



GUIDE PLATEAUX U7

Phase 1 2025/2026



SOMMAIRE

- 01** **CONTACT**
- 02** **ORGANISATION GÉNÉRALE**
- 03** **GRILLES DE ROTATIONS**
- 04** **CALENDRIER DÉFIS JEU**
- 05** **BALLON MAGIQUE**
- 06** **CHALLENGE HALLOWEEN & NOEL**
- 07** **FEUILLE DE MATCH ET BILAN**

01 - CONTACT



Pour tous renseignements ou questions :



Thomas PARMENTIER
CTD DAP



THOMAS PARMENTIER
CONSEILLER TECHNIQUE DÉPARTEMENTAL
DÉVELOPPEMENT ET ANIMATION DES PRATIQUES
DISTRICT D'EURE-ET-LOIR DE FOOTBALL
TEL. : 06 64 44 04 90
COURRIEL : tparmentier@eure-et-loir.fff.fr
WEB : <https://eure-et-loir.fff.fr/>

02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

LE CALENDRIER



Mois	Date	U6-U7	U8-U9
Vacs d'été	23/08/25		
	30/08/25		
SEPTEMBRE/OCTOBRE	06/09/25		
	Mer 10/09/25		
	13/09/25		
	Mer 17/09/25		
	20/09/25		RENTREE U9
	Mer 24/09/25		
	27/09/25	RENTREE U7	Plateau 1
	Mer 01/10/25		
	04/10/25		
	Mer 08/10/25		
	11/10/25	Plateau 1	Plateau 2
	Mer 15/10/25		
Vacances de la Toussaint	18/10/25	Plateau 2 (Halloween)	
	Mer 22/10/25		
	25/10/25		
	27 et 28/10/25		
	29/10/25		
NOV/DEC	01/11/25		
	Mer 05/11/25		
	08/11/25	Plateau 3 (Halloween)	Plateau 3
	Mar 11/11/25		
	Mer 12/11/25		
	15/11/25		Plateau 4
	Mer 19/11/25		
	22/11/25	Plateau 4	Plateau 5
	Mer 26/11/25		
	29/11/25	Plateau 5	Plateau 6
Vacances de Noël	06/12/25	Plateaux de NOEL	
	13/12/25		
	20/12/25		
	27/12/25		
JAN/FEV	03/01/26		
	10/01/26		
	17/01/26		Plateaux en salle
	Mer 21/01		
	24/01/26	Plateaux en salle	Plateaux en salle
	28/01/26		
	31/01/26	Plateaux en salle	Plateau des Rois
Vacances d'hiver	07/02/26	Plateau 1	Plateau 1
	14/02/26		
	Dim 15/02/26		
	20/02/26		
	21/02/26		
MARS/AVRIL	28/02/26		
	07/03/26	Plateau 2	Plateau 2
	14/03/26		Plateau 3
	Dim 15/03/26		
	21/03/26	Plateau 3	
	28/03/26		Plateau 4
Vacances de pâques	04/04/26	Plateau 4	Plateau 5
	11/04/26		
	18/04/26		
	25/04/26		
AVRIL/MAI/JUIN	Dim 26/04/26		
	02/05/26	Plateau 5	Plateau 6
	09/05/26	Plateau 6	Plateau 7
	16/05/2026		
	Mer 20/05/26		
	23/05/2026		
	30/05/26		Plateau 8
	06/06/26	Plateau 7	Plateau 9
	13/06/26	JND	
	20/06/26		

