

GUIDE POUR LES EDUCATEURS ET DIRIGEANTS U7

CARACTERISTIQUES DE L'ENFANT (5 ET 6 ANS)

- Il est enthousiaste
- Il est centré sur lui-même
- Il est doté d'une faible capacité de concentration
- Il découvre le club de football
- Il est en âge de l'acquisition de l'équilibre et de la latéralisation
- Il est en pleine croissance donc fragile
- Il se fatigue très vite et récupère très vite.

Il a donc besoin:

- D'être rassuré en permanence en créant un climat sécurisant, en valorisant et en positivant
- De se repérer, d'être sollicité et d'être encouragé
- De se construire à travers les jeux car son expression devient totale lorsqu'il se déplace avec le ballon
- De bouger, de mettre en œuvre ses ressources motrices car il a horreur de l'immobilité imposée
- D'être actif mais doit récupérer en mettant en place une activité fractionnée (équilibrer les temps d'effort et de repos dans les jeux)

ROLE DES EDUCATEURS, DES DIRIGEANTS ET DES PARENTS

	EN DEHORS DE LA PRATIQUE	A L'ENTRAINEMENT	LE JOUR DE LA RENCONTRE
EDUCATEUR	. Participe aux réunions techniques du club . Prépare le calendrier des rencontres . Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaire) . Met en œuvre une programmation . Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement . Prévoit des animations extra sportives . Assure le lien avec les parents (réunion, contact) . Met en place la charte de vie avec les joueurs	. Prépare et anime la séance d'entraînement . Tient la fiche de présence . Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absence, transport) . S'entretient avec les joueurs si besoin	. Prépare la rencontre . Organise l'équipe et donne les consignes . Oriente les joueurs . Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre . Fait le bilan avec les joueurs . Précise le prochain rendez-vous . Tient la fiche de présence

DIRIGEANT	. Prépare le déplacement et le matériel (licences, ballons, maillots et pharmacie) . Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie) . Aide à la mise en place d'organisations extrasportives	. Aide à la préparation du matériel . Accueille les joueurs . Participe à l'animation de la séance si besoin . Surveille les joueurs	. Distribue les équipements . Accueille les adversaires et l'arbitre . Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie) . Prépare la collation d'après match à domicile
PARENTS	. Indique l'absence et son motif de leur enfant à l'éducateur . Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant . Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique . Vérifie que le sac de sport soit correctement préparé . Participe à la vie du club	. Transporte son enfant . Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant	. Participe au transport des joueurs de l'équipe . Accueille les parents de l'autre équipe . Encourage tous les joueurs de l'équipe . Aide à la préparation de la collation

LES COMPETENCES SPORTIVES A DEVELOPPER

TACTIQUE	TECHNIQUE (être capable de)	PSYCHOLOGIQUE	ATHLETIQUES
Découvrir le partenaire	Contrôler et passer le ballon au sol	Avoir un état d'esprit exemplaire	Travailler la coordination, la motricité
Identifier le but à attaquer, le but à défendre et les limites du terrain	Tirer pour marquer	Rester concentré	Développer la vitesse de réaction
Chercher à progresser vers la cible dès que possible	Conduire le ballon, de changer de direction	S'engager totalement	Maîtriser les différents déplacements et rythmes
Se reconnaître défenseur et défendre	Tirer pour marquer	Avoir confiance en soi	Apprendre à se déplacer dans un espace délimité
	S'opposer à la progression du ballon		

LES COMPETENCES EDUCATIVES A DEVELOPPER

FAIR PLAY	REGLES DU JEU ET ARBITRAGE	CULTURE FOOT	SANTE	ENGAGEMENT CITOYEN	ENVIRONNEM ENT
Développer et entretenir l'engagement sur le terrain	Connaître les fautes à ne pas commettre	Appréhender la dimension collective de l'activité	Apprendre à bien se préparer	Saluer les personnes de son environnement	Economiser l'eau
Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques	Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre	Partager sa connaissance du foot	Faire son sac et bien s'équiper	Connaître les codes de politesse	Réduire sa consommation d'énergie
Faire preuve de volonté de progresser		Prioriser le projet collectif	Savoir faire ses lacets	Favoriser la mixité et l'acceptation des différences	Sensibiliser au tri des déchets
Respecter les adversaires		Avoir l'esprit club			
Jouer sans tricher					

