

La pratique du football chez les U7



100 % JEU + 100 % PLAISIR = 100 % POUR EUX



LIGUE DE FOOTBALL
NOUVELLE-AQUITAINE

Saison 2021-2022

CE QUE J'ATTENDS DE MON RESPONSABLE D'EQUIPE

Je m'appelle Noah, j'ai 6 ans, j'attends de mon responsable d'équipe :

- ⚽ Qu'il respecte la philosophie de ma catégorie : *Plaisir / Jeu ...*
- ⚽ Qu'il me valorise et me mette en confiance sans me crier dessus,
- ⚽ Qu'il comprenne que pour moi, le Foot c'est avant tout : *un plaisir ; m'amuser en jouant ; être avec mes copains.*
- ⚽ Qu'il me fasse jouer autant de fois que mes copains : *vers 100% de temps de jeu sur le plateau.*
- ⚽ Qu'il observe sans me commander et me laisse prendre des initiatives dans le jeu,
- ⚽ Qu'il communique avec moi : *me parle, me conseille, me sécurise, me stimule, me recadre.*



« La confiance favorise mon apprentissage »

« Mes erreurs sont nombreuses... mais indispensables pour ma progression »

SOMMAIRE :

PREAMBULE p 4

LES FORMES DE PRATIQUE p 5

ANIMATION ET ACCUEIL DU PLATEAU p 6

INTEGRATION DES JEUX p 7

SUIVI DES PLATEAUX p 8

INTERCLUBS p 17

REGLEMENTATION p 20

L'Equipe Technique Régionale de la Ligue de Football Nouvelle-Aquitaine (LFNA) s'articule autour de 3 grands axes de travail :



Objectif : **HARMONISATION**

Pour cela la LFNA et l'ensemble des 12 districts vous propose des pratiques adaptées à chaque catégorie.



COVID-19

ORGANISATION D'UNE RENCONTRE

Applicable sur toutes les compétitions organisées par la Ligue et par tous les Districts (décision du Comité de Direction du 17 août 2021).

AVANT MATCH

Port du masque dans le stade

Les lieux dans lesquels le Pass Sanitaire est demandé sont exemptés d'obligation du port du masque. En revanche, les collectivités locales ou autorités préfectorales peuvent être amenées à imposer le port du masque au regard de la situation sanitaire.

Zone vestiaires

- Isoler, si possible, la zone vestiaire de la zone de passage des spectateurs.
- Durée du passage aux vestiaires et interactions limitées.
- Arrivée au stade pas plus de 2 heures avant le coup d'envoi pour les acteurs du jeu (joueurs, staff et arbitres).
- Le délégué et l'observateur des arbitres devront présenter un Pass Sanitaire.
- Le remplissage de la FMI s'effectuera après désinfection des mains.

Contrôle des équipements

L'arbitre effectue le contrôle des équipements à l'extérieur (pas dans les vestiaires) et en dehors d'une zone de rassemblement.

Bancs de touche

Les bancs de touche ne doivent être occupés que par les joueurs et le staff technique. Pour le staff médical, des bancs doivent être installés en bord de terrain.

Protocole d'entrée sur le terrain

- Les arbitres rentrent en premier sur le terrain, seuls, suit l'équipe visiteuse et en dernier lieu l'équipe recevant.
- La cérémonie de salutation entre joueurs, arbitres et entraîneurs est supprimée.
- Le croisement et la poignée de mains entre joueurs et arbitres sont également supprimés.
- Les coups d'envoi fictifs sont supprimés.

Accueil du public

Le Gouvernement a validé l'accueil du public dans les stades à la condition de mettre en oeuvre le Pass Sanitaire dans les conditions précisées sur la fiche « Pass Sanitaire ».

- ✓ ERP clôturé avec un accès exclusivement réservé à l'accès des spectateurs venant assister à la rencontre
- ✗ Les équipements dont les accès sont habituellement non contrôlés

APRES MATCH

Dispositifs d'hygiène

- Prévoir un plan de nettoyage, de désinfection et d'aération des différents espaces, et notamment des vestiaires.
- S'assurer de la mise à disposition d'agents nettoyants adaptés au lavage des mains.