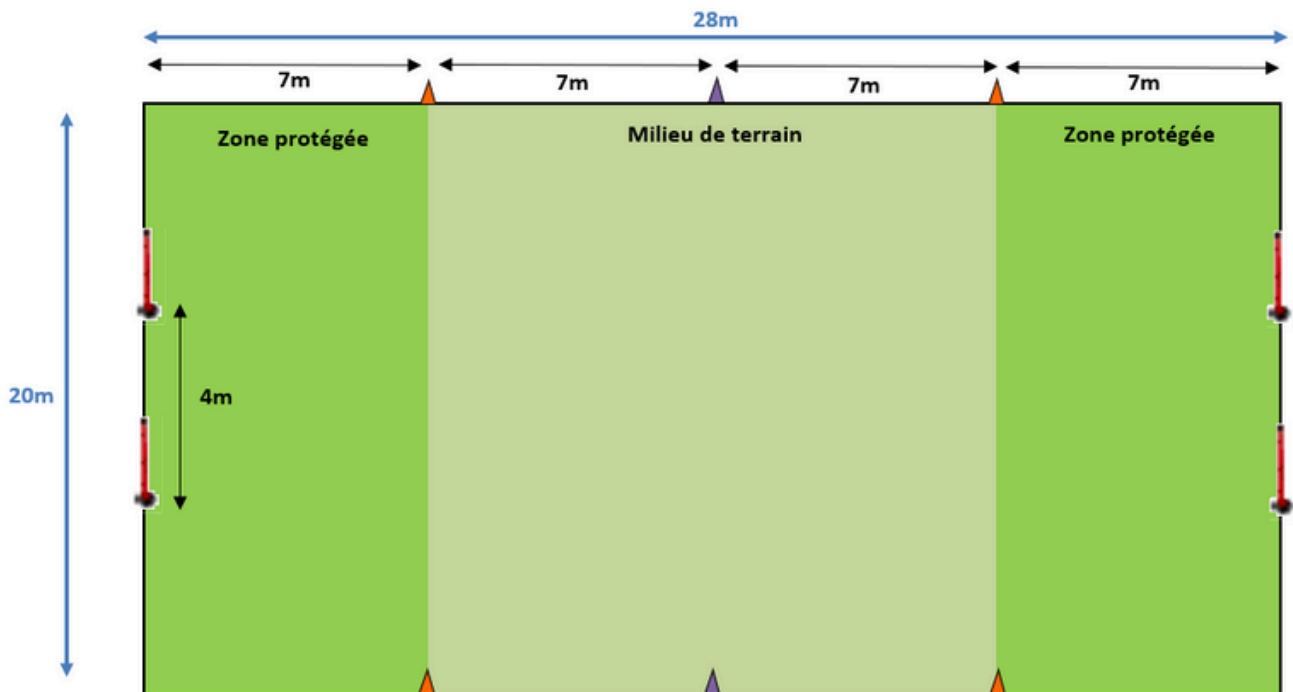
02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

| LE DÉROULÉ DU PLATEAU

- 4 à 10 d'équipes sont convoquées sur un même lieu de plateau
- Lors de chaque plateau, les équipes disputeront 3 matchs et 2 ateliers/défis
- Les équipes ont rendez-vous à 9h30 et le plateau doit débuter à 10h (sous réserve de modification)
- En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, avertir le club organisateur et le CTD DAP
- Les parents doivent être à l'extérieur du terrain
- Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de match à l'avance
- Si possible avoir un sac de 3 ballons par équipe

02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

TRAÇAGE DES TERRAINS



- Si possible, utiliser une seule couleur de coupelles sur un même terrain (sauf pour le milieu de terrain qui doit être identifiable)
- Chaque terrain doit mesurer 28m de long et 20m de large
- Les buts doivent mesurer 4m de large et être matérialisés par des constris-foot ou buts spécifiques (4mx1,5m)
- Des cônes placés à 7m, de chaque côté du terrain, permettent de déterminer les deux surfaces de réparation (zones protégées) ainsi que le milieu de terrain

02 - ORGANISATION GÉNÉRALE

LOIS DU JEU U7

POUR RAPPEL

Taux de participation des joueurs : **TENDRE VERS 100% DU TEMPS DE JEU TOTAL,**
sans aucune distinction de niveau !

Plaisir

Respect

Engagement

Tolérance

Solidarité

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

LICENCIÉ(E)S	Né(e)s en 2020 ou 2021 (U6) / 2019 (U7) , possibilité de déclassement pour les filles nées en 2018
TERRAIN	28/20m ; Zone protégée à 7m
BUTS	4m x 1m50 (hauteur d'un constrit foot)
EFFECTIF	4x4 (3 joueurs de champ + 1 GB)
REPLACEMENT	Changement libre, système futsal
ÉQUIPEMENTS	Protège-tibias obligatoire
ARBITRAGE	Les coachs ou un jeune licencié, à l'extérieur du terrain
TEMPS DE JEU	5x10min (2 jeux + 3 matchs)
TACLE	Non autorisé, si un joueur tacle c'est automatiquement faute
COUPS FRANCS	Directs, adversaire à 4m
PÉNALTY	Toutes fautes commises dans la zone protégée entraînent un pénalty. Celui-ci est tiré à 7m sur la ligne de la zone protégée
REMISE EN TOUCHE	Au pied : possibilité de faire une passe ou de rentrer en conduite (si entrée en conduite, interdit de marquer) / Adversaire à 4m
CORNER	Possibilité de faire une passe
HORS-JEU	Pas de hors-jeu
RELANCE GB / PASSE AU GB	Coup de pied de but : ballon au sol, endroit libre dans la zone protégée Le GB peut se saisir du ballon à la main sur une passe d'un partenaire Pas de relance en volée ou demi-volée
ZONE PROTÉGÉE	Sur un coup de pied de but, tous les adversaires doivent se trouver en dehors de la zone protégée. Ils ne peuvent y entrer que lorsque le ballon est sorti de la zone Quand le gardien se saisit du ballon à la main (suite à un tir, une passe...) tous les adversaires sortent également de la zone protégée et ne peuvent y entrer que quand le ballon est sorti de celle-ci
COUP D'ENVOI	Au milieu du terrain, interdit de marquer sur l'engagement Adversaires à 4m