LA SEANCE TYPE U7

Par tie	Durée	Procédés d'entraînement	Objectifs	Méthodes pédagogiques
1	10'	Jeux pour repérer le partenaire	Reconnaître le partenaire Atteindre la cible malgré un adversaire en s'aidant d'un partenaire (Aider le porteur)	Pédagogie
2	10'	Jeux pour repérer l'adversaire	Reconnaître l'adversaire Accéder au but malgré l'opposition	Active
	5'	н	lydratation – Expression libre	
3	10'	Jeux pour repérer la cible	Reconnaître la cible à attaquer et à défendre Acquérir le sens du jeu	Pédagogie
4	10'	Jeux pour développer la motricité	Développement moteur Tourner, sauter, s'équilibrer, se latéraliser	Active
	5'	Н	lydratation – Expression libre	
5	10'	Match	Reconnaître la cible Reconnaître l'adversaire Reconnaître le partenaire	Pédagogie Active

5': Bilan de la séance – Plaisir, concentration, objectifs

LEXIQUE DU FOOT

<u>Animation du jeu :</u> Elle consiste à coordonner les déplacements défensifs et offensifs des joueurs. Elle s'appuie sur des principes fondamentaux de jeux défensifs et offensifs. Elle est dépendante des caractéristiques des joueurs. <u>Appel :</u> Déplacement d'un joueur avec pour intention de recevoir le ballon (l'appel commande la passe) ou de créer

un espace (appel profond, oblique, décrochage ...).

Appui : Joueur situé en AVANT du porteur du ballon.

<u>Attaque placée</u>: Progression collective face à un bloc défensif replacé. Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

<u>Attaque rapide</u>: Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

<u>Bloc d'équipe</u>: Toutes les lignes d'une même équipe (3 lignes compactes) engagées dans une action offensive (bloc offensif) ou défensive (bloc défensif).

Cadrer (le porteur de balle) : Limiter et fermer l'espace de jeu du porteur.

Centre: Passe d'un côté vers l'axe dans la zone de finition.

Conduite: Progression individuelle avec le ballon dans un espace libre.

Contrôle : Action de maîtriser le ballon au sol.

<u>Créer un espace libre :</u> Provoquer le déplacement d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe adverse pour créer une zone libre.

<u>Démarquage</u>: Opération qui permet à un joueur de se libérer de la surveillance d'un ou de plusieurs adversaires. Se démarquer, c'est échapper aux possibilités d'intervention des adversaires, afin de se trouver libre pour agir, mais c'est aussi être accessible à l'autre pour participer à la conservation et à la progression du ballon ou à la réalisation d'un but.

Il est caractérisé par : sa vitesse de course, son origine (direction, dos des défenseurs), sa soudaineté, l'utilisation de l'espace libre.

Demi-volée: Frappe du ballon au moment où celui-ci rebondit (juste après le rebond).

<u>Déséquilibre partiel</u>: Lorsqu'une ou deux lignes adverses sont orientées en direction de leur but à la poursuite d'un adversaire qui a maitrisé le ballon.

<u>Déséquilibre total</u>: Lorsqu'une équipe adverse est orientée en direction de son but à la poursuite d'un adversaire qui a maitrisé le ballon.

<u>Déviation</u>: Prolonger un ballon sans contrôle en modifiant sa trajectoire, pour un partenaire ou pour soi-même.

Dribble: Eliminer, ballon au pied, au moins un adversaire, et enchainer ...

<u>Espace</u>: Distance entre deux joueurs de lignes différentes (gardien de but - défenseurs - milieux - attaquants). <u>Espaces de jeu</u>: Nous pouvons distinguer 3 espaces de jeu, fluctuant en fonction de la position du ballon et du porteur de balle:

l'espace de conservation.

l'espace de progression.

l'espace de déséquilibre.

Espaces libres : Zones de terrain libre de tous les joueurs momentanément.

Feintes : Action de tromperie pour enchaîner ...

Fixer la défense : Retenir et occuper un ou plusieurs joueurs adverses (ligne, bloc défensif) dans une zone de terrain.

<u>Harcèlement</u>: Action qui concerne le joueur le plus proche de l'endroit de la perte de balle. Le harcèlement du porteur de balle nécessite de se trouver à une distance adéquate pour empêcher l'adversaire de jouer vers l'avant.

<u>Intercepter</u>: Récupérer, en anticipant, le ballon adressé par un adversaire à son partenaire.

Intervalle : Distance entre deux joueurs d'une même ligne et entre un joueur et une ligne.

