DISTRICT DRÔME-ARDÈCHE DE FOOTBALL

COMMISSION DES JEUNES FICHE BILAN

PLATEAUX U7

Fiche à déposer sur Foot d'Animation Loisirs (FAL) via foot club.

CLUB ORGANISATEUR :	**Date :**
SECTEUR :	
POULE :	

Noms des clubs	Présent	Absent	Excusé	Responsable n° Licence ou Téléphone	Nbre d'équipes

DEROULEMENT DU PLATEAU

1: match 10minutes

2: match 10 minutes

3: défi technique : « le meilleur buteur »

4: match 10 minutes

5: match 10 minutes



Remplaçant maitre ligne, je lève le drapeau ou le dossard quand le ballon sort des limites et quand il y a un but.

Règles du jeu catégorie U7 :

1 Nombre de joueur : Match à 4 contre 4 (obligatoire) 3 joueurs + 1 GB + 1 ou 2 remplaçants **MAX** par équipe.

2 La relance protégée : Ballon en possession du GB à la main dans la zone des 7m, l'adversaire pourra entrer dans cette zone quand le ballon est touché par le joueur ou quand le ballon est sorti de la zone.

3 Coup de pied de réparation (pénalty) : Sur la ligne des 7m au milieu du but.

4 Rentrée de touche et corner : Conduite de balle ou passe.

5 Relance du gardien : A la main ou au pied sur ballon au sol, volée et demie volée interdite.

6 Tacles : Interdit.

7 Jeu de tête : INTERDIT reprise du jeu par une touche pour L'adversaire.

Merci de respecter les consignes suivantes.

- **Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps.**
- **Si le nombre d'équipe est impair merci de créer une équipe supplémentaire avec les remplaçants des équipes présentes (équipe de France)**

Nombre de match réalisé par équipe :

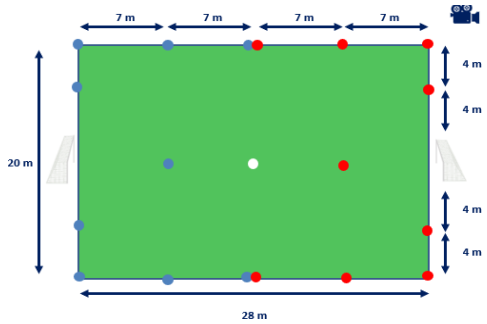
Durée des matchs :

Utilisation buts foot à 5 : OUI/NON

Défi technique réalisé : OUI/NON

REMARQUES :

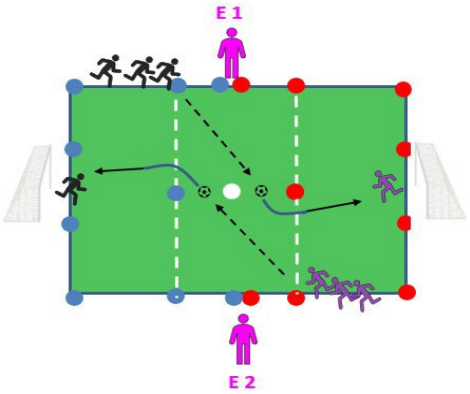
Dimension du terrain et matérialisation :



Organisation sur un terrain de foot à 11 :



Organisation du défi technique :



Consignes :

Au signal de l'éducateur, départ simultané d'un enfant de chaque équipe en direction du ballon, puis conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée en contournant la coupelle du point de pénalty **avec** gardien de but.

Départ du joueur dès que le joueur précédent à tirer ou sur un autre signal.

Retour du joueur au départ avec le ballon pour le suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

Départ depuis la ligne de touche opposée.

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but - Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe / dossards