03 - GRILLES DE ROTATIONS



GRILLES DE ROTATION U6/U7



PLATEAU A 4 ÉQUIPES

5 séquences de 10 min, 2 jeux + 3 matchs **MATCH DE 10 MINUTES MAX**

	DÉFI JEU	BALLON MAGIQUE	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	Finale
TERRAIN 1	A - D	A - B	A - C	A - D	A - B	PROTOCOLE DE FIN
TERRAIN 2	B - C	C - D	B - D	B - C	C - D	

NOM DES CLUBS

A :
B :
C :
D :

PLATEAU A 5 ÉQUIPES

6 séquences de 10 min, 2 jeux + 3 matchs + 1 temps de repos **MATCH DE 10 MINUTES MAX**

	DÉFI JEU	BALLON MAGIQUE	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	Finale
TERRAIN 1	A - B	A - E	A - D	A - C	B - D	A - B	PROTOCOLE DE FIN
TERRAIN 2	C - D	B - C	B - E	D - E	C - E	C - D	
REPOS :	E	D	C	B	A	E	

NOM DES CLUBS

A :
B :
C :
D :
E :

PLATEAU A 6 ÉQUIPES

5 séquences de 10 min, 2 jeux + 3 matchs **MATCH DE 10 MINUTES MAX**

	DÉFI JEU	BALLON MAGIQUE	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	Finale
TERRAIN 1	A - B	A - C	A - D	A - E	A - F	PROTOCOLE DE FIN
TERRAIN 2	C - D	B - E	F - B	C - F	B - C	
TERRAIN 3	E - F	F - D	C - E	D - B	D - E	

NOM DES CLUBS

A :
B :
C :
D :
E :
F :

03 - GRILLES DE ROTATIONS



GRILLES DE ROTATION U6/U7



PLATEAU A 4 ÉQUIPES

5 séquences de 10 min, 2 jeux + 3 matchs **MATCH DE 10 MINUTES MAX**

	DÉFI JEU	BALLON MAGIQUE	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	Finale
TERRAIN 1	A - D	A - B	A - C	A - D	A - B	PROTOCOLE DE FIN
TERRAIN 2	B - C	C - D	B - D	B - C	C - D	

NOM DES CLUBS

A :
B :
C :
D :

PLATEAU A 5 ÉQUIPES

6 séquences de 10 min, 2 jeux + 3 matchs + 1 temps de repos **MATCH DE 10 MINUTES MAX**

	DÉFI JEU	BALLON MAGIQUE	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	Finale
TERRAIN 1	A - B	A - E	A - D	A - C	B - D	A - B	PROTOCOLE DE FIN
TERRAIN 2	C - D	B - C	B - E	D - E	C - E	C - D	
REPOS :	E	D	C	B	A	E	

NOM DES CLUBS

A :
B :
C :
D :
E :

PLATEAU A 6 ÉQUIPES

5 séquences de 10 min, 2 jeux + 3 matchs **MATCH DE 10 MINUTES MAX**

	DÉFI JEU	BALLON MAGIQUE	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	Finale
TERRAIN 1	A - B	A - C	A - D	A - E	A - F	PROTOCOLE DE FIN
TERRAIN 2	C - D	B - E	F - B	C - F	B - C	
TERRAIN 3	E - F	F - D	C - E	D - B	D - E	

NOM DES CLUBS

A :
B :
C :
D :
E :
F :

PLATEAU A 7 ÉQUIPES

6 séquences de 10 min, 2 jeux + 3 matchs + 1 temps de repos **MATCH DE 10 MINUTES MAX**

	DÉFI JEU	BALLON MAGIQUE	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	Finale
TERRAIN 1	A - B	A - G	A - F	A - E	A - D	C - D	PROTOCOLE DE FIN
TERRAIN 2	C - E	B - C	B - G	B - F	B - E	E - F	
TERRAIN 3	D - F	D - E	D - C	C - G	F - G		
REPOS	G	F	E	D	C	A, B et G	

NOM DES CLUBS

A :
B :
C :
D :
E :
F :
G :

PLATEAU A 8 ÉQUIPES

5 séquences de 10 min, 2 jeux + 3 matchs **MATCH DE 10 MINUTES MAX**

	DÉFI JEU	BALLON MAGIQUE	MATCH 1	MATCH 2	MATCH 3	Finale
TERRAIN 1	A - C	A - B	A - F	A - H	A - D	PROTOCOLE DE FIN
TERRAIN 2	B - D	C - D	B - E	B - G	F - B	
TERRAIN 3	E - G	E - F	D - G	C - F	C - G	
TERRAIN 4	F - H	G - H	C - H	D - E	E - H	

