



GUIDE

EDUCATEURS ET DIRIGEANTS

U6-U7 & U8-U9

Enfants nés (es)

(U6) 2019 & 2020 dès l'âge de 5 ans

(U7) 2018

(U8) 2017

(U9) 2016

Saison 2024 / 2025



DOCUMENT EXPLICATIF

U6

U7

SAISON 2022-2023

LA PRATIQUE DES U6-U7



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

PERFORMANCES
2024

INSTALLATION DU TERRAIN

U6

U7

CONSIGNES FÉDÉRALES D'ORGANISATION DES PLATEAUX

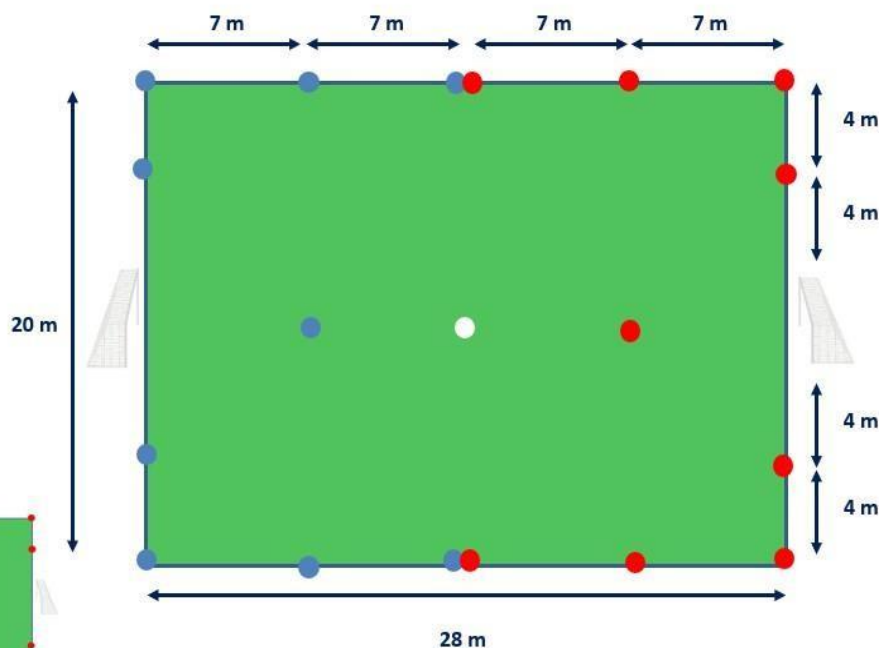
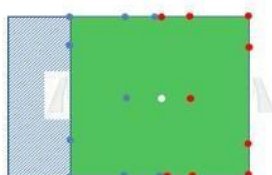
RIGUEUR ET SIMPLICITÉ

Terrain 4c4 (catégorie U7) :

- Dimension : 28 x 20 m
- Multiple de 7 sur la longueur
- Multiple de 4 sur la largeur
- But avec filet de 4m x 1,5m
- Balisage avec notion de camp (9 coupelles bleues / 9 coupelles rouges)

Terrain 3c3 (catégorie U6), défi-jeu ou ballon magique :

- Dimension : 21 x 20 m
(suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)



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

PERFORMANCES
2024

ELEMENTS CHIFFRES

U6

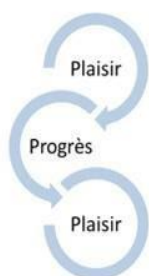
U7

PLAISIR – PROGRESSION - PLAISIR

	CONDITIONS	TEMPS
TEMPS DE JEU EFFECTIF MOYEN SUR UN MATCH DE 10 MIN	Buts avec jalons – PAS de parents-ballons:	4'40"
	Buts avec FILETS et PRESENCE de parents-ballons:	6'55"
RENTREE DE TOUCHE	effectuée uniquement par la PASSE :	4'40"
	effectuée uniquement par la CONDUITE :	6'



Permettre à TOUS les enfants de PROGRESSER, de JOUER et de prendre du PLAISIR



	TEMPS DE JEU EFFECTIF	NIVEAU	NOMBRE DE POSSESSIONS
BALLON MAGIQUE	7'15"	Enfant « débutant »	13,5
		Enfant « débrouillé »	14,5
MATCH	5'35"	Enfant « débutant »	11
		Enfant « débrouillé »	18

En moyenne: **30 secondes GAGNEES** à chaque but marqué dans des buts avec filets

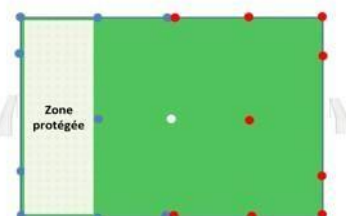
LOIS DU JEU - NOUVEAUTÉS

U6

U7

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

1. Relance protégée : 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 protégée).



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

3. Rentrée de touche

4. Coup de pied de coin (corner)

2 options pour le joueur/joueuse



Conduite de balle

Passe

Précision : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner ou à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.

