



GUIDE PLATEAU U7

SAISON 2013 2014

JOUEURS NES EN 2007 ET 2008 (à partir de 5 ans)

Date des Plateaux

- 28 / 09 / 13 : Plateau 1 : Foot à 5
- 12 / 10 / 13 : Plateau 2 : Foot à 5
- 09 / 11 / 13 : Plateau 3 : **Foot à 4**
- 22 / 03 / 14 : Plateau 4 : **Foot à 4**
- 05/ 04 / 14 : Plateau 5 : Foot à 5
- 10/ 05 / 14 : Plateau 6 : Foot à 5
- 24/ 05 / 14 : Plateau 7 : Foot à 5
- 14/ 06 / 14 : JND : **Foot à 4**

Sans oublier le FUTSAL (Foot à 3) à partir du 23 novembre (sur inscription)



COMPTE-RENDU PLATEAU U7 / U9

DATE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU :

CLUB ORGANISATEUR



NOM ET PRENOM DU RESPONSABLE :

TELEPHONE DU RESPONSABLE :

CLUBS CONVOQUEES	NOMBRE D'EQUIPES CONVOQUEES	NOMBRE D'EQUIPES PRESENTES	NOMBRE DE JOUEURS

COMPTE-RENDU DU PLATEAU : (nombre de rotations - nombre et type d'ateliers - temps de jeu par atelier etc..)

REMARQUES ET OBSERVATIONS : (météo - gouter - blessure - retard - absence, comportement etc..)

JOINDRE A CETTE FEUILLE LES FEUILLES D'ENGAGEMENT DES CLUBS

RETOUR DU DOSSIER AU DISTRICT SOUS 48H00



FICHE D'ENGAGEMENT

Catégorie : U7

Club :

N°	NOM	PRENOM	N° LICENCE	Equipe 1	Equipe 2	Equipe 3	Equipe 4
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							

Non du Dirigeant équipe N°1 : _____ N° de licence : _____

Nom du Dirigeant équipe N°2 : _____ N° de licence : _____

Nom du Dirigeant équipe N°3 : _____ N° de licence : _____

Nom du Dirigeant équipe N°4 : _____ N° de licence : _____

Je certifie avoir pris connaissance du règlement du Football à 5 et y adhère sans réserve.

A _____ le _____

Signatures des responsables des équipes :

La fiche d'engagement est à rendre à l'organisateur du plateau.

PRINCIPES DU PLATEAU « ATELIERS - MATCHS »

Chaque équipe participera obligatoirement en alternance à des jeux éducatifs et des rencontres de football à 5 ou à 4 (voir calendrier en page d'accueil).

Les plateaux sont réservés uniquement aux enfants (garçons et filles) nés en 2007, 2008 (à partir de 5 ans) et LICENCIÉS.

Les rencontres se déroulent avec des équipes composées de 5 JOUEURS sur le terrain pour le football à 5 et de 4 joueurs pour le football à 4. Le ballon utilisé est de taille n°3.

Les plateaux ne font pas l'objet de compétition, ni de classement. Tous les enfants doivent jouer.

Ne pas hésiter à mélanger les enfants quand il y a trop de remplaçants pour former une équipe supplémentaire.

Toutes les équipes ne sont pas obligées de se rencontrer.

Ne pas oublier le goûter.

En cas d'absence sur un plateau, merci d'en informer le club organisateur rapidement.

SUCCEs DU PLATEAU = CONVIVIALITE ET RIGUEUR DANS L ORGANISATION



QUELQUES CONSEILS POUR LA BONNE ORGANISATION DES PLATEAUX

Chaque club organisera 1 plateau pour la saison.

Un plateau U7 doit impérativement se dérouler sur un **terrain de Foot à 11**.

Dans la semaine qui précède le plateau :

- Prévoir l'encadrement (les responsables d'équipes, le coordinateur, la personne ressource, Les responsables d'ateliers et éventuellement, les arbitres), le goûter (solliciter les parents)
- Prévoir les ballons (suivant les jeux), constri-foot pour les buts, coupelles pour matérialiser les terrains, matériel selon les ateliers choisis, une pharmacie, des chasubles, des bouteilles d'eau.

Le matin du plateau :

- Installer minutieusement le matériel sur le terrain ; les surfaces doivent être délimitées de façon précise et distincte, si possible utiliser des couleurs différentes.

Le début du plateau :

- L'équipe de dirigeants responsables du plateau doit être présente 1H avant le plateau.
- Inscrire les équipes dès leur arrivée et numéroter les équipes puis : les équipes paires tournent dans le sens des aiguilles d'une montre alors que les équipes impaires tournent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.
- Récupérer les feuilles de présences de tous les clubs présents.
- Prendre quelques minutes avec les dirigeants de toutes les équipes afin de leur réexpliquer le fonctionnement.

Pendant le plateau :

- Demander aux parents et aux spectateurs de rester en dehors du terrain, seul les responsables d'équipes peuvent être sur le terrain.