NOM DES CLUBS

A :
B :
C :
D :
E :
F :
G :
H :

GRILLES DE ROTATION COMPLÉMENTAIRES

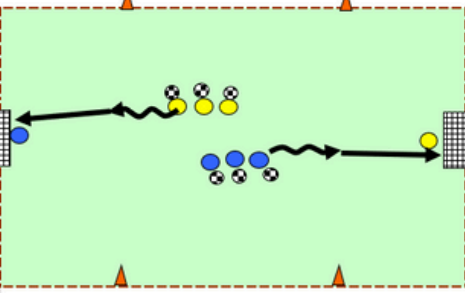
PLATEAU A 9 ÉQUIPES :	Faire un plateau à 4 équipes sur une moitié de terrain à 11, un plateau à 5 équipes sur l'autre moitié, si possible en dissociant les U6 d'un côté les U7 de l'autre
PLATEAU A 10 ÉQUIPES :	Faire 2 plateaux à 5 équipes (1 plateau par demi terrain à 11), si possible en dissociant les U6 d'un côté et les U7 de l'autre. Les 2 équipes au repos de part et d'autre s'affrontent
PLATEAU A 11 ÉQUIPES :	Faire un plateau à 5 équipes sur une moitié de terrain à 11, un plateau à 6 équipes sur l'autre moitié, si possible en dissociant les U6 d'un côté les U7 de l'autre
PLATEAU A 12 ÉQUIPES :	Faire 2 plateaux à 6 équipes (1 plateau par demi terrain à 11), si possible en dissociant les U6 d'un côté et les U7 de l'autre

04 - CALENDRIER DÉFIS JEU

Les exercices suivants sont à effectuer lors de la rotation "Défi-Jeu" et à la date correspondante au plateau. Ceux-ci nécessitent très peu d'installation supplémentaire, parfois même aucune.

PLATEAU N°1 - 11/10

		
Déplacement joueur	Déplacement ballon	Déplacement joueur/ballon

Parties	Taches		Descriptif	Elements pedagogiques
1	DEFI TIR			Variables
	Objectifs: Améliorer la conduite et le tir	Durée 10 minutes		Faire plusieurs manches
	Buts: La première équipe à marquer 5 buts remporte la manche	Nbre de joueurs 8 à 10 joueurs		Changer les gardiens
	Consignes : Mettre les gardiens face à l'équipe adverse. Départ du 1er joueur de chaque équipe au "TOP" en conduite de balle. Chaque joueur doit tirer après la limite de la zone protégée. Le suivant part dès que le joueur a tiré. Le gardien ne peut sortir de la zone protégée.	Espaces 28/20m		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
				Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler.



- Mettre un dirigeant derrière les buts pour gagner du temps si des tirs ne sont pas cadrés
- Mettre un dirigeant au milieu du terrain pour réguler les départs et compter les points
- Les coachs doivent valoriser, animer et compter les points

04 - CALENDRIER DÉFIS JEU

PLATEAU N°2 HALLOWEEN- 18/10



DEFI JONGLES	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la technique jonglage	10 minutes		x
Buts: Passer le plus de paliers possible	joueurs		
Consignes : Chaque joueur à un ballon. Pour passer au palier suivant, les joueurs doivent réaliser le nombre de jongles indiqué :	8 à 10 joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Palier 1 : 1 jongle pied/main Palier 2 : 2 jongles pied/main Palier 3 : 3 jongles pieds/main Palier 4 : 4 jongles pieds/main Lorsqu'un joueur a réussi les 4 premiers paliers, il retourne au début pour réaliser cette fois des jongles au pied : Palier 1 : 2 jongles Palier 2 : 3 jongles Palier 3 : 4 jongles Palier 4 : 5 jongles	Espaces		
	28/20		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Aider individuellement les joueurs



- Démontrer comment bien réaliser des jongles (jambe tendue, pied droit, ballon qui ne remonte pas plus haut que la tête,...)
- Adapter le nombre de jonglages à réaliser en fonction du niveau des joueurs
- Si des joueurs parviennent à passer les deux tours, leur donner de nouveaux jongles à réaliser (ex : palier 1 : 6 jongles, palier 2 : 7 jongles etc...)