BUVETTE

Protocole HCR

Les buvettes sont autorisées sous réserve du respect des règles applicables aux bars.

- Présentation du Pass Sanitaire
- Distanciation et mise à disposition de gel hydroalcoolique
- Boissons individuelles

Scannez ou cliquez

Cliquez ici



LES FORMES DE PRATIQUE

CATEGORIE	U6-U7	
Licenciés (es)	<ul style="list-style-type: none"> U6 + U7+ possibilité 2 U8 autorisés par équipe (sous classement) U6F + U7F + U8F 	
Pratique	4 contre 4 (avec gardien)	
Nombre de remplaçants(es)	1 au maximum	
Dimension des Terrains	30 m x 20 m	
Dimensions des Buts	4 m x 1m50	
Zone Gardien de But protégée	Zone à <u>8 mètres</u> (voir ci-après « réglementation »)	
Temps de Jeu	3 x 10 min de match +1 x 10 min de JEU	
Temps de Jeu par enfant	Tendre vers 100%	
Touche	Au pied sur passe au sol ou conduite. Adversaires à 4m. Interdiction à l'enfant qui fait la touche de marquer directement « ballon arrêté », sauf après une conduite de balle.	
Arbitrage	Arbitrage éducatif* à l'extérieur du terrain, défini avant le début de la rencontre par l'un des deux éducateurs ou responsables des équipes en présence * Cette personne doit connaître les lois du jeu spécifique au Foot à 4, elle est chargée de veiller à les faire respecter avec beaucoup de bienveillance (voir ci-après « réglementation »)	
ORGANISATION SUR LA SAISON	<ul style="list-style-type: none"> Plateaux d'octobre à mi-juin Plateaux à 8 équipes maximum Rencontres + 1 JEU = jeu réduit (2c2) ou jeu pré-sportif (Voir ci-après) ou atelier technique PEF (voir classeur). Possibilité d'organiser des plateaux par niveau et/ou par âge 	
<i>PRATIQUES COMPLEMENTAIRES (voir exemples ci-après)</i>		
FESTI-FOOT <ul style="list-style-type: none"> Terrains réduits Montée / Descente 	INTERCLUBS <ul style="list-style-type: none"> 1 à 2 dates proposées sur la saison 2 à 3 clubs : équipes mixées <ul style="list-style-type: none"> Alternance : Rencontres + ateliers du PEF 	FUTSAL <ul style="list-style-type: none"> 1 à 3 rassemblements (déc-janv)

A NIMATION ET ACCUEIL DU PATEAU

Organisation du plateau :



Quelques étapes clés dans l'organisation d'un plateau :

1. Déterminer le responsable du plateau
2. Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes
3. Prévoir le goûter (dans le contexte actuel, uniquement goûters individuels)
4. Prévoir le matériel pour les terrains et le jeu (coupelles, ballons...)
5. Imprimer la feuille de plateau
6. Prévoir des chasubles (chaque club prévoit ses chasubles, pas d'échange de chasubles entre les enfants)
7. Laissez-les jouer et faites des équipes en entente plutôt que d'avoir des remplaçants
8. Animer le plateau (rotations entre jeu et matchs) en veillant à laisser l'aire de jeu libre pour les enfants et les éducateurs et demander aux spectateurs de rester derrière les mains courantes (distanciations sociales)
9. Effectuer un bilan du plateau avec tous les éducateurs

INTEGRATION DES JEUX

L'ÉPERVIER



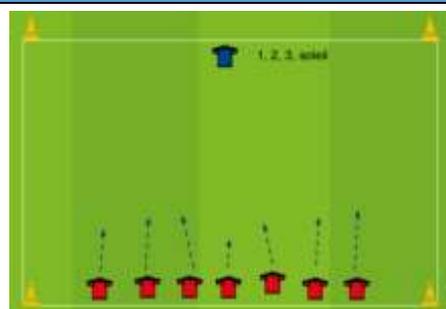
CONSIGNES :

Au signal du chasseur « 1, 2, 3, éperviers sortez! », les éperviers munis d'un ballon doivent rejoindre la base opposée (refuge) en traversant la zone centrale sans se faire prendre par le chasseur.

