

Classeur Pédagogique

L'organisation des plateaux U7



1- L'organisation et l'esprit de la pratique

2- Réussir votre plateau

3- Les lois du jeu

4- Les grilles d'organisation de plateaux

5- Les jeux proposés pour les plateaux

- Jeu 1 : aller dans la maison
- Jeu 2 : parcours psychomotricité 1 avec prise d'informations
- Jeu 3 : aller dans le cerceau
- Jeu 4 : vivacité motricité 2
- Jeu 5 : remplir le château
- Jeu 6 : parcours motricité 3
- Jeu 7 : « Epervier » avec refuge
- Jeu 8 : « le trésor gardé du château »
- Jeu 9 : « jeu des 4 buts »
- Jeu 10 : « jacques à dit »
- Jeu 11 : motricité « le chat et la souris
- Jeu 12 : jeu des journées d'accueil
- Parcours plateaux de Noël

6- Les liens utiles



❖ OBJECTIFS/ ETAT D'ESPRIT:

- ✓ *Protéger les plus jeunes*
- ✓ *Bannir toute forme de compétition*
- ✓ *Aspect ludique et festif : enchaîner des matchs et des jeux*
- ✓ *FOOT à 4 pour les U6-U7*
- ✓ *Donner un cadre sportif*

Une forme de pratique spécifique en **football à 4** est proposée pour les **U6-U7** avec 15 à 17 rassemblements organisés dans la saison (sur plusieurs secteurs). **Les équipes pourront être constituées sur place** : tous les joueurs présents seront intégrés à une équipe. Une tolérance permet la participation de 2 joueurs U8 (qui débutent) à ces rassemblements.

Les inscriptions des équipes à 4 doivent s'effectuer en **début de saison**. La planification des plateaux dépendra du nombre **d'équipes engagées par secteur**.

❖ LES PLATEAUX D'AUTOMNE ET DE PRINTEMPS

Sur chaque plateau d'automne ou de printemps :

- ✓ 6 à 16 équipes
- ✓ 4 séquences de 10 minutes
- ✓ Les enfants effectuent 3 matchs et 1 atelier jeu (jeu d'éveil-parcours motricité...)

❖ LES RASSEMBLEMENTS EVENEMENTIELS

Lors de ces rassemblements, **une assurance est prise pour pouvoir accueillir les joueurs non licenciés**. Ces rassemblements organisés par le District sont :

- ✓ *Les journées d'accueil*
- ✓ *Les plateaux de Noël*
- ✓ *La journée nationale des U7*





2- REUSSIR SON PLATEAU DES U7

La pratique de nos jeunes est très spécifique : « *Les joueurs les moins habiles ne touchent presque pas le ballon pendant les matchs ...* »

1- TROUVER LES PERSONNES POUR L'ORGANISATION

- 1 responsable technique (coordonne)
- 1 personne pour l'accueil des équipes et la collation
- 2 personnes pour l'animation des jeux (J.A.T., Initiateurs...)
- 3 à 4 arbitres (si possible des jeunes U15, U17...)



2- L'ACCUEIL

Une personne se charge d'orienter parent, enfants, dirigeants dans sur vos installations. **Proposer des boissons chaudes aux parents** afin qu'ils partagent entre eux d'un moment en attendant qu'ils puissent profiter pleinement du spectacle à venir.

Les terrains et aires de Jeux doivent être installés avant l'arrivée des équipes afin d'être totalement disponible

3- REGROUPER DES RESPONSABLES D'EQUIPES JUSTE AVANT LE PLATEAU

Expliquer le fonctionnement du plateau (temps, emplacement des terrains...)

4- LES RENCONTRES

- ✓ **ADAPTEZ VOUS AU NOMBRE D'EQUIPES :** Sans aucune préparation, vous pouvez utiliser des grilles pré-établies (dans ce document) et évitez les remplacements (recomposer des équipes)
- ✓ **PRIVILEGIEZ LES RENCONTRES PAR NIVEAUX** afin de séparer les équipes d'un même club et afin de séparer les équipes les plus faibles des plus fortes
- ✓ **JOUEZ EN 4 CONTRE 4 (et non en 5c5)** : Jouer à 4 permet aux jeunes de disposer de suffisamment d'espace et de ne pas avoir trop d'adversaires face à lui pour maîtriser son ballon. C'est une étape indispensable à la progression des enfants.



5- LES JEUX : UN JEU OBLIGATOIRE A CHAQUE PLATEAU !!!

Chaque équipe participe à **3 matchs de 10mn et 1 jeu :**

CERTAINS ENFANTS NE POURRONT JOUER, TOUCHER LE BALLON DANS DE BONNES CONDITIONS QUE PENDANT LES JEUX (Parcours, jeux scolaires...)

6- INTEGRER UNE PAUSE

Après la 2^{ème} séquence, proposer une collation aux enfants (jus, eau, chocolat chaud...)

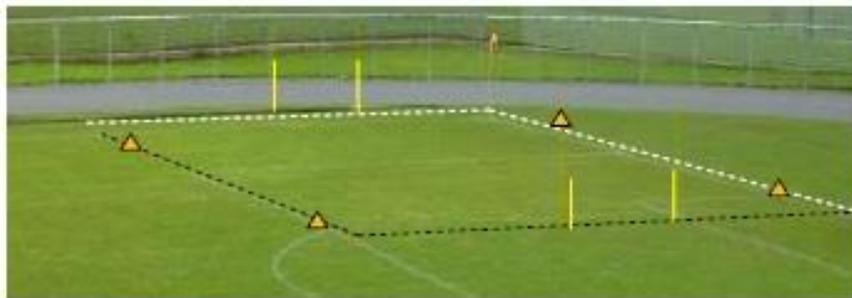
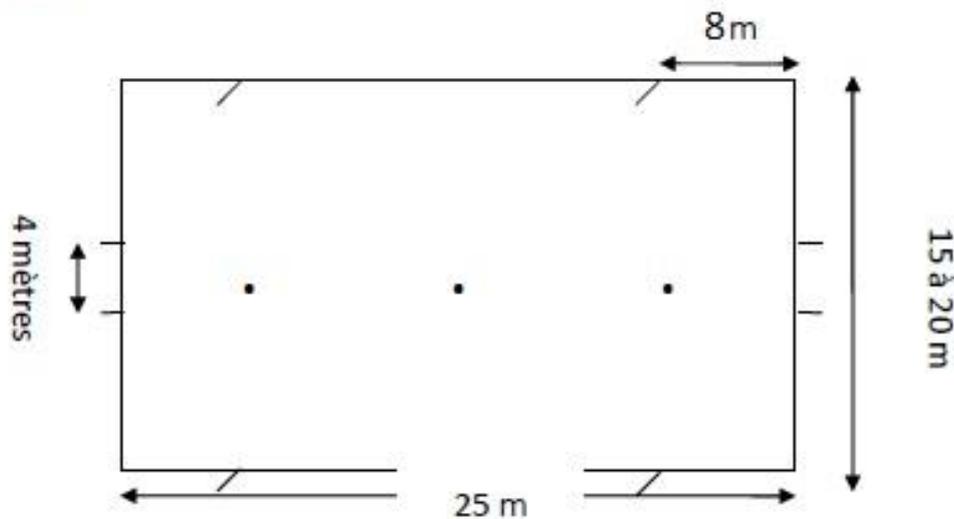
7- RENVOYER LA FEUILLE DE PLATEAU AU DISTRICT



3- LOIS DU JEU : CATEGORIE U7

Le ballon : taille 3.

