nous comptons sur vous pour nous aider
à faire de cette journée une fête pour les enfants.



57

Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e
Responsable de votre Club, voici votre rôle :

Vous êtes le.a garant.e de la mise en place du co-voiturage en amont du départ :

- ☞ **La gestion des bracelets à donner à vos référents « co-voiturage » vous incombe avant le départ de votre lieu de rendez-vous.**
- ☞ **Seuls ces véhicules auront accès à l'un des 3 parking principaux P1, P2 ou P3 afin de faciliter l'accès des pratiquants et encadrants d'équipes au stade et limiter ainsi les temps d'attente avant le début des plateaux. Aucune modification de dernière minute ne pourra être prise en compte sur place.**

58

Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e
Responsable de votre Club, voici votre rôle :

Vous êtes le.a garant.e de la mise en place du co-voiturage en amont du départ :

Ne pas oublier de prendre avec vous le bulletin de présence (remis aujourd'hui) que vous devrez déposer à la table de marque à votre arrivée après être passé par le stand « Accueil ».

- ☞ **Veillez à vous organiser pour arriver groupés sur le site et vous attendre à l'entrée du stade une fois garé.**



59

Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e
Responsable de votre Club, voici votre rôle :

Vous êtes le garant de la sécurité de vos joueur.se.s sur le site, vous devez les surveiller afin qu'il.elle.s restent groupé.e.s.

- ☞ **Vous devez INFORMER chacun de vos encadrants d'équipe du déroulement du Plateau Géant et des modalités d'organisation.**
- ☞ **Vous devez leur remettre le badge d'accès au terrain sur lequel leur équipe est affectée.**
- ☞ **Arrivé sur le terrain, vous devez impérativement leur préciser qu'ils doivent s'identifier auprès de l'Educateur Responsable du plateau, afin de faciliter le lancement de celui-ci.**



60

**Vous êtes l'éducateur.trice, l'animateur.trice ou le.a dirigeant.e
Responsable de votre Club, voici votre rôle :**

Vous êtes le garant de la sécurité de vos joueur.se.s sur le site, vous devez les surveiller afin qu'il.elle.s restent groupé.e.s.

☞ Des éducateurs missionnés par le District sont là pour les aider quand cela est nécessaire.

☞ A la fin de la journée, vous devez leur préciser qu'ils doivent :

Regrouper leurs joueurs, laisser l'emplacement propre et repartir de façon ordonnée du terrain pour la cérémonie de clôture organisée sur le terrain d'honneur, en tenant compte des consignes des organisateurs.



61

**Vous êtes éducateur.trice, animateur.trice, dirigeant.e
accompagnateur ou responsable d'une ou plusieurs équipes, voici
votre rôle :**

Vous êtes le garant de la sécurité de vos joueur.se.s sur le site, vous devez les surveiller afin qu'il.elle.s restent groupé.e.s.

☞ Vous devez vous enquérir auprès de votre responsable du déroulement du Plateau Géant et des modalités d'organisation.

☞ Vous devez récupérer auprès de lui le badge d'accès au terrain sur lequel votre équipe est affectée.

☞ Arrivé sur le terrain, vous devez impérativement vous identifier auprès de l'Educateur Responsable du plateau, afin de faciliter le lancement du plateau.



62

Vous êtes éducateur.trice, animateur.trice, dirigeant.e accompagnateur ou responsable d'une ou plusieurs équipes, voici votre rôle :

Vous êtes le garant de la sécurité de vos joueur.se.s sur le site, vous devez les surveiller afin qu'il.elle.s restent groupé.e.s.

☞ **Des éducateurs missionnés par le District sont là pour vous aider quand cela est nécessaire.**

☞ **A la fin de la journée, vous devez :**

Regrouper vos joueurs, laisser l'emplacement propre et repartir de façon ordonnée du terrain (départ groupé) pour la cérémonie de clôture organisée sur le terrain d'honneur, en tenant compte des consignes des organisateurs.



63

Vous êtes le garant du comportement exemplaire de vos joueur.se.s, parents, accompagnateurs qui devront rester impérativement dans les tribunes ou au pourtour des terrains, derrière la main courante ou le grillage.

Nous vous demandons de respecter scrupuleusement les consignes données par les membres de l'organisation.

La sécurité des participants et accompagnants est notre priorité !

Soyons, ENSEMBLE vigilants afin de faire de cette journée une fête pour les enfants !



64

NOUS AVONS BESOIN DE VOUS

Cette journée nécessite la mobilisation de nombreuses personnes.

Si vous êtes intéressé pour nous aider, merci de venir nous rencontrer à l'issue de la réunion. Toute aide sera la bienvenue.



65

QUESTIONS DIVERSES



66