PLATEAU N°3 HALLOWEEN- 08/11



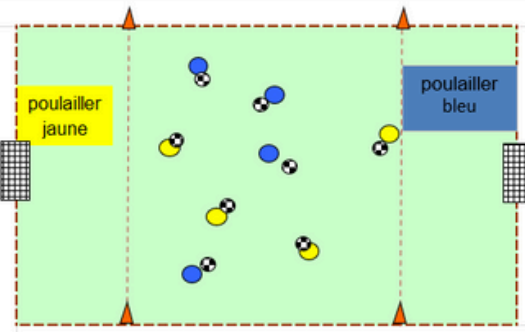
BERÊT : Conduite + Tir	Durée		Variables
Objectifs: Améliorer la conduite et le tir	10 minutes		Faire plusieurs manches Changer les gardiens Changer les numéros des joueurs Uniquement celui qui marque en premier gagne 1pt
Buts : 1 but = 1pt	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Un numéro est attribué à chaque joueur des 2 équipes. A son annonce, le joueur de chaque équipe dont le numéro est annoncé (exemple : "Numéro 1") avance, prend le ballon et tente de marquer.	3 à 5 joueurs par équipe		
	Espaces		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points.
	20 / 20		



- Avancer les buts au niveau de la zone protégée
- Mettre les joueurs sur la ligne de touche
- Mettre un coach derrière les buts pour récupérer les ballons
- Mettre un coach au centre qui anime et compte les points
- Si nombre de joueurs impair, attribuer deux numéros à un joueur

04 - CALENDRIER DÉFIS JEU

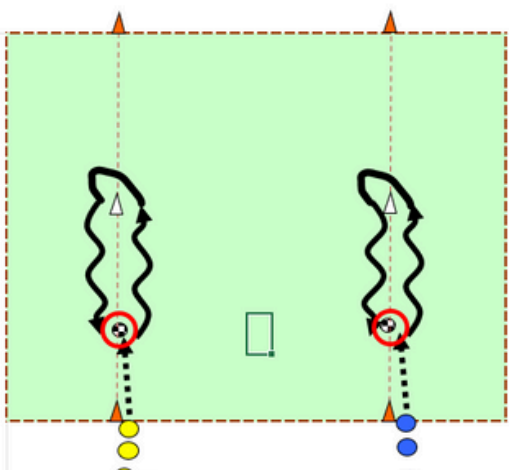
PLATEAU N°4 - 22/11

POULAILLER	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle	10min		Changer de poulailler (rejoindre le bleu plutôt que le jaune et inversement) Imposer une contrainte avant de rejoindre le poulailler (poser mon ballon au sol et faire un tour complet de celui-ci avant de rejoindre mon poulailler)
Buts : Première équipe à avoir tous ses joueurs dans son poulailler = 1pt	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les premières manches se font à la main. Les enfants se baladent dans l'aire de jeu délimitée par les lignes de touches et les zones protégées. Au top de l'éducateur, les enfants rejoignent leur camp le plus vite possible. La première équipe à avoir tous ses joueurs dans son poulailler marque 1pt. Faire 2-3 manches à la main et ensuite passer au pied	8 à 10		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
	Espaces		
	20 / 20		



- Chaque coach se met à la limite de la zone protégée, vers un cône, et lève la main lorsque toute l'équipe est dans le poulailler. Le premier coach qui lève la main permettra de savoir quelle équipe remporte le point
- Soyez imaginatifs dans les contraintes à imposer, n'hésitez pas à en inventer d'autres si nécessaire !

PLATEAU N°5 - 29/11

COURSE RELAIS	Durée		Variables
Objectifs : Améliorer la conduite de balle	10min		Faire 1 tour complet du plot Faire 2 tours complets du plot Faire sous forme de relais, dès que le ballon est posé, le suivant part et ainsi de suite
Buts : Ramener le ballon avant l'équipe adverse = 1pt	Nbre de joueurs		Méthodes pédagogiques - Veiller à ...
Consignes : Les premières manches se font à la main. Au "top" de l'éducateur, le premier joueur de chaque équipe part, prend le ballon, contourne le plot et dépose le ballon dans le cerceau. Le premier qui dépose son ballon = 1pt. Quand tout le monde est passé une fois à la main, faire au pied.	8 à 10 joueurs		Faire respecter les consignes. Encourager et stimuler. Compter les points
	Espaces		
	10m		



- Mettre un cône au milieu du terrain dans l'axe de la zone protégée
- Si pas assez de cerceau, mettre tout de même un repère (coupelle...)

05 - BALLON MAGIQUE

Le jeu du ballon magique est à effectuer lors de la rotation "Ballon magique"

U6U7

LE BALLON MAGIQUE

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

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 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.

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.