Le terrain :



But : Piquets (constri-foot ou jalons)

Temps de jeu : 10 minutes par rencontre, 3 matchs et un jeu par équipe. Durée maximum du plateau 1h15.

L'équipe : 4 Joueurs (dont 1 gardien) + 1 remplaçant.

Tous les joueurs (euses) doivent participer de façon égale.

- Les Féminines U.8 sont autorisées à jouer dans la catégorie U6-U7.
- Tous les participants doivent être en possession d'une licence.
- Tous les coups Francs sont directs (adversaires à 4m)
- TOUCHE AU PIED, possibilité de rentrée en conduite de balle sur le terrain, adversaire à 4m.
- Pas de hors-jeu
- Arbitrage éducatif
- **JEU OBLIGATOIRE**
- Protèges tibias obligatoires / Les chaussures à crampons vissés sont interdites.
- Plateaux à 10 h 30

Organisation de Plateau à 2 ou 3 niveaux U6-U7 / possibilité de reconstituer des équipes sur places (joueurs issus de différents clubs)



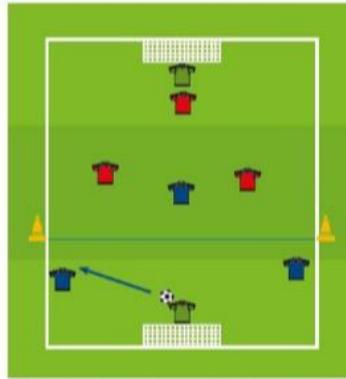
AMELIORATION DE LA CONSTRUCTION DU JEU

RELANCE PROTÉGÉE AUX 8 MÈTRES

Relance du gardien

- > Position de l'équipe (éveil à l'occupation de l'espace)
 - Triangle pointe haute / Triangle pointe basse (notions géométriques : repères visuels)
- > Orientation (corps) en direction de la cible à atteindre (s'éloigner de la ligne des 8 mètres donc de l'adversaire afin de garder le temps de confort pour progresser en passe ou en conduite)
- > Minimum un joueur dans le camp adverse

Triangle en Pointe haute



Triangle en Pointe basse



Définition de la relance protégée

La relance protégée est mise en place pour les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations :

- > le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied).
- > la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied).

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres. Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle.
- le ballon franchi la ligne de la zone protégée.
- le ballon sort des limites du terrain.



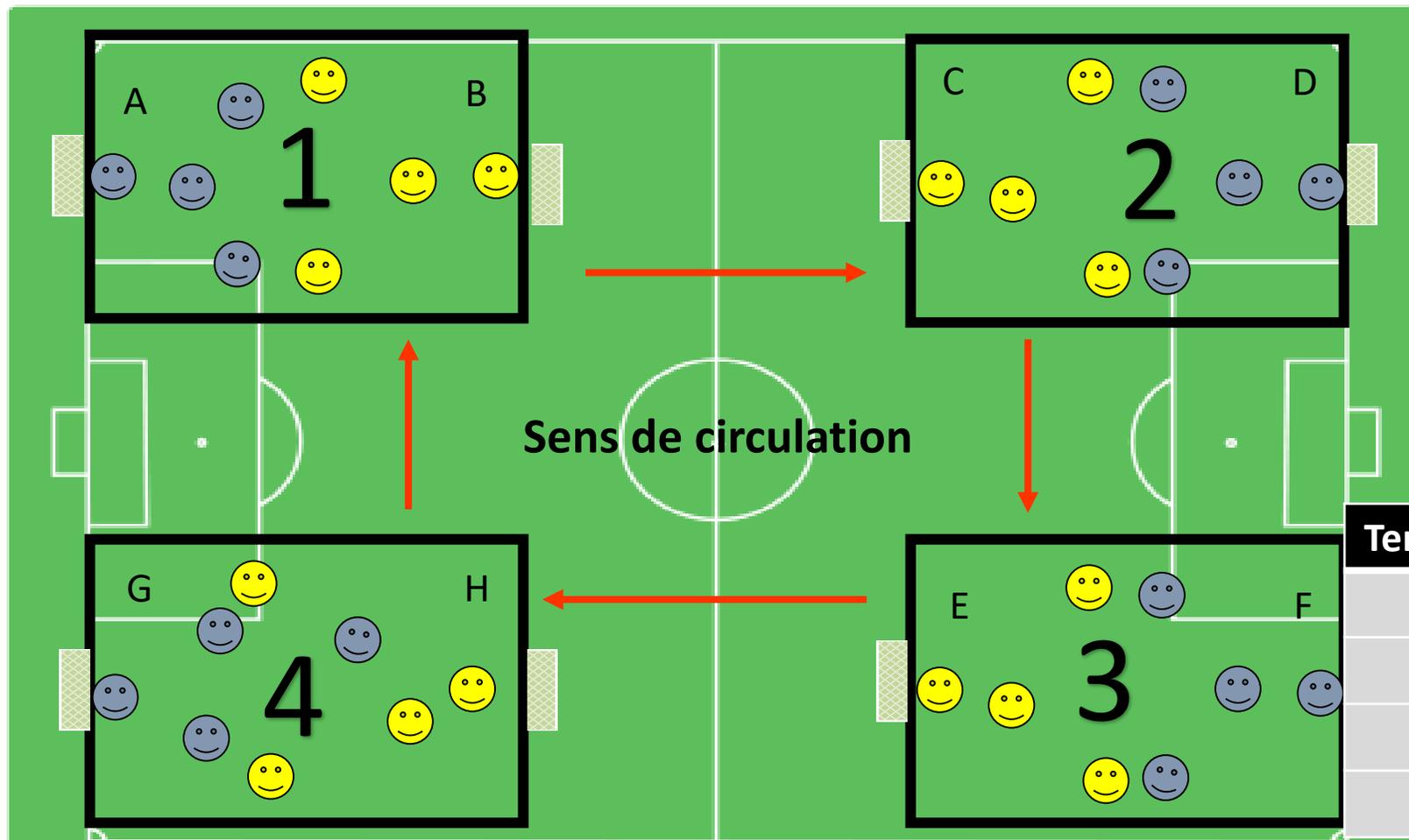
Plateau à 8 équipes :

Équipes situées en extérieures restent fixes (dans ce cas équipes bleues).