Marquage: Action de prendre en charge un adversaire dans le but de limiter sa marge de manœuvre.

Moyens d'action : Ils permettent la réalisation de l'action en termes de ressources techniques, mentales et/ou athlétiques à mettre en œuvre par le joueur pour rendre l'action efficace.

<u>Organisation</u>: Définit les principes de coopération pour la gestion simultanée de l'espace, du temps et de l'évènement (zone, mixte, individuelle).

Passes: Transmission du ballon à un partenaire:

courte : 1 à 25 mètres (différent selon la catégorie).

longue: 25 mètres et plus (jeu long), (différent selon la catégorie).

<u>Phases de jeu :</u> Elles traduisent la réversibilité, la dynamique du jeu, et la notion de rapport de force (quoi faire au plan défensif et/ou offensif).

<u>Plan de jeu</u>: C'est l'ensemble des consignes transmises aux joueurs par l'entraineur pour le match. Elles peuvent être un simple rappel de l'animation défensive et offensive habituelle de l'équipe, ou particulière à ce match. Un plan de jeu peut être identique ou différent d'un match à un autre.

Pressing: Action défensive collective permettant de récupérer le ballon de manière coordonnée.

<u>Principes d'actions</u>: Propriété invariable du jeu, ils guident les joueurs en dirigeant et orientant leur activité.

<u>Principes fondamentaux du jeu :</u> Eléments visant à définir les comportements de l'équipe selon les différentes phases de jeu. Standards et adaptés aux caractéristiques de l'équipe.

<u>Prise de balle</u>: Exécution, en mouvement, d'un geste technique qui permet de maitriser le ballon au sol (contrôle) et/ou en l'air (amorti) pour une utilisation immédiate.

<u>Règles d'action :</u> Elles correspondent à des actions collectives et/ou individuelles permettant de rendre efficace l'action.

Remise : Rendre le ballon à son partenaire, sans contrôle, dans le sens opposé à la première passe.

Soutien : Joueur situé en ARRIERE du porteur du ballon.

Stratégie: Concerne les combinaisons sur les balles arrêtées (corners, coup-francs ...).

<u>Système de jeu :</u> C'est la répartition schématique des joueurs sur le terrain qui correspond à une distribution théorique des postes, et dont rend compte la composition d'équipe, organisée en trois lignes de forces (défenseurs - milieux - attaquants) et qui est décrit par un sigle : 4 3 3 / 4 4 2.

<u>Tactique</u>: Réponse spontanée d'un joueur ou d'un groupe de joueurs à un problème de jeu, tant sur le plan offensif que défensif. Orientations de jeu prises pendant l'action.

<u>Technique</u>: Capacité à utiliser le ballon au service du jeu (rapport ballon/joueur). C'est l'art de maitriser et d'utiliser le ballon. Maitrise du ballon.

Techniques aériennes: Tous les gestes techniques effectués lorsque le ballon est en l'air.

<u>Techniques défensives</u>: Action de priver l'adversaire du ballon en le récupérant ou non (tacle, charge, contre).

Tir : Frappe au but.

Transversale: Exécution d'une passe longue aérienne, d'un côté du terrain vers l'autre côté.

<u>Utiliser un espace libre</u>: Exploiter une zone libre.

Volée: Frappe sans contrôle d'un ballon aérien.

<u>Zone press</u>: Espace sur le terrain qui a été défini comme étant la zone de récupération privilégiée de son équipe. Le but est d'orienter l'adversaire dans cette zone afin de déclencher un pressing.

PLANNING FORMATIONS de CADRES 2015.2016

Les dates sont susceptibles de nouvelles programmations ou de modifications en fonction des possibilités d'organisation, du calendrier régional ou directives de la DTN.