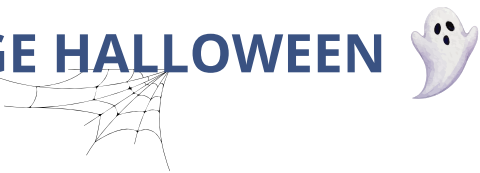
ROLE DE E2 :

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

Direction Technique Nationale - La pratique U6-U7 - Saison 2022-2023

06 - CHALLENGE HALLOWEEN ET NOEL

| CHALLENGE HALLOWEEN



PROCHAINEMENT

En attente des infos Ligue



| CHALLENGE DE NOEL



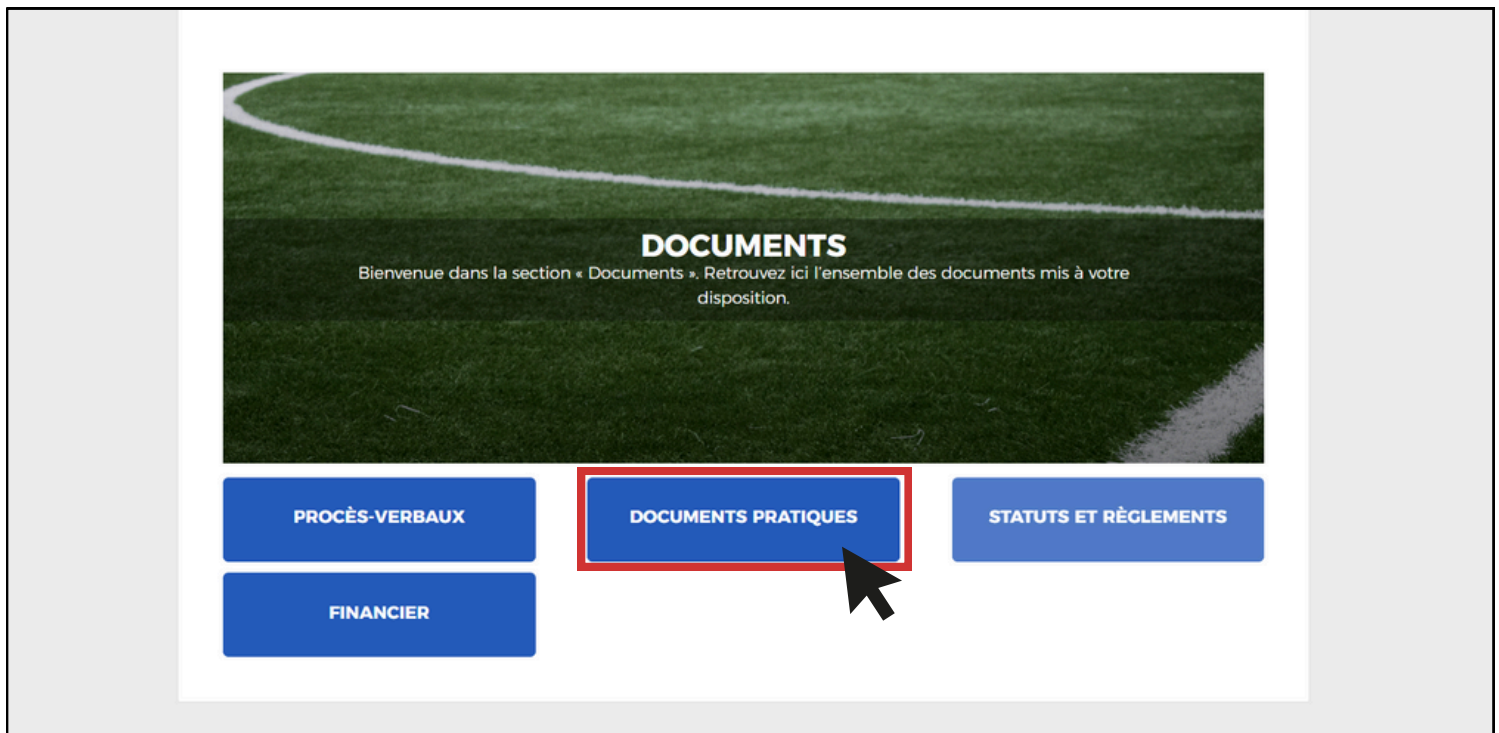
INFOS A VENIR

07 - FEUILLE DE MATCH ET BILAN

L'ACCÈS

Se rendre sur le site du District

<https://eure-et-loir.fff.fr/>



DOCUMENTS PRATIQUES

Saison 2025-2026 Saison 2024-2025 Saison 2023-2024

Sélectionnez une catégorie	Les dernières publications	
FOOT ANIMATION LOISIR >	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA
FOOTCLUBS >	FAFA - Equipements Clubs et Collectivités	FAFA - Transports
ARBITRES >		
ASSURANCE >	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA	Publié le 24-07-2025 Dossiers FAFA
FMI >	FAFA - Borne recharge électrique	FAFA - Equipements Futnet
LICENCES >		
DOSSIERS FAFA >	Publié le 21-07-2025 FMI Rapport de non-utilisation Tablette	Publié le 21-07-2025 Licences Certificat médical
	Publié le 21-07-2025 Licences Questionnaire de santé pour les	Publié le 21-07-2025 Licences Dossier Médical d'arbitrage et