Seulement les équipes jaunes se déplacent dans le sens indiqué.

Fin de la rencontre :
Les joueurs s'applaudissent

Les équipes se déplacent du côté de leur but pour rejoindre directement le prochain terrain.



Terrain	Rot 1	Rot 2	Rot 3	Rot 4
1	A-B	A-H	A-E	A-C
2	C-D	B-D	H-D	E-D
3	E-F	C-F	B-F	H-F
4	G-H	G-E	G-C	G-B



Plateau à 9 équipes :

Équipes situées en extérieures restent fixes (dans ce cas équipes bleues).

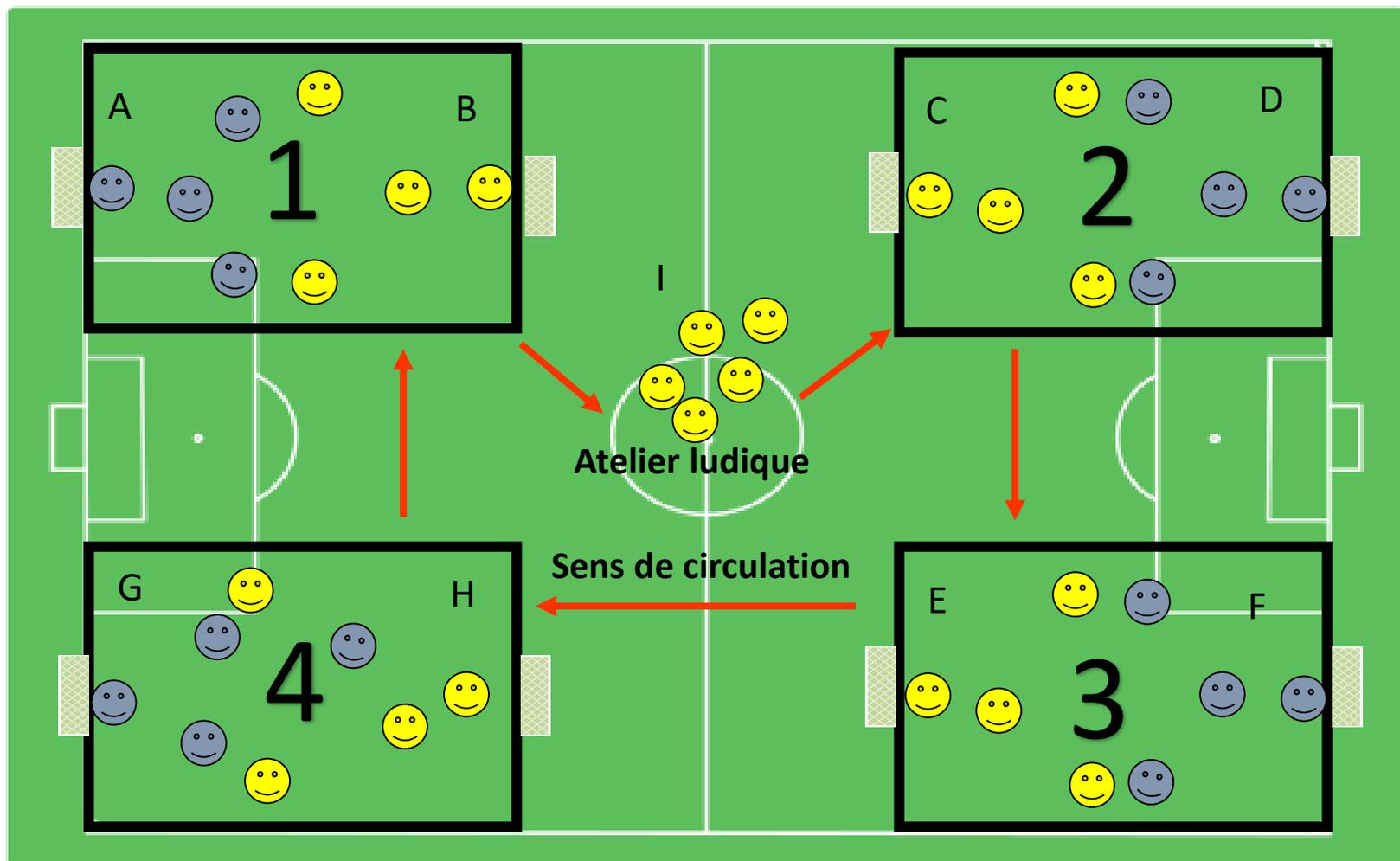
Seulement les équipes jaunes se déplacent dans le sens indiqué.

Fin de la rencontre :

Les joueurs s'applaudissent

Les équipes se déplacent du côté de leur but pour rejoindre directement le prochain terrain.

Mise en place d'un atelier pour l'équipe en attente (En dehors du terrain)



Terrain	Rot 1	Rot 2	Rot 3	Rot 4	Rot 5
1	A-B	A-H	A-E	A-C	A-I
2	C-D	I-D	B-D	H-D	E-D
3	E-F	C-F	I-F	B-F	H-F
4	G-H	G-E	G-C	G-I	G-B
Jeu	I	B	H	E	C