5. Temps de jeu : 50 minutes – découpé en 5 parties de 10 min
Toutes les équipes réalisent la même activité sur le même temps



ELEMENTS CHIFFRES

U6

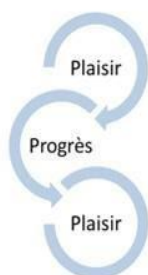
U7

PLAISIR – PROGRESSION - PLAISIR

	CONDITIONS	TEMPS
TEMPS DE JEU EFFECTIF MOYEN SUR UN MATCH DE 10 MIN	Buts avec jalons – PAS de parents-ballons:	4'40"
	Buts avec FILETS et PRESENCE de parents-ballons:	6'55"
RENTREE DE TOUCHE	effectuée uniquement par la PASSE :	4'40"
	effectuée uniquement par la CONDUITE :	6'



Permettre à **TOUS** les enfants de **PROGRESSER**, de **JOUER** et de prendre du **PLAISIR**



	TEMPS DE JEU EFFECTIF	NIVEAU	NOMBRE DE POSSESSIONS
BALLON MAGIQUE	7'15"	Enfant « débutant »	13,5
		Enfant « débrouillé »	14,5
MATCH	5'35"	Enfant « débutant »	11
		Enfant « débrouillé »	18

En moyenne: **30 secondes GAGNEES** à chaque but marqué dans des buts avec filets

LE BALLON MAGIQUE

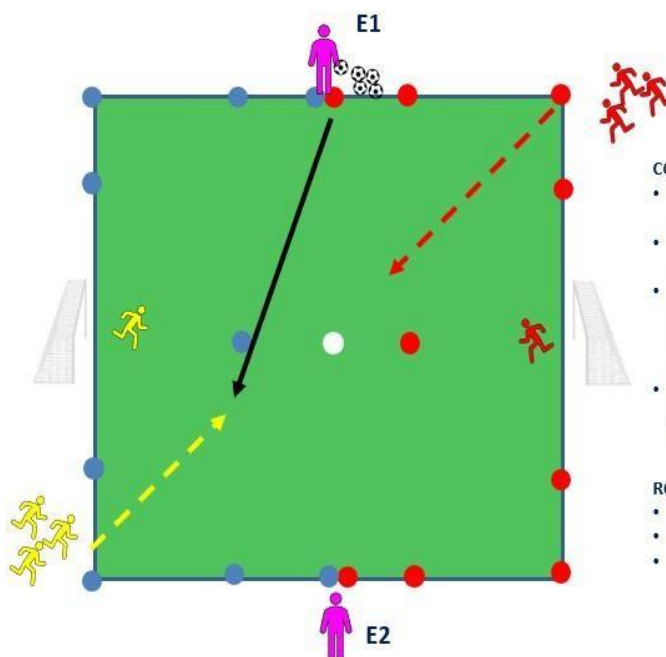
U6

U7

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

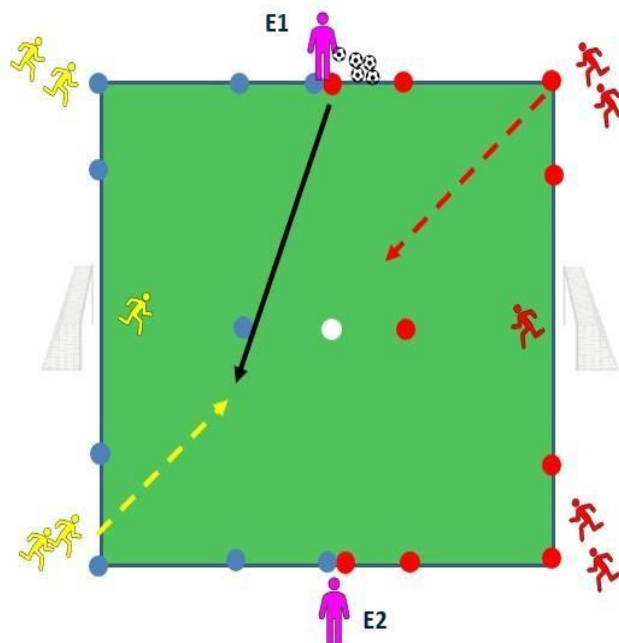
BALLON MAGIQUE

U6

U7

ORGANISATION IDENTIQUE BALLON MAGIQUE 2C2 ET 3C3

- **2 c 2** : Alternance des départs à droite puis à gauche du but
- **3 c 3** : Les joueurs à droite et à gauche du but participent.