Le chasseur est un(e) joueur(se) sans ballon qui « attrape » les éperviers en les touchant ou en touchant leur ballon ou encore en sortant leur ballon des limites du terrain quand celui-ci est conduit au pied.

Le ou la joueur(se) attrapé(e) peut remplacer le chasseur ou se joindre à lui etc... (les chasseurs peuvent effectuer des chaînes notamment quand ils sont nombreux).

1-2-3 SOLEIL



CONSIGNES :

Un joueur énonce « 1-2-3 soleil » dos à ses partenaires. Au même moment les joueurs partent en courant et doivent s'arrêter lorsque le mot soleil est prononcé. Le premier arrivé au soleil prend la place du compteur.

Si le joueur bouge, ce dernier repart sur la ligne de départ.

Evolution :

Ajouter un ballon à chaque joueur à la main puis au pied

LE JEU DES QUILLES

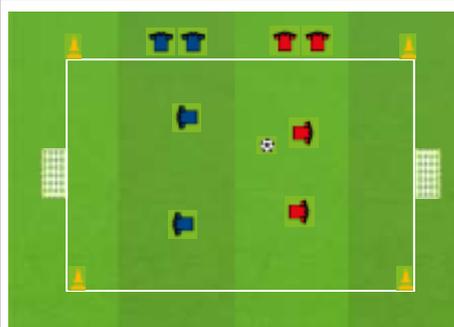


CONSIGNES :

Au signal de l'éducateur, les joueurs tirent dans leur ballon afin de faire tomber les quilles. Ils récupèrent leur ballon jusqu'à ce que toutes les quilles soient tombées.

OU L'équipe qui a touché ou qui a fait tomber le plus grand nombre de plots en un temps déterminé a gagné.

JEU : 2 CONTRE 2



CONSIGNES :

2 équipes de 2 joueurs sans gardiens avec remplaçants.
Changement des joueurs toutes les 2 min.

Dimension du terrain : 20 m x 15 m

Buts : 3 m

Pour plus de jeux, voir GIFE : « Les contenus »

SUIVI DES PLATEAUX

PLATEAU A 4 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		Jeu	T2	T1	T1
E2		Jeu	T2	T2	T2
E3		T1	T1	T1	T2
E4		T1	T2	T2	T1

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 5 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 3 :

Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	T1	T2	T1
E2		T1	T2	T1	Jeu
E3		T2	T1	Jeu	T2
E4		T2	Jeu	T1	T1
E5		Jeu	T2	T2	T2

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 6 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

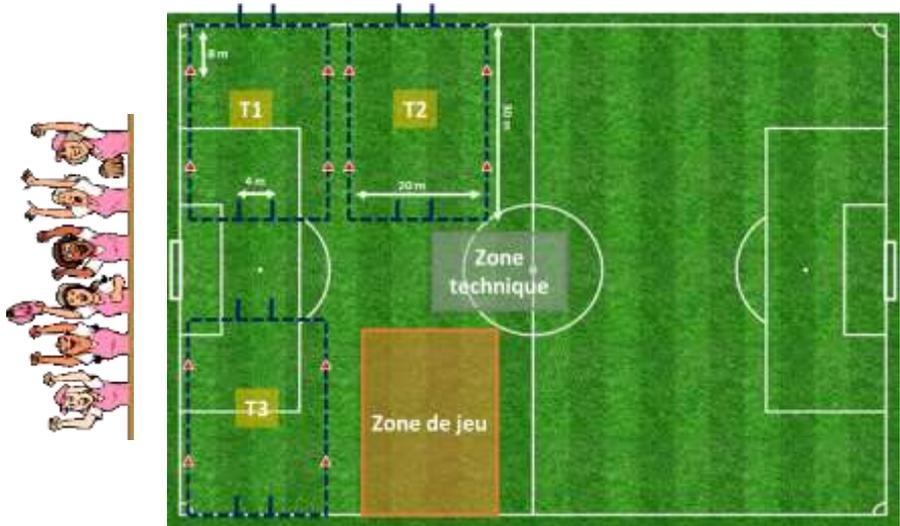
Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		Jeu	T1	T2	T1
E2		T1	Jeu	T1	T1
E3		T1	T1	Jeu	T2
E4		Jeu	T2	T1	T2
E5		T2	Jeu	T2	T3
E6		T2	T2	Jeu	T3