→ Sens de circulation

→ Sortie du terrain

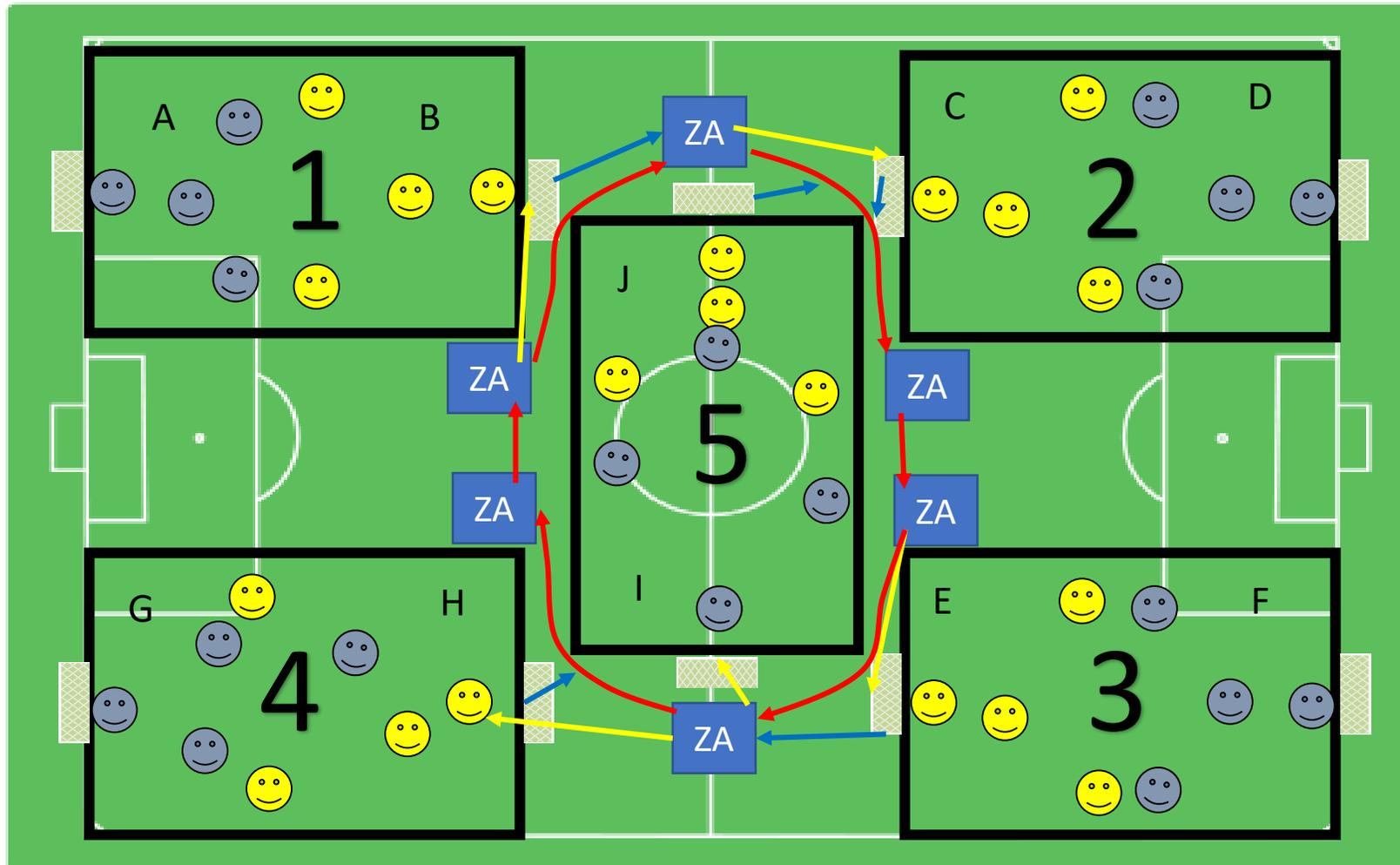
→ Entrée sur le terrain

ZA Zone d'attente



Plateaux à 10 équipes :

- Sortir rapidement du terrain par le but « sortie ». L'équipe qui reste sur le terrain (ici les bleus) se place dans la moitié de terrain à l'opposé du but d'entrée.
- Accéder à la zone d'attente suivante en respectant le sens de circulation.
- Avancer à la zone d'attente suivante si celle-ci est libre.
- Entrer sur le terrain par le but « entrée ».

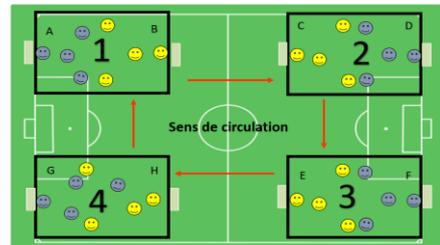


Terrain	Rot 1	Rot 2	Rot 3	Rot 4	Rot 5
1	A-B	A-H	A-J	A-E	A-C
2	C-D	B-D	H-D	J-D	E-D
3	E-F	C-F	B-F	H-F	J-F
4	G-H	G-J	G-E	G-C	G-B
5	I-J	I-E	I-C	I-B	I-H

Grilles de Plateaux

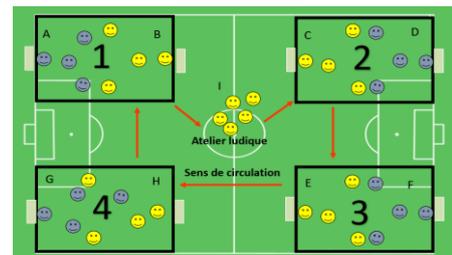
Plateau à 8 équipes

Equipes	Rot 1	Rot 2	Rot 3	Rot 4
A	T1	T1	T1	T1
B	T1	T2	T3	T4
C	T2	T3	T4	T1
D	T2	T2	T2	T2
E	T3	T4	T1	T2
F	T3	T3	T3	T3
G	T4	T4	T4	T4
H	T4	T1	T2	T3



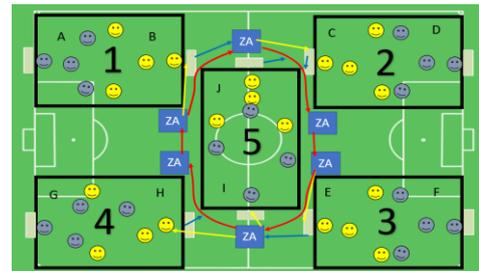
Plateau à 9 équipes

Equipes	Rot 1	Rot 2	Rot 3	Rot 4	Rot 5
A	T1	T1	T1	T1	T1
B	T1	JEU	T2	T3	T4
C	T2	T3	T4	T1	JEU
D	T2	T2	T2	T2	T2
E	T3	T4	T1	JEU	T2
F	T3	T3	T3	T3	T3
G	T4	T4	T4	T4	T4
H	T4	T1	JEU	T2	T3
I	Jeu	T1	T2	T3	T4



Plateau à 10 équipes

Equipes	Rot 1	Rot 2	Rot 3	Rot 4	Rot 5
A	T1	T1	T1	T1	T1
B	T1	T2	T3	T5	T4
C	T2	T3	T5	T4	T1
D	T2	T2	T2	T2	T2
E	T3	T5	T4	T1	T2
F	T3	T3	T3	T3	T3
G	T4	T4	T4	T4	T4
H	T4	T1	T2	T3	T5
I	T5	T5	T5	T5	T5
J	T5	T4	T1	T2	T3