DOCUMENTS PRATIQUES

Saison 2025-2026 Saison 2024-2025 Saison 2023-2024

Sélectionnez une catégorie	Les dernières publications	
FOOT ANIMATION LOISIR >	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Affiche Lois du jeu	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Feuille de Plateau
FOOTCLUBS >		
ARBITRES >		
ASSURANCE >	Publié le 21-07-2025 Foot Animation Loisir Feuille de Présence	
FMI >		
LICENCES >		
DOSSIERS FAFA >		

FEUILLE DE PLATEAU

District		
Épreuve/Phase		
Secteur	Poule	
Journée		
Installation		

Saison
Date
Horaire

Plateau réalisé (oui/non)

Motif d'annulation:

Club Organisateur

Responsable
du plateau

Nom Prénom
N° de licence

Nom du club	Nbre d'équipes prévues	Nbre d'équipes présentes	Absent Prévenu	Absent non prévenu	Nbre de joueurs	Nbre de joueuses	Responsable club		
							Nom Prénom	N° de licencié	Signature
				Total					

Remarques du responsable du plateau:

Signature responsable du plateau

NOTE:

ÉVALUATION GLOBALE DU DÉROULEMENT DU

PLATEAU

(ambiance, plaisir des enfants, encadrement...)
Noter de 1 à 5 (5 étant la meilleure note)

À remplir uniquement dans le cas d'un plateau classique :

Mise en place d'un atelier et/ou jeu: OUI ☒ NON ☐

Mise en place d'un atelier PEF: OUI ☐ NON ☒

Mise en place d'un goûter: OUI

À remplir pour chaque organisation

Buts mobiles de taille adaptée à la catégorie

(a maximum 4m x 1,50m):

Tous les terrains équipés

☐ Au moins la moitié

☐ Moins de la moitié



«In même temps de pratique pour tous,
un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs»

Saison Date Horaire

Responsable du club présent

Nom: _____

Prénom: _____

N° de licencié: _____

J'atteste que les joueurs remplissent les conditions de participation.

Signature: _____

Après vérification, cette feuille est à donner au responsable du plateau dès votre arrivée.

ÉVALUATION GLOBALE DU PLATEAU		Noter de 1 à 5 (5 étant la meilleure note)
Organisation	<i>(en partant de la description du matériel...)</i>	
Contenu du plateau	<i>(expertise / log. / éducation / des ou jeu => qualité de l'animation)</i>	
Accueil / convivialité		
Animateurs / évaluateurs...		



(Mettre le chiffre 1 dans les colonnes "Présence" et "Blessure" -Préciser ensuite sa blessure)

[illegible]

Blessure



Blessure	
----------	--

[illegible]

L'ENVOI DES DOCUMENTS

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

foot2000.ff.fr/F2000P/extra_idx

Mon espace club FFF

Saison 2021-2022

Bonjour Kevin SURAY, bienvenue sur Footclubs !

NOUVEAUTÉS

DATE	NATURE	NOM	DESCRIPTION
8/09/2021	Nouveauté	Affiches Rentrée du Foot	La FFF vous accompagne dans l'habillage de vos journées portes-ouvertes, fêtes de début de saison et autres événements de rentrée. Le kit complet (print et web) est disponible sur demande à envoyer à l'adresse suivante : rentreedufoot@fff.fr .

Épreuves

Animation & loisir

Foot - Animation & loisir

Divers

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

<https://fal-club.ff.fr/club/502766>

fal-club.ff.fr/club/502766/sa_no/2021/engagements/

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

KSURAY2
502766 - U. S. FISMES ARDRE VESLE

ENGAGEMENTS

Recherche / Liste

CALENDRIERS

Détail

Engagements

CATÉGORIE D'ÂGE

GENRE

ENGAGER DES ÉQUIPES

C'EST PARTI

Affichage

U7 - Mixte

U6/U7
1 phase(s)

2 équipe(s)

Souhait(s)

U9 - Mixte

U8/U9
1 phase(s)

4 équipe(s)

Souhait(s)

U11 - Mixte

U10/U11
1 phase(s)

3 équipe(s)

Souhait(s)

3 élément(s)

Éléments par page 12

Version : 1.0.3

PortailBleu

Footclubs - U. S. FISMES ARDRE

<https://fal-club.ff.fr/club/502766>

fal-club.ff.fr/club/502766/sa_no/2021/calendrier/gestion

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

KSURAY2
502766 - U. S. FISMES ARDRE VESLE

ENGAGEMENTS

Recherche / Liste

CALENDRIERS

Détail

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE

DU

AU

U6/U7

U8/U9

U10/U11

Version : 1.0.3

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE

DU 01/09/2021 AU 01/11/2021

Renseigner la période du 01/09 au 01/11

novembre 2021

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Version : 1.0.3

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE U6/U7 DU 01/09/2021 AU 30/11/2021

CALENDRIER

SITE 1 - 14h

REIMS MURIGNY FRANCO PO...
REIMS - STADE EDMOND ...