Dans le cadre du programme « Horizon Bleu 2016 », vous avez encore pour cette saison la possibilité d'utiliser le support d'aide à la formation : le « bon formation » : d'un montant de 50 euros, vous pouvez utiliser 1 bon pour un module ou 2 bons pour un CFF. Vous pouvez les télécharger au moment de votre inscription par Internet. Vous devez impérativement ramener votre (vos) bon(s) de Formation à l'ouverture du Module ou du CFF signé(s) et tampon du club (aucun bon ne sera récupéré après la formation).

club (aucun bon r	ne sera récu ·	pere après la	tormation).		
Dates	COUT FORMULE	Type de Formation	Lieux	Objectifs des formations	Conditions d'inscription (dès la mise en ligne des formations sur Internet)
25 et 26 Août 2015	50 euros ½ pension	Module U15 2 jours	District Rhône Durance	Module U7	Module U7 Etre âgé de 18 ans Etre licencié FFF
01 et 02 Septembre 2015	50 euros ½ pension	Module U13 2 jours	District Rhône Durance	Catégories : Débutants U6 et U7 Etre en capacité de : Prendre un groupe en main et d'animer une séance de découverte au sein d'une école de foot, dans un cadre pré-défini	Inscription via site Internet du District
24.25 Septembre et 01 et 02 Octobre 2015	100 euros ½ Pension	CFF3 2 x 2 jours	A définir ou District Rhône Durance	Module U9 Catégories : Débutants U8 et U9 Etre en capacité de : Prendre un groupe en main et d'animer une	<u>Module U9</u> Etre âgé de 15 ans
20 et 21 Octobre 2015	50 euros ½ Pension	Module U9 (Priorité aux mineurs) 2 jours	District Rhône Durance	séance d'éveil au sein d'une école de foot, dans un cadre pré-défini Module U11 Catégorie : U11 Poussins Etre en capacité de :	minimum Etre licencié FFF Inscription via site Internet du District
28 Octobre 2015	25 euros ½ Pension	Module U7 1 jour	A définir	Fixer des objectifs définis pour la catégorie U11 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	Madulaa 1144/1142/1145/
09.10 et 12.13 Novembre 2015	100 euros ½ Pension	CFF1 2 x 2 jours	A définir	CFF1 Catégories: U9 à U11/ Débutants/Poussins Etre en capacité de: Fixer des objectifs définis pour les catégories du foot d'animation, d'organiser, animer une	Modules U11/U13/U15/ CFF1/CFF2/CFF3 Etre âgé de 16 ans minimum
01 au 04 Décembre 2015	100 euros ½ Pension	CFF2 4 jours	MONTEUX	séance, de conduire une séance dans les catégories d'âge concernées. Module U13	Etre licencié FFF Inscription via site Internet du District
07.08 et 14.15 Janvier 2016	100 euros ½ Pension	CFF3 2 x 2 jours	A définir	Catégorie : U13 (11/12 ans) Etre en capacité de : Fixer des objectifs définis pour la catégorie U13	
19 et 20 Janvier 2016	50 euros ½ Pension	Module U9 2 jours	A définir	et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée. Module U15	Cliquez Onglet
09 et 10 Février 2016	50 euros ½ Pension	Module U11 2 jours		Catégorie : U 15 (13/14 ans) Etre en capacité de : Fixer des objectifs définis pour la catégorie U15 et d'organiser, animer une séance, de conduire	TECHNIQUE Puis Formation de cadres
16 Février 2016	25 euros ½ Pension	Module U7 1 jour	A définir	une séance dans la catégorie d'âge concernée. CFF2	Puis <i>Inscriptions</i>
01 au 04 Mars 2016	100 euros ½ Pension	CFF1 4 jours	A définir	Catégories : U13 à U15 / 11 ans / 14 ans Etre en capacité de : Définir une méthode d'entraînement au sein d'un club dans le cadre de la préformation	(Choisir ensuite la formule désirée CFF ou Module)
07 et 08 Avril 2016	50 euros ½ Pension	Module U13 2 jours	A définir	D'entraîner des groupes de jeunes D'assumer le rôle de responsable de la catégorie	Les formations seront mises en ligne
13 et 14 Avril 2016	50 euros ½ Pension	Module U9 2 jours	A définir	CFF3 Catégories : U17.U19 à Séniors Etre en capacité de :	progressivement sur Internet
03 et 04 Mai 2016	50 euros ½ Pension	Module U11 2 jours	A définir	Définir une méthode d'entraînement au sein d'un club dans le cadre du foot de formation et séniors	
24 et 25 Mai 2016	50 euros ½ Pension	Module U15 2 jours	A définir	D'entraîner des groupes d'adultes D'assumer le rôle de responsable de la catégorie	