PLATEAUX U7 À 4



Important

*Cette feuille est à signer par chaque responsable d'équipe et à retourner dans les 48h00 au
District de Football du Calvados
04 Avenue du Parc St André
14200 HEROUVILLE St CLAIR*

N° Groupe:	Club recevant:	Date:
------------	----------------	-------

A	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

B	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

C	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

D	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

E	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

F	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

G	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

H	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

I	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

J	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

K	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	

L	
Responsable de l'équipe	
Nom prénom	N° de licence
Signature	



VERSO U7 À 4



Les plateaux

Chaque équipe joue 3 matches par plateau et 1 jeux

Les rencontres

Durée : Séquence de 10 minutes (4 séquences)

Durée du plateau 1h15 (Maximum)

Pause gouter après le 2ème séquence

Ballon

Taille N°3 IMPERATIVEMENT

Touches au pied, rentrée en conduite possible adv à 3 m

Arbitrage

De préférence un jeune ou un éducateur des équipes présente sur le plateau.

Règles du Foot à 4

Règlement FFF

Quelques rappels

Pas de hors jeux

remplacement illimités à un arrêt de jeu.

Coup franc tous direct ,Penalty à 6 mètres

Dimensions du terrain 16,50x 20 à 25 m

Zone protégée à 8m

Sortie de but ballon placé a 6m au niveau du point de pénalty et de l'un des poteaux de but

Règles des 6" idem Foot à 11

Tous les ballons peuvent être joué à la main (Même sur une passe au gardien)

Observations

.....
.....
.....

Chaque responsable d'équipe devra impérativement inscrire le nom de son ou de ses équipes, inscrire son nom et numéro de licence et signé la présente feuille. Chaque feuille de match devra être accompagnée d'une extraction avec photo des joueurs sur laquelle sera surligner ou marqué d'une croix ,les joueurs composant l'équipe présente à ce plateau et le responsable de cette équipe devra également signer la dite extraction.

JEU N°1

But :

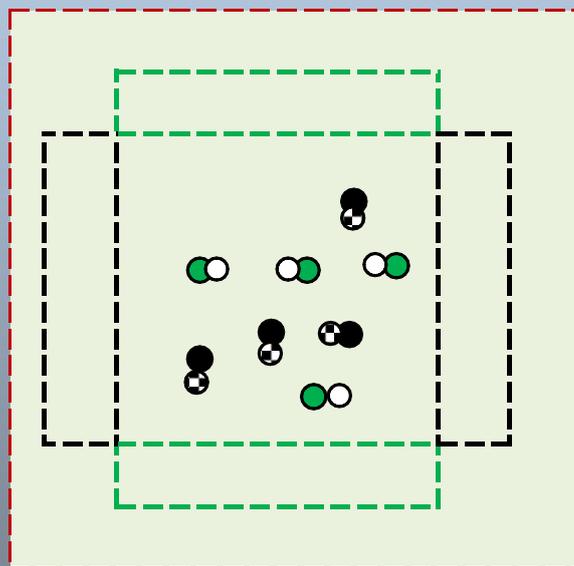
- ✓ Revenir le plus rapidement possible dans l'un de ses embuts.
- ✓ L'équipe qui est revenue dans ses embuts la 1ère = 1 pt.

Consignes :

- ✓ "Lorsque l'éducateur lève la coupelle blanche, les joueurs doivent stopper leur ballon et en récupérer un de la même couleur avant de retourner dans leur embut.
- ✓ Lorsque l'éducateur lève la coupelle verte, les joueurs doivent stopper leur ballon et en récupérer un de l'autre couleur avant de retourner dans l'embut adverse."

Variante :

- ✓ Ajouter des obstacles
- ✓ Placer des cerceaux dans les camps (les joueurs ne peuvent aller que dans les cerceaux libres)



JEU N°2

But :

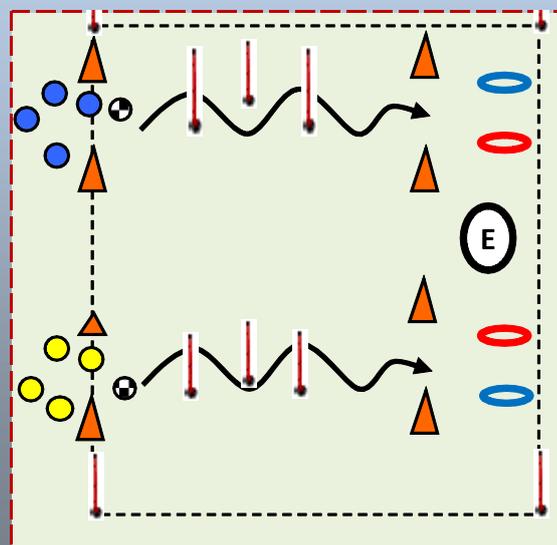
*Réaliser le slalom et aller dans le cerceau demandé par l'éducateur (qui lève une coupelle de couleur correspondante pendant le parcours).

Consignes :

*Le premier joueur de chaque équipe part en slalom, l'éducateur montre pendant le parcours une coupelle de couleur

Variante :

- ✓ Modifier les obstacles
- ✓ Enchaîner les passages



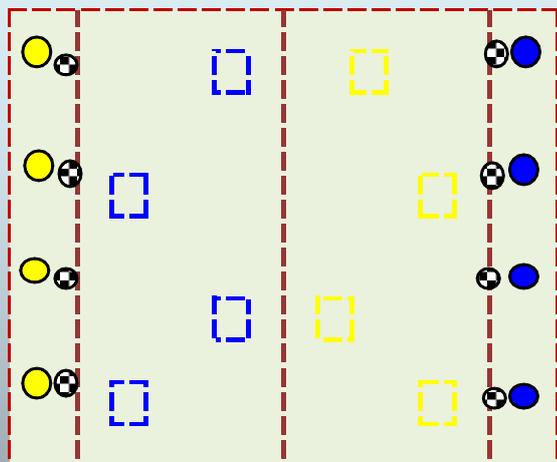
JEU N°3

But :

- ✓ Marquer plus de points que l'équipe adverse
- ✓ 1 point pour l'équipe dont l'ensemble des joueurs a arrêté le ballon dans les refuges en premier

Consignes :

- ✓ A la main, au signal de l'éducateur, les joueurs doivent s'arrêter dans un carré de leur couleur et aplatir le ballon



Variante

Au pied, après avoir arrêté le ballon dans un carré, récupérer celui d'un partenaire et revenir dans l'embut de départ

JEU N°4

But :