Direction Technique Nationale - La pratique U6-U7

PERFORMANCES
2024

LOIS DU JEU U6 à U9

❖ Loi 1 - Le terrain de jeu

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Terrain	Foot à 4 : U7 28 x 20 m Foot à 3 : U6 21 x 20 m	Foot à 5 : 35 x 25 m
But	4 x 1.50 m	
Point de coup de pied de réparation	7 m	6 m
Surface de réparation	7 m x largeur du terrain	8 m x largeur du terrain
Zone technique	Non	



❖ Loi 2 - Le ballon

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Ballon	T3	T3 ou T4 (U9)

❖ Loi 3 - Nombre de joueurs

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Nombre de joueurs	4 ou 3 par équipe	5 par équipe
Remplaçants	0 à 1	0 à 2
Temps de jeu minimum par joueur	Tendre vers 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

Double licence : 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	50 minutes (40 MINUTES + 1 JEU)	
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. 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

- Tous les coups francs sont directs.
- **Les tacles sont interdits en U6/U7**

❖ 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	Uniquement à la main ou au pied avec le ballon au sol	Uniquement à la main ou au pied avec le ballon au sol

❖ Loi 14 - Coups de pied de réparation

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de réparation	A 7 mètres	A 6 mètres

❖ Loi 15 - Rentrées de touche

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Rentrée de touche	Au pied , 2 choix pour vos joueurs : • Faire une passe au sol à un partenaire OU . Entrer en conduite de balle dans le terrain (possibilité de marquer) Adversaires à 4m	IDEM qu'en U6 U7 SAUF QU'IL EST IMPOSSIBLE DE MARQUER DIRECTEMENT PAR UN TIR ET EN ENTRANT – FAIRE UNE PASSE AVANT DE POUVOIR TIRER ET MARQUER

❖ Loi 16 - Coups de pied de but



A réaliser par le gardien de but.

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de but	A l'intérieur de la surface de réparation	

❖ Loi 17 - Coups de pied de coin

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de coin	Au pied , 2 choix pour vos joueurs : . Faire une passe à un partenaire OU Entrer en conduite de balle dans le terrain (possibilité de marquer) Adversaires à 4m	Au pied et au point de corner

Définition de la relance protégée du gardien aux 8m

La relance protégée est mise en place 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 7 mètres (U6 U7) et 8 mètres (U8 U9) . Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 ou 7 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