Calendrier Prévisionnel U6/U7 Saison 2015/2016

			Forme de	e pratiques U6-U7				Forme de	pratiques U6-U7														
Péri	ode	Date	LUDIFOOT U6	U6/U7	Période		Date	LUDIFOOT U6	U6/U7														
		05/09/2015					09/01/2016		Plateau														
	1BRE	12/09/2015			DE 3	ER	16/01/2016	Plateau															
DE 1	SEPTEMBRE	19/09/2015			PERIODE 3	JANVIER	23/01/2016		Plateau Fun-Foot														
PERIODE 1		26/09/2015	Rent	rée du Foot			30/01/2016																
	BRE	03/10/2015					06/02/2016																
	OCTOBRE	10/10/2015		Plateau		nces s d'Hiver	13/02/2016																
		17/10/2015					20/02/2016																
Scolair	inces es de la saint	24/10/2015				FEVRI	27/02/2016																
1003	Sanic	31/10/2015					05/03/2016		Plateau														
		07/11/2015		Plateau FestiFoot	PERIODE 4	SS	12/03/2016	Plateau															
	NOVEMBRE	14/11/2015	Plateau		PEF	PE	PE	PE	MARS	19/03/2016		Plateau FestiFoot											
PERIODE 2	NOV	21/11/2015		Plateau																			
PERI		28/11/2015					02/04/2016																
	DECEMBRE	05/12/2015		Plateau Futsal (sur inscription)	Scolai	nces res de emps	09/04/2016																
	DEC	12/12/2015					16/04/2016																
		19/12/2015				AVRIL	23/04/2016		Plateau														
	nces de Noël	27/12/2015				AV	30/04/2016		INTERCLUBS														
		02/01/2016					07/05/2016																
					DE 5	=	15/05/2016																
					PERIODE 5	MAI	21/05/2016		Plateau Fun-Foot														
							28/05/2016																
						NIOI	04/06/2016		JND														
						Or .	11/06/2016		JND														

ORGANISATION DE LA PRATIQUE U7 / U9

ROTATION IMPOSEE

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4		
14H15	C - H	D-F	E - G	A – B		
14H30	A - E	B - G	F-H	C – D		
14H45		JEU D'EVEIL OU RELAIS				
15H00	A - H	B - D	C - G	E-F		
15H15	B - F	A - C	D-E	G – H		
15H30	B - C	E-H	D - G	A - F		

FESTI FOOT

- Tirage au sort ou désignation du responsable des équipes pour déterminer les terrains et les équipes qui se rencontrent pour le 1^{er} match.
- L'équipe qui remporte le match monte d'un terrain ; l'équipe qui perd le match descend d'un terrain.

En cas d'égalité:

A l'issue du 1^{er} temps de jeu, en cas d'égalité, l'équipe qui a marqué la 1^{ère} sera considérée comme gagnante. En cas de score vierge, défi jonglerie entre 1 joueur de chaque équipe. Lors des temps de jeu suivants, en cas d'égalité, l'équipe qui venait d'un niveau inférieur est considérée comme gagnante.

4 temps de jeu de 10 mn + 1 jeu /relais sur les terrains de match (à faire après 2 rotations)

FUN FOOT

3, 4 ou 5 équipes jouent à « domicile » et reste sur le même terrain.

Les 3, 4 ou 5 autres équipes jouent à « l'extérieur » et tourne sur les terrains dans le sens d'une aiguille d'une montre.

4 temps de jeu de 10 mn + 1 jeu ou relais sur les terrains de match (à faire après 2 rotations).

INTERCLUBS

Cela concerne les clubs ou ayant des jeunes parmi les catégories: U7/U9/U11 Si les clubs ne possèdent pas les trois catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.

L'école de football du club X invite l'école de football du club Y (possibilité d'être 3 clubs si les effectifs sont restreints, au contraire si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11). Le club recevant informe par mail de l'organisation de la journée.

Le club accueillant organise son plateau librement, avec la formule de son choix en s'appuyant sur le panel d'animations proposées (création d'affiches, déguisements, maquillages, chorégraphies, chansons...). Les accompagnateurs, joueurs et dirigeants pourront être habillés aux couleurs de leur club.

Organisation sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs et parents des 2 clubs).

Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité et de fair-play. En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.

LUDI FOOT U6

Ces plateaux festifs sont ouverts à tous les enfants licenciés nés en 2010 ou ceux nés en 2009 et débutant la pratique. Il s'agit de leur proposer une autre forme de pratique que les plateaux U6-U7 en leur proposant des jeux pré sportifs (béret, épervier, horloge...) et des ateliers plus adaptés à leurs besoins.

Les clubs souhaitant organiser les prochains plateaux (avec l'aide technique du District) doivent envoyer une candidature au District.