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 7 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

Equipe 7 :

Equipe 4 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	Jeu	T1	T2
E2		T1	T3	Jeu	T1
E3		T2	T3	T2	T3
E4		T2	T2	T1	Jeu
E5		Jeu	T2	T3	T3
E6		Jeu	T1	T3	T2
E7		Jeu	T1	T2	T1

1 temps de jeu = 10 minutes

PLATEAU A 8 EQUIPES



Equipe 1 :

Equipe 5 :

Equipe 2 :

Equipe 6 :

Equipe 3 :

Equipe 7 :

Equipe 4 :

Equipe 8 :

DEROULEMENT DU PLATEAU

	Nom de l'équipe	1er temps de jeu	2ème temps de jeu	3ème temps de jeu	4ème temps de jeu
E1		T1	T2	T3	Jeu
E2		T1	Jeu	T2	T2
E3		T2	T3	Jeu	T3
E4		T2	T1	T1	Jeu
E5		T3	Jeu	T1	T1
E6		T3	T2	Jeu	T2
E7		Jeu	T1	T2	T3
E8		Jeu	T3	T3	T1

1 temps de jeu = 10 minutes

INTERCLUBS

« A LA RENCONTRE D'UN CLUB »

Cela concerne les clubs ayant des jeunes parmi les catégories : U7/U9/U11/U13
Le district communique les dates bloquées dans le calendrier pour les interclubs.

Si les clubs ne possèdent pas les quatre catégories, ils s'adapteront au cadre proposé.

Le district pourra regrouper 2 clubs. L'école de football du club X accueille l'école de football du club Y avec au minimum 2 catégories (si les effectifs sont importants séparer les U7/U9 et U11/U13).

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. L'interclubs a lieu sur l'après-midi ou sur la journée avec le repas pris en commun (enfants, éducateurs, parents). Les parents et accompagnateurs devront encourager leur équipe dans un climat de sportivité.

En fin de plateau, les parents apporteront et organiseront les goûters pour les petits et grands.

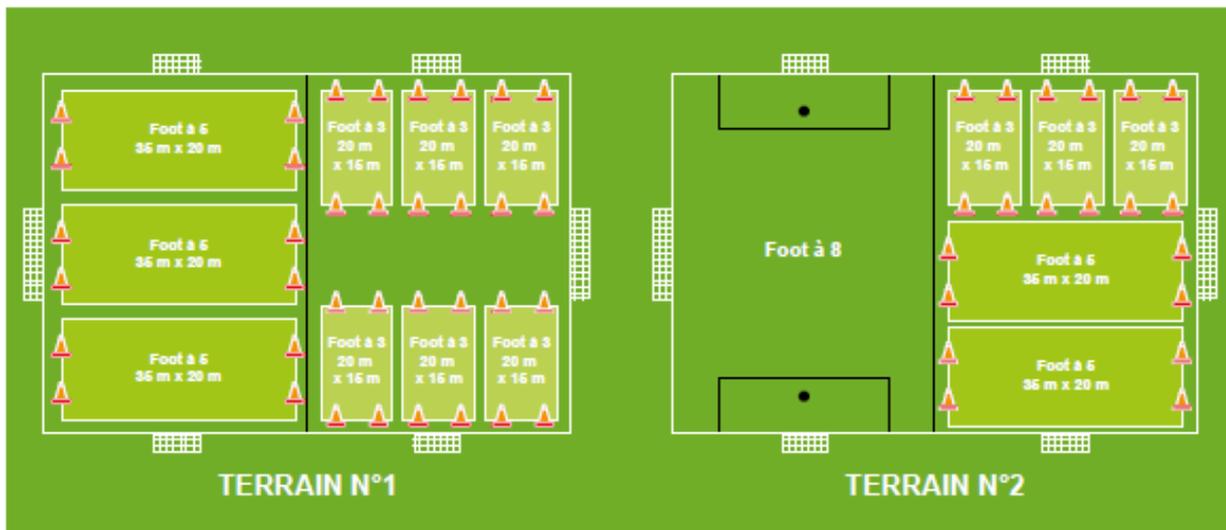
INTERCLUBS « UNE JOURNÉE D'ÉCHANGES »