PLANNING PREVISIONNEL 2024 - 2025 FOOT ANIMATION

Date	U6 - U7	U8 - U9	U10 - U11	U12 - U13	EFF - U6F à U9F	U10F - U11F	
AOUT	31/8			REUNION EDUCATEURS			
SEPTEMBRE	7/9						
	14/9		RENTREE DU FOOT				
	21/9	RENTREE DU FOOT		BRASSAGE J1			
	28/9	RENTREE DU FOOT	BRASSAGE J1	BRASSAGE J2			
OCTOBRE	5/10	PHASE 1 PLATEAU 1 CHEZ A	BRASSAGE J2	BRASSAGE J3	RENTREE DU FOOT	RENTREE DU FOOT	
	12/10	PHASE 1 PLATEAU 1 CHEZ A	BRASSAGE J3	BRASSAGE J4	PLATEAU 1	PLATEAU 1 Foot à 5	
	19/10		BRASSAGE RATTRAPAGE	BRASSAGE RATTRAPAGE			
	26/10						
NOVEMBRE	2/11						
	9/11	PHASE 1 PLATEAU 2 CHEZ B	PHASE 1 J1	ACCESSION PHASE 1 J1	CLASSIQUE PHASE 1 J1	PLATEAU 2 "halloween" 	PLATEAU 2 Foot à 5
	16/11	PHASE 1 PLATEAU 2 CHEZ B	PHASE 1 J2	ACCESSION PHASE 1 J2	CLASSIQUE PHASE 1 J2		PLATEAU 3 Foot à 5
	23/11	PHASE 1 PLATEAU 3 CHEZ C	PHASE 1 J3	ACCESSION PHASE 1 J3	CLASSIQUE PHASE 1 J3	PLATEAU 3	
	30/11	PHASE 1 PLATEAU 3 CHEZ C		ACCESSION PHASE 1 J4	CLASSIQUE PHASE 1 J4		PLATEAU 4 Foot à 5
DECEMBRE	7/12	PHASE 1 PLATEAU 4 CHEZ D	PHASE 1 J4	FESTIVAL FOOT		FUTSAL DE NOEL 	FUTSAL DE NOEL
	14/12	PLATEAU FUTSAL DE NOEL 		ACCESSION PHASE 1 J5	CLASSIQUE PHASE 1 J5	PLATEAU 4	JOURNEE 1 Découverte Foot à 8
	21/12		PHASE 1 RATTRAPAGE	JOURNEE DE RATTRAPAGE			
	28/12						
JANVIER	4/1						
	11/1	PHASE 1 PLATEAU 4 CHEZ D	PHASE 1 J6	ACCESSION PHASE 2 J1	CLASSIQUE PHASE 2 J1	PLATEAU 5 "Gâteau des rois" 	PLATEAU 5 Foot à 5
	18/1	PHASE 1 PLATEAU 5 CHEZ E	PHASE 1 J7	ACCESSION PHASE 2 J2	CLASSIQUE PHASE 2 J2		JOURNEE 2 Découverte Foot à 8
	25/1	PHASE 1 PLATEAU 5 CHEZ E	PHASE 1 RATTRAPAGE	2 ^{EME} T. FESTIVALFOOT / CHALLENGE DEP.		PLATEAU 6	PLATEAU 6 Foot à 5
FEBRUER	1/2	PHASE 2 PLATEAU 6 CHEZ A		ACCESSION PHASE 2 J3	CLASSIQUE PHASE 2 J3		JOURNEE 3 Découverte Foot à 8
	8/2			JOURNEE DE RATTRAPAGE			
	15/2						
	22/2						
	MARS	1/3	PHASE 2 PLATEAU 6 CHEZ A 	PHASE 2 J1	ACCESSION PHASE 2 J4	CLASSIQUE PHASE 2 J4	PLATEAU 7
8/3		PHASE 2 PLATEAU 7 CHEZ B	PHASE 2 J2	ACCESSION PHASE 2 J5	CLASSIQUE PHASE 2 J5		JOURNEE 8 Foot à 5
15/3		PHASE 2 PLATEAU 7 CHEZ B	PHASE 2 J3	JOURNEE DE RATTRAPAGE FINALE CHALLENGE DEPARTEMENTAL		PLATEAU 8 "Carnaval" 	JOURNEE 4 Découverte Foot à 8
22/3		PHASE 2 PLATEAU 8 CHEZ C	PHASE 2 J4	ACCESSION PHASE 2 J6	CLASSIQUE PHASE 3 J1		
29/3		PHASE 2 PLATEAU 8 CHEZ C	PHASE 2 J5	ACCESSION PHASE 2 J7	CLASSIQUE PHASE 3 J2	PLATEAU 9	PLATEAU 9 Foot à 5
AVRIL	5/4	PHASE 2 PLATEAU 9 CHEZ D	PHASE 2 RATTRAPAGE	FINALE FESTIVAL FOOT			PLATEAU 10 Foot à 5
	12/4						
	19/4						
	26/4	PHASE 2 PLATEAU 9 CHEZ D 		PHASE 2 J6	ACCESSION PHASE 2 J8	CLASSIQUE PHASE 3 J3	PLATEAU 10 "Pâques" 
MAI	3/5						
	10/5						
	17/5	PHASE 2 PLATEAU 10 CHEZ E	PHASE 2 J7	ACCESSION PHASE 2 J9	CLASSIQUE PHASE 3 J4		
	24/5	PHASE 2 PLATEAU 10 CHEZ E		ACCESSION PHASE 2 J10	CLASSIQUE PHASE 3 J5		
	31/5					JOURNEE DES FEMINIENS (date à définir)	
JUIN	7/6	JND U6 U7					

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES PLATEAUX

1. Plateau festif et convivial
2. Faire jouer tous les enfants : tendre vers 100 % (éviter les suppléants)
3. Transférer les apprentissages de la semaine
4. Laisser les enfants jouer le plus librement possible

POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE



**« ENCOURAGER,
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**

PENSEZ-Y !

10 règles essentielles sur la manière de s'adresser aux enfants

Le langage, c'est l'outil de transmission le plus évident pour l'éducateur. Le plus essentiel aussi. Mais pas toujours celui auquel il accorde le plus d'importance. Et pourtant ! Voici nos conseils.

1 Montrez vous enthousiaste par le geste et la parole. Tout votre être, souriant et bienveillant, doit laisser transparaître le message suivant : *"on va bien s'amuser !"*.