2 équipe(s)

Cliquez sur le pavé pour avoir le détail du plateau

1 élément(s)

Éléments par page 4

Football Animation & Loisir

SAISON 2021-2022

ENGAGEMENTS

CALENDRIERS

Calendriers - Gestion

ÉPREUVE / PHASE U6/U7 - Phase 1

SECTEUR 1 (REIMS)

POULE UNIQUE

CLUB ORGANISATEUR 553750 - REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS

PRATIQUE Traditionnel

SAMEDI 02 OCTOBRE 2021 - 14H

REIMS - STADE EDMOND MICHELET

CONTACTS

CDR - REPRÉSENT SECTEUR LARCHER Sophie

EMAIL dominiquesoprie@orange.fr

TÉLÉPHONE 06 30 87 23 90

ORGANISATEUR - RESP. CATÉGORIE D'ÂGE DA COSTA Mathieu

EMAIL Email privé

TÉLÉPHONE Téléphone privé

DOCUMENTS À UTILISER POUR L'ORGANISATION

FEUILLE DE PRÉSENTATION

FEUILLE DE PRÉSENCE

FEUILLE DE PLATEAU

ÉQUIPES

Club	Équipe
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 1
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 2
541199	A. S. GUEUX FOOTBALL 3
529928	A. S. WILSON MAISON BLANCHE REIMS 1
551980	BETHENY FORMATION CLUB 1
551980	BETHENY FORMATION CLUB 2
550094	F.C. CHRISTO 1

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PLATEAU PAR LE CLUB ORGANISATEUR

FEUILLE DE PLATEAU AUCUN DOCUMENT

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PLATEAU EN TANT QUE CLUB PARTICIPANT

FEUILLE DE PRÉSENCE

AUCUN DOCUMENT

Formats de fichiers autorisés : jpg, png, pdf - Taille maximale : 5Mb

Chaque club participant devra scanner sa feuille de présence (ATTENTION : envoi d'1 seul document possible)

PortailBleu

Footclubs - REIMS MURIGNY FR

https://fal-club.fff.fr/club/553750

→ ↺ fal-club.fff.fr/club/553750/sa_no/2021/detail/administratif?epreuve_id=2&phase_id=2§eur_no=5&poule_no=10&journee_r

Football Animation & Loisir

AGÈMENTS

Recherche / Liste

MEMBERS

Mail

SAMEDI 02 OCTOBRE 2021 - 14H

REIMS - STADE EDMOND MICHELET

INFORMATIONS GÉNÉRALES

ÉPREUVE / PHASE

USU7 - Phase 1

SECTEUR

1 (REIMS)

POULE

UNIQUE

CLUB ORGANISATEUR

553750 - REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS

PRATIQUE

Traditionnel

CONTACTS

CDR - RÉFÉRENT SECTEUR

LARCHER Sophie

ORGANISATEUR - RESP. CATÉGORIE D'ÂGE

DA COSTA Mathieu

DOCUMENTS À UTILISER POUR L'ORGANISATION

FEUILLE DE PRÉSENTATION

FEUILLE DE PRÉSENCE

FEUILLE DE PLATEAU

ÉQUIPES

Club	Équipe	Présent	Absent	Absent Prévenu
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 1	☐	☐	☐
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 2	☐	☐	☐
541199	A. S. QUEUX FOOTBALL 3	☐	☐	☐
525928	A.S. WILSON MAISON BLANCHE REIMS 1	☐	☐	☐
551980	BETHENY FORMATION CLUB 1	☐	☐	☐
551980	BETHENY FORMATION CLUB 2	☐	☐	☐
550094	F.C. CHRISTO 1	☐	☐	☐
550094	F.C. CHRISTO 2	☐	☐	☐
553750	REIMS MURIGNY FRANCO PORTUGAIS 1	☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
548111		☐	☐	☐
0/12		0/12	0/12	0/12

Le club organisateur devra saisir la présence et/ou absence des équipes ET scanner sa feuille de présence ET la feuille de plateau

DOCUMENTS À TRANSMETTRE APRÈS LE PLATEAU

FEUILLE DE PLATEAU

FEUILLE DE PRÉSENCE DES CLUBS PARTICIPANTS

COMMENTAIRE(S)

1.0.3