UN TEMPS SPORTIF

UN TEMPS D'ÉCHANGES



EXEMPLES D'ESPACES DE JEU



EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN INTERCLUBS U6 À U9

Effectif : U6 à U9

Pratique : 3 c 3 à 5 c 5

Suppléants : 0 si possible

Nombre d'équipes : 12 équipes U7
6 équipes U9

Temps de jeu : 6 x 7 minutes

Espace de jeu : n°1

Matériel :

- > Ballons T3 ou T4
- > Coupelles (pour sécuriser les aires de jeu)
- > 36 cônes ou jalons
- > 6 jeux de 5 chasubles
- > 1 pharmacie

Horaires	Rotations	Terrains	
9 h 45	Accueil	½ Terrain 1	½ Terrain 2
10 h 15	Rotation 1	12 équipes U7	6 équipes U9
10 h 25	Rotation 2	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
10 h 35	Rotation 3		
10 h 45	Pause - Animations / Atelier éducatif		
11 h 10	Rotation 4	Les équipes visiteuses tournent dans le sens des aiguilles d'une montre	
11 h 20	Rotation 5		
11 h 30	Rotation 6		
11 h 45	Goûter et verre de l'amitié		

On peut imaginer un système de vagues pour que les équipes jouent un match sur deux et puissent être supportrices

FESTI-FOOT



COMMENT ORGANISER UN FESTI-FOOT ?

PARTIE FOOTBALL	
Un seul ascenseur (poule unique) OU Deux ascenseurs (poule en parallèle)	
ROTATIONS : > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 5'.	ROTATIONS : 1^{er} Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences de 5'. 2^e Temps : Croisement des poules. Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain et les autres sur un autre demi-terrain sur 4 séquences de 5'.



AUTO ARBITRAGE

Le Terrain	20 m x 15 m
Buts	2 m x 1 m 50
Ballon	Ballon N°3
Nbre Joueurs	3 contre 3. Pas de GB Pas de remplaçant
Touches	Au pied, sur passe au sol ou conduite au choix du joueur
Temps de Jeu	8 x 5 min ou 10 x 4 min (selon le nombre de terrain)
Sortie de But	Le ballon est posé au sol à 3m du but. L'adversaire doit se tenir à 4m du ballon.
Hors-Jeu	NON



FUTSAL

U6/U7

TEMPS DE JEU

40' max

Lois du jeu :

- > Ballons futsal
- > Pas de hors jeu - Tacles interdits
- > Protèges tibias obligatoires
- > Participation de tous à égalité
- > Protocole avant et après match

EXEMPLES D'ORGANISATION D'UN RASSEMBLEMENT FUTSAL U6/U7

EXEMPLE N°1

Effectif : U6/U7

Pratique : 3 c 3 (4 c 4 dont GB)

Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 5 x 8 minutes

Espace de jeu n°3 : 20 m x 18 m

Matériel :

- > 4 ballons de futsal
- > 12 jalons / gallettes / coupelles
- > 6 jeux de 4 chasubles.