- ✓ Marquer plus de points que l'équipe adverse
- ✓ 1point par manche remportée

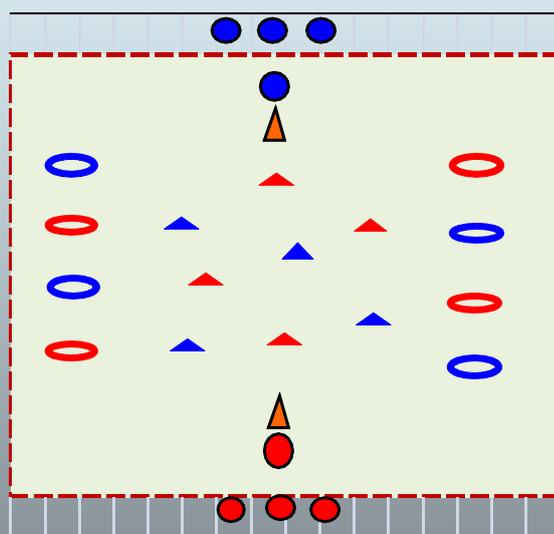
Consignes :

- ✓ Duel 1 contre 1, départ main sur le cône
- ✓ Au signal de l'éducateur, le joueur de chaque équipe doit récupérer un cerceau et le placer sur une coupelle correspondant à sa couleur
- ✓ Le premier des 2 joueurs qui retouche le cône de départ remporte la manche

<https://www.youtube.com/watch?v=g4BOd08nJMA>

Variante :

Placer une zone axiale avec des ballons à déposer dans les cerceaux



JEU N°5

« REMPLIR LE CHATEAU »

But :

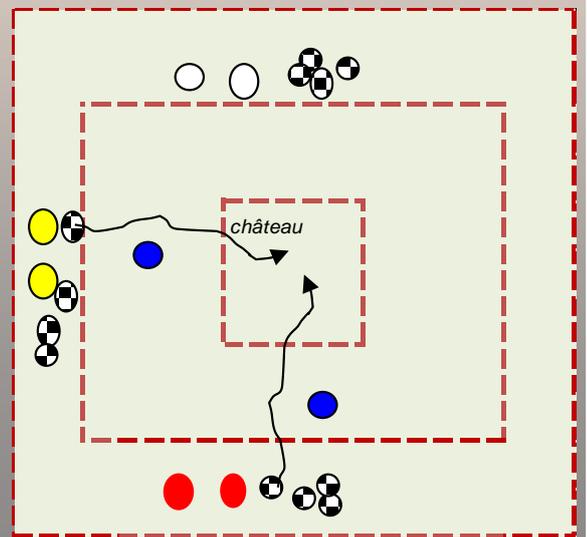
- Les gardes doivent laisser passer le moins de ballons possible dans le château
- Les chevaliers doivent mettre le plus de ballons possible dans le château sans se faire toucher ou prendre le ballon.

Consignes :

- Le chevalier tente d'amener (ballon à la main) le ballon dans le château, s'il réussit, il va en chercher un autre dans son camp, si il est touché, il retourne chercher un ballon dans son camp, le garde confisquant le ballon qu'il avait dans les mains.
- Séquence de 15 à 45 secondes.
- Puis idem, ballon aux pieds

Variante :

L'attaquant touché s'assoit et attend qu'un partenaire lui tape la main et le délivre



JEU N°6

PARCOURS MOTRICITE

Buts:

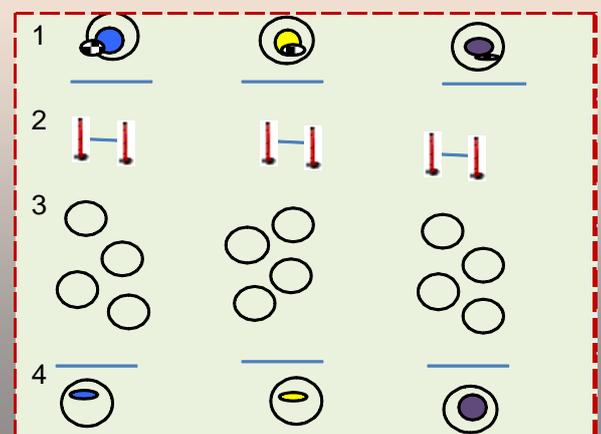
Réaliser le parcours plus rapidement que les autres.

Consignes :

"Les joueurs qui partent attendent dans un cerceau.

Au signal, les joueurs font le parcours :

- 1) Départ en conduite de balle
- 2) Ballon sous la haie, sauter par-dessus
- 3) Ballon dans les mains, un pied dans chaque cerceau



JEU N°7

« Epervier » avec refuge

But

Les éperviers cherchent à changer de camp sans se faire toucher par les chasseurs

Consignes

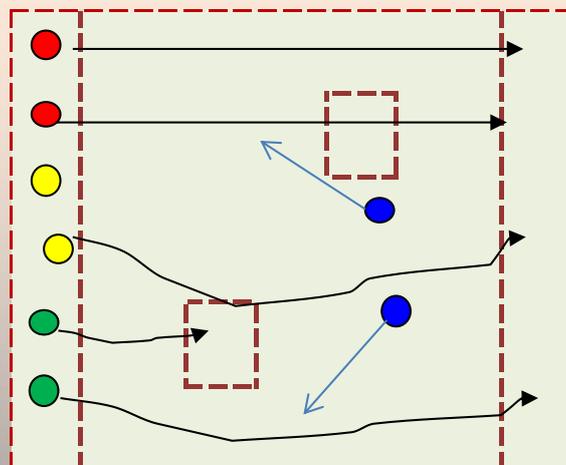
- ✓ Au signal de l'éducateur, les attaquants doivent se déplacer
- ✓ dans l'aire de jeu sans être touchés par les défenseurs
- ✓ Joueur touché = joueur glacé = joueur assis
- ✓ La séquence dure 30s maximum
- ✓ Les attaquants sont inattaquables dans les refuges

Variables

- ✓ Interdiction d'être 2 dans un refuge –
- ✓ Si un joueur glacé est touché par un partenaire, il est à nouveau en jeu
- ✓ Idem ballon au pied

Information pour aider les enfants :

- ✓ Identifier la position des 2 défenseurs
- ✓ Identifier la position des refuges et s'ils sont libres
- ✓ Identifier l'espace dans lequel les joueurs doivent rester



JEU N°8

« Trésor gardé du château »