RAPPEL LICENCES 2015/2016

Nous vous rappelons que seuls les enfants nés en 2010 peuvent obtenir une licence dès leurs 5 ans et ainsi commencer à participer aux plateaux et journées officielles. Les enfants ayant 5 ans à partir du 1^{er} janvier 2016 ne pourront donc pas avoir de licence pour la saison 2015/2016.

LOIS DU JEU U7/U9

❖ Loi 1 - Le terrain de jeu

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Terrain	Foot à 3 : 25 x15 m Foot à 4 avec gardien : 25 x15 m Foot à 4 sans gardien : 30 x 20 m Foot à 5 : 30 x 20 m	Foot à 5 : 35 x 25 m
But	4 x 1.50 m	
Point de coup de pied de réparation	6 m	
Surface de réparation	Non	6 m x largeur du terrain
Zone technique	Non	

❖ Loi 2 - Le ballon

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Ballon	T3 o	u T4

Loi 3 - Nombre de joueurs

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9	
Nombre de joueurs	3 à 5 par équipe	5 par équipe	
Nombre de joueurs minimum	-1 par équipe	4 par équipe	
Remplaçants	0 à 1	0 à 2	
Temps de jeu minimum par joueur	Tendre v	ers 100%	
Sur classement	RAS	3 U7 maxi par équipe	

Sous classement	2 U8 maxi par équipe	Aucune dérogation possible pour les garçons.
Féminines	U8F autorisées en mixité	U10F autorisées en mixité

<u>Double licence</u> : Possibilité pour les U6 à U11 de posséder une double licence pour les joueurs pouvant justifier d'une double domiciliation.

Loi 4 - Equipements des joueurs

- Maillots dans le short
- Chaussettes relevées en dessous des genoux
- Protèges tibias
- Crampons vissés interdits sur les catégories U6 à U9.

❖ Lois 5 et 6 - Arbitre et arbitres assistants

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Arbitre central	Non (Par les éducateurs sur le côté)	
Arbitres assistants	Non (Par les éducateurs sur le côté)	

Loi 7 - Durées des plateaux ou rencontres

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Durées maximales des plateaux ou rencontres	40 minutes	50 minutes
Temps de jeu effectif	40 minutes	50 minutes
Mi-temps	Non	Non
Pause coaching	Non	Non
Prolongations	Non	Non

Loi 8 - Coup d'envoi

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté vers l'avant. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Distance des joueurs adverses	4 mètres	4 mètres

Loi 9 - Ballon en jeu ou jeu arrêté

- Le ballon est hors du jeu lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu est stoppé ou arrêté lorsque l'arbitre siffle.

Loi 10 - But marqué

Le but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but.

Loi 11 - Hors-jeu

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Hors-jeu	Non	Non

Lois 12 - Fautes et incorrections

o Tous les coups francs sont directs jusqu'en U9.

Loi 13 - Coups francs

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coups Francs	Directs	Directs
Distances des joueurs adverses	4 m	4 m
Passe en retrait au gardien	Autorisée	Autorisée
Dégagement gardien	Autorisé mais préconisé à la main	Autorisé mais préconisé à la main

Loi 14 - Coups de pied de réparation

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de réparation	A 6 mètres	A 6 mètres

Loi 15 - Rentrées de touche

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Rentrée de touche	Au pied, 2 choix pour . faire une passe au se . entrer en conduite d terrain. Avant de pou but, le ballon doit être partenaire Adversaires à 4m	ol à un partenaire le balle dans le voir marquer un

❖ Loi 16 - Coups de pied de but

A réaliser par le gardien de but si possible.

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de but	A 6 mètres	

❖ Loi 17 - Coups de pied de coin

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner	

- CONSEILLERE DEPARTEMENTALE DU FOOT ANIMATION : CLAIRE CHAMBON AU 06.73.86.35.51 ou 04.90.80.63.06
- **COMMISSION DU FOOT ANIMATION** TOUS LES VENDREDIS DE 14H30 A 18H30 AU 04.90.80.63.06

- EDUCATEURS DE SECTEUR :

- . ALEXIS LACROIX (SECTEUR NORD) AU 06.73.86.35.48
- . KAMAL ASSOU (SECTEUR SUD) AU 07.76.75.68.17
- . MOUNIR BENSALAH (SECTEUR CENTRE) AU 07.76.74.34.56