Horaires	U6/U7	Exemple pour 6 équipes		
		terrain 1	terrain 2	terrain 3
10 h 00	Accueil			
10 h 10	Rotation 1	A B C D	E F	
10 h 20	Rotation 2	A C D F	B E	
10 h 30		PAUSE (hydratation...)		
10 h 35	Rotation 3	A D B F	C E	
10 h 45	Rotation 4	A E B D	F C	
10 h 55		PAUSE (hydratation...)		
11 h 00	Rotation 5	A F E D	B C	
		Goûter et verre de l'amitié		

4 c 4 dont GB CHOIX N°1 3 c 3 sans GB



EXEMPLE N°2

Effectif : U6/U7

Pratique : 4 c 4 sans GB ou 4 c 4 dont GB

Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 6 x 7 minutes

Espace de jeu n°2 : 18 x 20 m

Matériel :

- > 4 ballons de futsal
- > plots ou jalons + coupelles / gallettes
- > 2 jeux de 4 chasubles.

Horaires	U6/U7	Exemple pour 4 à 8 Equipes			
		8 équipes			
		Terrain 1	Terrain 2		
9 h 30	Accueil				
9 h 40	Rotation 1	A B	E	F	
9 h 50	Rotation 2	C D	G	H	
10 h 00	Rotation 3	A C	E	G	
10 h 10	Rotation 4	B D	F	H	
10 h 20	Rotation 5	A D	E	H	
10 h 30	Rotation 6	B C	F	G	
10 h 40		PAUSE (hydratation...)			
10 h 50	Rotation 7	A E	B	F	
11 h 00	Rotation 8	C G	D	H	
11 h 10	Rotation 9	A G	B	H	
11 h 20	Rotation 10	E C	F	D	
11 h 30	Rotation 11	A F	E	B	
11 h 45	Rotation 12	C H	G	D	
11 h 50		Goûter et verre de l'amitié			

4 c 4 sans GB CHOIX N°2 4 c 4 dont GB



EXEMPLE N°3

Effectif : U6/U7

Pratique : 3 c 3

Suppléants : 0 à 1

Temps de jeu : 7 x 6 minutes

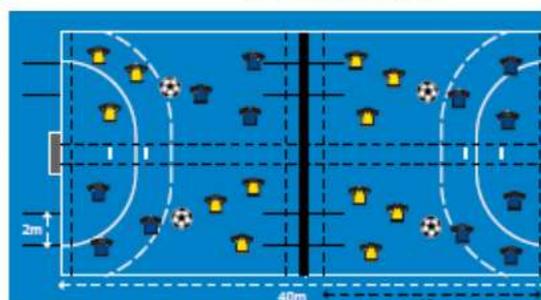
Espace de jeu n°1 : 10 m x 18 m

Matériel :

- > Bâche de délimitation et protection à la ligne médiane
- > 8 ballons de futsal
- > 16 plots ou jalons + coupelles / gallettes
- > 4 jeux de 4 chasubles

Horaires	U6/U7	Exemple pour 8 équipes			
		terrain 1	terrain 2	terrain 3	terrain 4
10 h 00	Accueil				
10 h 15	Rotation 1	A B C D	E F G H		
10 h 25	Rotation 2	A C B D	E G F H		
10 h 35	Rotation 3	A D B C	E H F G		
10 h 45	Rotation 4	A E B F	C D D H		
10 h 55		PAUSE (hydratation...)			
11 h 05	Rotation 5	A F B C	C H D G		
11 h 15	Rotation 6	A G B C	C E D F		
11 h 25	Rotation 7	A H B C	C F D E		
11 h 35		Goûter et verre de l'amitié			