Objectifs

Construction de l'opposition

But

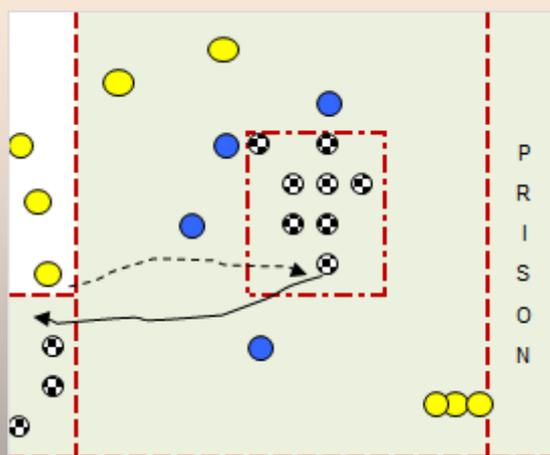
- ✓ Rentrer dans le château pour voler le trésor
- ✓ Sans se faire toucher et le ramener sans se le faire dégager

Consignes

- ✓ Jeu 8 contre 4 : (1/3 contre 2/3).
- ✓ Le "voleur" touché est fait "prisonnier" (derrière le château, couloir de fond de terrain).
- ✓ Avec plusieurs "prisonniers", former une chaîne, le 1er ayant un pied dans la zone "prison"
- ✓ Délivrance possible en touchant la chaîne
- ✓ Compter le nombre de ballons ramenés en un temps donné.

Variables

- ✓ Retour ballon à la main
- ✓ Retour ballon au pied (ou libre)



JEU N°9

« Les 4 buts »

Objectifs :

Les attaquants doivent marquer dans les 4 cages.

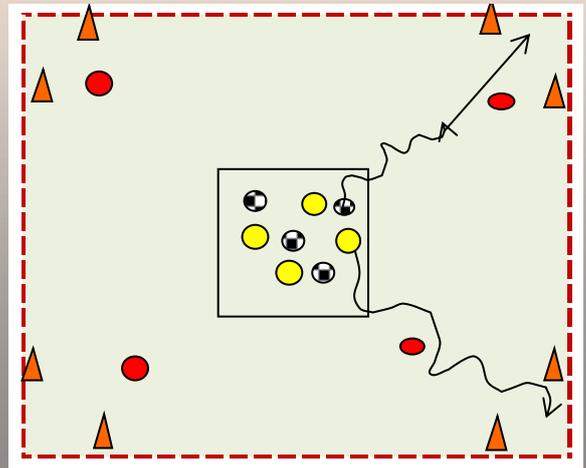
Les défenseurs doivent empêcher les attaquants de marquer, et renvoyer le ballon dans la zone de départ pour marquer un point

But :

. 1 but = 1 point

Consigne :

Pas le droit de marquer 2 fois de suite dans le même but



« JACQUES A DIT »

JEU N°10

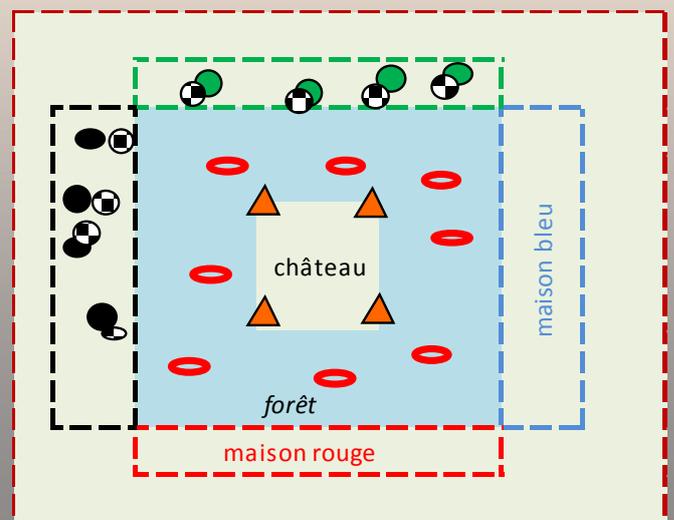
Buts :

"Effectuer le plus vite possible les ordres de JACQUES" : La première équipe ayant entièrement réalisé marque un point !

Consignes :

Jacques (l'éducateur) donne les ordres :

"tous dans la maison Bleu" - "tous dans un cerceau"....



Proposition de relai n°1

But :

- *Réaliser le parcours sans toucher les obstacles
- * Réaliser le parcours le plus vite

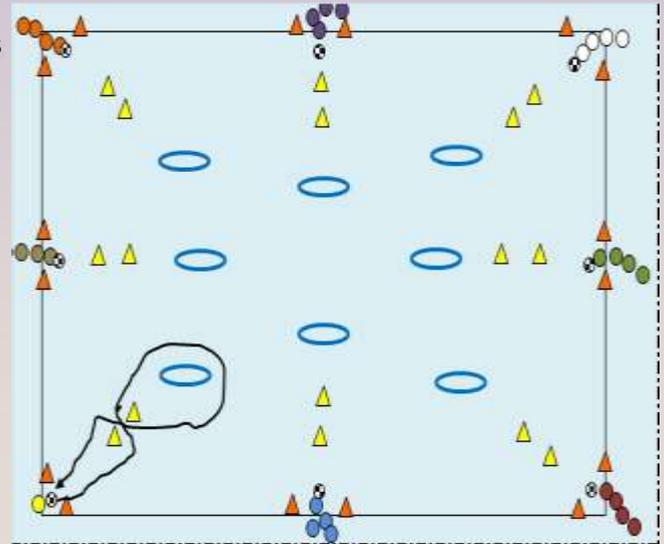
Consignes :

*Le premier joueur de chaque équipe part en slalom et reviens

- 1- sans ballon
- 2- ballon à la main
- 3- ballon aux pieds

Variante :

- Modifier les obstacles
- Le premier arrivé dans le cerceau
- Relais



But :

- *Réaliser le parcours sans toucher les obstacles
- * Réaliser le parcours le plus vite

Consignes :