2 Ne vous perdez pas en explications avant une séance ou un exercice (1-2 minutes max). La capacité attentionnelle et de compréhension "logique" des enfants de 5-6 ans est limitée et pas naturelle. Mettez-les en situation ! Ils comprendront *"dans l'action"*.

3 Utilisez un vocabulaire imagé pour nommer les ateliers et leurs objectifs afin de favoriser la compréhension et l'engagement des enfants : *"remplir son coffre"*, *"traverser la rivière"*, *"les oiseaux de proie"*, *"vider sa maison"*, *"échapper au loup"*...

4 Les termes technico-tactiques sont à proscrire à cet âge ! *"Presse, cadre, démarque toi, lâche-la, change de côté..."*. Ils ne font pas sens pour des U6-U7.

5 Pour rassurer un enfant qui s'est fait mal, on ne dit pas *"c'est rien"*, mais plutôt *"ce n'est pas grave"*. Ainsi on prend en compte sa souffrance du moment.

6 Relevez essentiellement les éléments positifs du jeu. Il faut accorder à l'enfant le droit de se tromper. L'erreur, à cet âge, est positive car indispensable à la progression !

7 L'erreur doit déclencher chez l'éducateur une dédramatisation, suivie d'une correction/suggestion et conclue par des encouragements.

8 Pas de terme blessant, dévalorisant, même en cas de réprimande (mauvais comportement par exemple). L'enfant en pâtira.

9 A un enfant qui se trompe, ne pas expliquer mais suggérer, afin de lui permettre d'explorer une autre voie, d'expérimenter lui-même la bonne réponse à apporter à un problème, pour la rééditer ensuite.

10 Avant un match ou plateau, il n'y a pas de causerie qui tienne avec des U6-U7, ni de discours motivationnel lié au résultat (voir ci-contre) ! Faites simplement référence, en les questionnant, à une expérience vécue durant la semaine, sur un atelier, afin qu'ils trouvent les mêmes solutions à un même problème qu'ils s'approprient à rencontrer en match (exemple : *"Lorsqu'on a joué à l'épervier, mercredi, comment avez-vous fait pour qu'on ne vous prenne pas le ballon ?"*).





Toutes les formations de cadres sont gérées administrativement par l'Institut de Formation Régional de Football (IR2F) de la ligue Méditerranée. Contact : 04 42 90 17 99 Mail : ir2f@mediterranee.fff.fr

Formations CFI

FORMATION	JOUR 1	JOUR 2	LIEU
CFI U6-U9	lundi 16 septembre 2024	lundi 14 octobre 2024	DISTRICT
	lundi 25 novembre 2024	lundi 16 décembre 2024	CUCURON
	lundi 24 février 2025	lundi 17 mars 2025	SORGUES
CFI U10-U13	mardi 17 septembre 2024	mardi 15 octobre 2024	DISTRICT
	Mardi 5 novembre 2024	Mardi 3 décembre 2024	(Spécial public féminin)
	mardi 26 novembre 2024	mardi 17 décembre 2024	TARASCON
	mardi 25 février 2025	mardi 25 mars 2025	MONDRAGON/MORNAS
CFI U14-U19	jeudi 12 septembre 2024	jeudi 10 octobre 2024	DISTRICT
	jeudi 28 novembre 2024	jeudi 19 décembre 2024	LA TOUR D'AIGUES
	jeudi 6 mars 2025	jeudi 3 avril 2025	CAMARET SUR AIGUES
CFI Séniors	vendredi 13 septembre 2024	vendredi 11 octobre 2024	DISTRICT
	vendredi 29 novembre 2024	vendredi 20 décembre 2024	LA TOUR D'AIGUES
	vendredi 28 février 2025	vendredi 28 mars 2025	CAMARET SUR AIGUES

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES

– **CONSEILLER TECHNIQUE DEPARTEMENTAL DAP :**

Mounir BENSALAH

06.73.86.35.51 ou 04.90.80.63.06

mbensalah@grandvacluse.fff.fr

– **CONSEILLER TECHNIQUE DEPARTEMENTAL PPF :**

Laurie SAULNIER

06.58.27.78.69 ou 04.90.80.63.06

lsaulnier@grandvacluse.fff.fr



Lisa PAULEAU

06.09.65.96.12

lpauleau@grandvaocluse.fff.fr

Alexis LACROIX

06.23.88.24.92

alacroix@grandvaocluse.fff.fr

– **COMMISSION DU FOOT ANIMATION**

TOUS LES VENDREDIS DE 14H30 A 17H30 AU 04.90.80.63.06