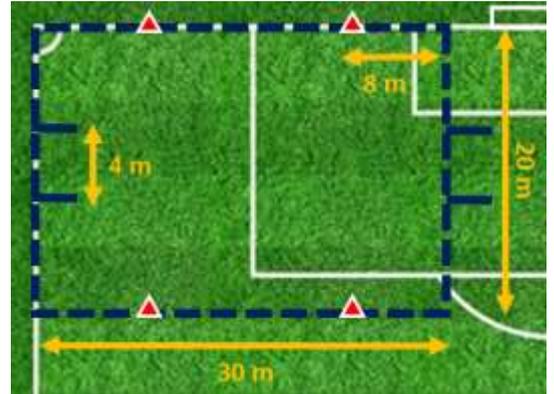
3 c 3 sans GB



RÈGLEMENTATION

LE TERRAIN

- 👁 Dimension : 30m x 20m.
- 👁 4 plots placés à 8m de chaque coin (zone de relance protégée), sur la longueur du terrain, permettent, de déterminer les deux surfaces de réparation.
Remarque : Dans cette zone, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.
- 👁 Dimension des Buts : 4m x 1,5m (hauteur du piquet)
- 👁 Point de penalty à 6m de la ligne de but



LES EQUIPES :

- 👁 Une équipe se compose de 4 joueurs (garçons ou filles) dont un(e) gardien(ne) de but. *Les joueuses U8F sont autorisées à jouer dans la catégorie. Possibilité de faire participer 2 joueurs U8 garçons maximum par équipe (seulement pour les enfants qui découvrent la pratique « joueur débutant »... ou bien les enfants nés en fin d'année civile).*
- 👁 Elle peut comporter 1 remplaçant. Celui-ci peut entrer dans le jeu à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçants.

Lors du plateau, tous les JOUEURS ou JOUEUSES doivent participer de façon égale

L'EQUIPEMENT :

- 👁 Le port des protège-tibias est obligatoire.
- 👁 Ballon taille N°3

LE TEMPS DE JEU :

- 👁 Temps de jeu de 40 minutes avec alternance de rencontres et ateliers : 3 matches et 1 jeu.

LES REGLES :

Arbitrage éducatif à l'extérieur du terrain

- 👁 Pas de hors-jeu
- 👁 Tous les coups francs sont directs. Sur un coup d'envoi, balle à terre, coup franc, corner et touche, les joueurs adverses se situent à 4m.
- 👁 Les rentrées de touche s'effectuent au pied avec au choix : sur une passe au sol ou en conduite (interdiction à l'enfant qui fait la touche de marquer directement sauf après une conduite de balle)
- 👁 Les relances du gardien sont à la main ou au sol au pied, pas de volée ou ½ volée (dans ce cas, à refaire). Sur passe d'un partenaire, le gardien peut se saisir du ballon avec les mains.
- 👁 Relance protégée aux 8m : sur une sortie de but ou quand le gardien de but est en possession du ballon avec les mains, l'adversaire se replace au-delà de la ligne des 8 m. Il ne pourra pénétrer dans cette zone que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire du gardien de but.

 Le tacle est interdit

CALENDRIER :

 Rentrée du Foot :

Le samedi 25 septembre 2021

 Rentrée des Ecole Féminine de Football :

Le samedi 02 octobre 2021

 Journée Nationale :

Le samedi 18 juin 2022

 Réunion de fin de saison :

**Pour plus d'informations, rendez-vous sur
le site de votre District ou de la LFNA**

 Formations :

 U7 :

 U9 :

 U11 :

LABEL JEUNES :

La reconnaissance du travail du club pour les jeunes

 3 niveaux de label :



 Projet Club :



Validation de 4 Projets :

-  ASSOCIATIF
-  ENCADREMENT et FORMATION
-  EDUCATIF
-  SPORTIF

LABEL ECOLE FEMININE DE FOOTBALL :

L'obtention du Label Ecole Féminine de Football est soumis à la validation de critères incontournables de 4 projets du club : Associatif, Sportif, Educatif et Encadrement et Formation. Voici les 3 niveaux de label :



Contact : le Conseiller Technique Départemental du Développement et Animation des Pratiques de votre District

CALENDRIER DISTRICT :