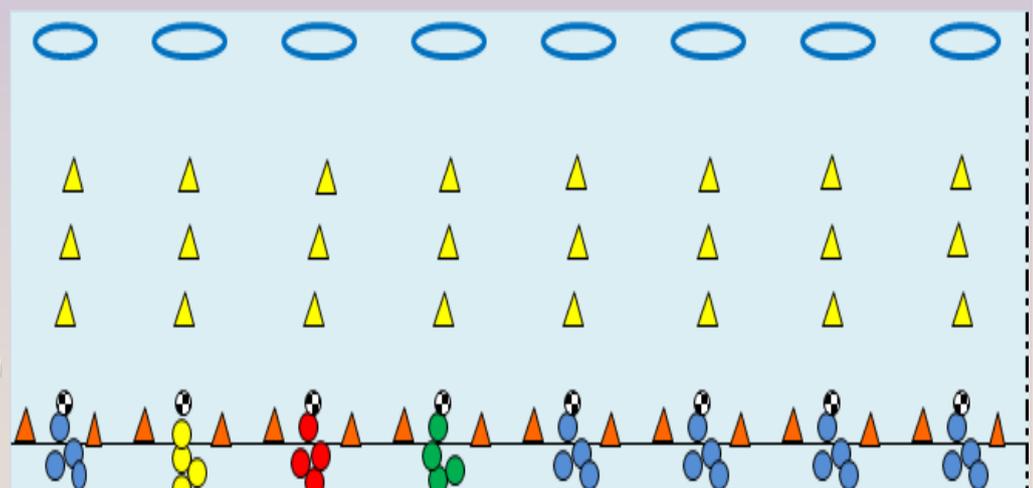
*Le premier joueur de chaque équipe part en slalom et reviens

- 1- sans ballon
- 2- ballon à la main
- 3- ballon aux pieds

Variante :

- Modifier les obstacles
- Le premier arrivé dans le cerceau
- Relais

Proposition de relai n°2





DISTRICT DU CALVADOS DE FOOTBALL

Calendrier prévisionnel du Football Animation 2020/2021

	U7	U9	U11	U13	Féminines U7-U8-U9 (Foot à 4)	Féminines U10-U11 (Foot à 5)	Féminines U13-U16 F à 5
Samedi 5 Septembre							
Samedi 12 Septembre							
Vendredi 18 Septembre	Réunion responsable technique de club						
Samedi 19 Septembre			Journée d'accueil nationale	Journée d'évaluation			
Samedi 26 Septembre			Journée d'accueil nationale	Journée d'évaluation			
Samedi 3 Octobre	Journée d'accueil Nationale	Journée d'accueil Nationale				Rentrée du foot U10-U11 F	
Samedi 10 Octobre	Plateau 1	Plateau 1	Plateau 1	CH 1	Rentrée du foot U7-U8-U9 F		Plateau de rentrée
Samedi 17 Octobre	Plateau 2	Plateau 2	Plateau 2	CH 2	Plateau 1	Plateau 1	Plateau 1
Samedi 24 Octobre	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 31 Octobre	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 7 Novembre	Plateau 3	Plateau 3	Plateau 3	CH 3	Plateau 2	Plateau 2	Plateau 2
Samedi 14 Novembre	Plateau 4		Plateau 4	Challenge N°1 (formule échiquier)	Plateau 3		Plateau 3
Samedi 21 Novembre	Plateau U6 exclusivement	Plateau 4	Plateau 5	CH4		Plateau 3	
Samedi 28 Novembre	Plateau 5	Plateau 5	Plateau 6	M.R	Plateau 4	Plateau 4	Plateau 4
Samedi 5 Décembre	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	CH 5		Plateau 5	
Samedi 12 Décembre				Challenge N°2 (formule échiquier)	Plateau 5		Plateau 5
Samedi 19 Décembre	Plateau de Noël en salle	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases		Challenge Futsal	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 26 Décembre	Vacances	Vacances	Vacances	Challenge Futsal	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 2 Janvier	Vacances	Vacances	Vacances	Challenge Futsal	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 9 Janvier	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	Plateau au Soccer				
Samedi 16 Janvier			Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	Challenge N°3 (formule échiquier)		Plateau Soccer	
Samedi 23 Janvier		Plateau au Soccer					
Vendredi 29 Janvier	Réunion responsable technique de club						
Samedi 30 Janvier	Plateau au Soccer			Challenge N°4 (formule échiquier)			
Samedi 6 Février	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	Plateaux Futsal selon disponibilités des gymnases	M.R	Plateau synthétique		
Samedi 13 Février				CH 1			
Samedi 20 Février	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 27 Février	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 6 Mars	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 13 Mars	Plateau 1	Plateau 1	Plateau 1	CH 2	Plateau 1	Plateau 1	Plateau 1
Samedi 20 Mars	Plateau U6 exclusivement	Plateau 2	Plateau 2	CH 3		Plateau Foot à 8	
Samedi 27 Mars	Plateau 2	Plateau 3	Plateau 3	CH 4	Plateau 2	Plateau 2	Plateau 2
Samedi 3 Avril				M.R			
Samedi 10 Avril	Plateau 3	Plateau 4	Plateau 4	Finale Départementale du Challenge Henri Guérin	Plateau 3	Plateau 3	Plateau 3
Samedi 17 Avril	Plateau 4	Plateau 5	Plateau 5	CH 5	Plateau 4	Plateau 4	Plateau 4
Samedi 24 Avril	Vacances	Vacances	Vacances	M.R	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 1 Mai	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 8 Mai	Vacances	Vacances	Vacances	Finale Régionale	Vacances	Vacances	Vacances
Samedi 15 Mai	Plateau 5	Plateau 6	Plateau 6	CH 6	Plateau 5	Plateau 5	Plateau 5
Samedi 22 Mai				M.R			
Samedi 29 Mai	Journée Nationale des Débutants			CH 7	Journée Débutants U9	Plateau 6	Plateau 6
Samedi 5 Juin			Journée départementale U11	Finale U13 (Chall Dept)		Rassemblement U11F	

Plateaux futsal U7-U9-U11 possibles à partir du 5 décembre au 13 février, RESERVEZ VOS CRENAUX !

LIENS UTILES



Maxime BELIARDE - CTD DAP

mbeliarde@foot14.fff.fr

06 34 60 02 71

Commission Animation

animation@foot14.fff.fr

02 31 46 74 06

06 77 61 12 03

Adresse District du Calvados de Football :

4, avenue du Parc Saint-André
14200 HEROUVILLE SAINT CLAIR
02 31 46 74 00

Ouverture :

Lundi de 14H00 à 17H00

Mardi à Vendredi : 9H00 à 12H00 et de 14H00 à 17H00

Site internet :

<https://foot14.fff.fr/>

Naissance	Saison 2020-2021	Saison 2021-2022	Saison 2022-2023
2003	U18	U19	U20
2004	U17	U18	U19
2005	U16	U17	U18
2006	U15	U16	U17
2007	U14	U15	U16
2008	U13	U14	U15
2009	U12	U13	U14
2010	U11	U12	U13
2011	U10	U11	U12
2012	U9	U10	U11
2013	U8	U9	U10
2014	U7	U8	U9
2015	U6	U7	U8
2016		U6	U7
2017			U6