A la fin du plateau :

- Demander aux dirigeants des équipes présentes sur chaque atelier de regrouper le matériel au milieu du terrain à la fin de la dernière rotation.
- Prévoir un goûter pour chaque enfant.

RAPPEL

CHRONO : L'encadrement se réunit une heure avant le début du plateau pour la mise en place des terrains :

- 9h00 : installation des terrains
- 9h15 : réunion d'organisation interne : qui fait quoi ?
- 9h30 : Accueil des équipes + distribution des feuilles d'engagement et vérification du nombre d'équipes
- 9h50 : Réunion des responsables pour numérotation des équipes et répartition des équipes suivant le plan
- 10h00 : début des matchs et ateliers
- 11h30 : fin du plateau, rangement des terrains et du matériel, distribution du goûter par le club organisateur.

*Et surtout ne pas oublier que le plateau est un moment de fête,
où les enfants doivent tous jouer et s'amuser.*

Pas de championnat, de classement, de compétition

ORGANISATION DES PLATEAUX DE FOOT A 4

SAMEDI 9 NOVEMBRE 2013 ET SAMEDI 22 MARS 2014

Objectifs :

- Diversifier la pratique.
 - Proposer une animation festive et ludique.
 - Rassembler de nombreuses équipes permettant de varier les oppositions.
 - Jouer à effectif réduit : joueurs plus souvent en contact avec le ballon.
- Tous les joueurs doivent jouer, ne pas hésiter à faire des équipes supplémentaires mélangées.
- Formule dite de « l'ascenseur » (Montées et Descentes) : très appréciée des enfants.

Règlements :

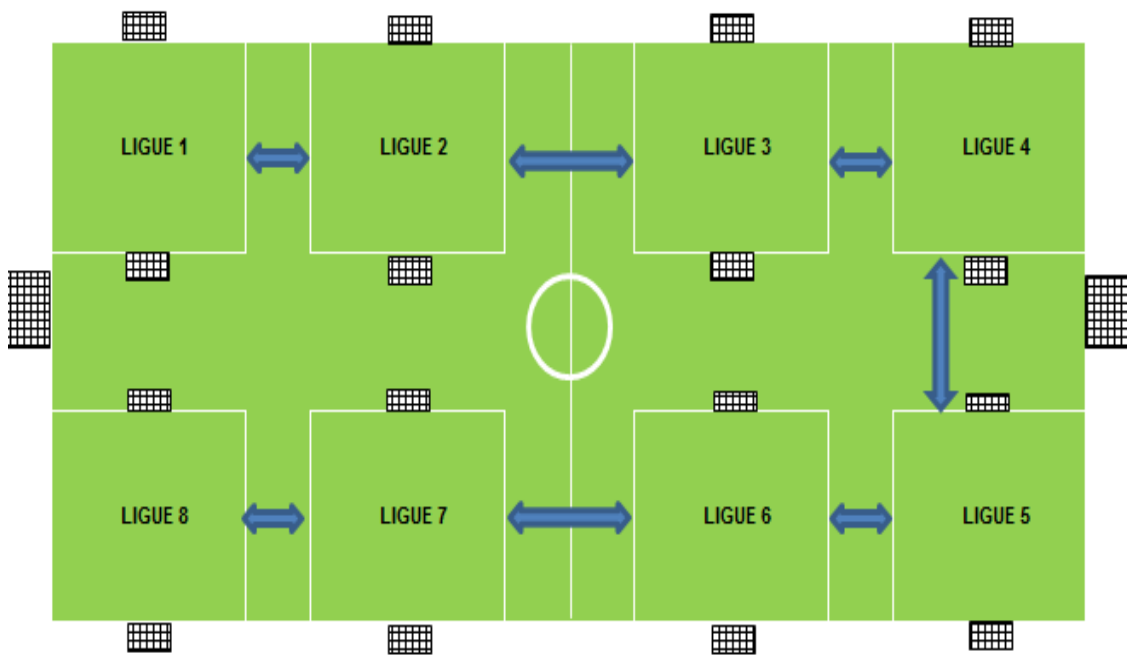
- 10 à 20 équipes de 4 joueurs par site.
- Effectif : 4 contre 4 avec gardien sur un terrain de 25 x 15 m.
- Temps de jeu : 10 matchs de 4 minutes entrecoupés de 2 à 3 minutes de pause entre les rencontres.
- Si le nombre d'équipes est impair : crée une équipe supplémentaire composée par des joueurs de plusieurs équipes.

CONSEILS :

- Présenter le déroulement aux éducateurs avant de démarrer.
- Prévoir des ballons autour des terrains.
- Prévoir plusieurs jeux de chasubles.
- Mettre des affiches sur le terrain (L1, L2...L8...L9...L10) pour que les joueurs puissent se repérer.
- Mettre des coupelles pour délimiter le milieu de chaque terrain.
- Mettre des constris-foot ou des cônes pour délimiter les buts.
- Mettre des coupelles pour délimiter les terrains (1 couleur par terrain).
- Eviter les remplaçants en créant des équipes supplémentaires composées de joueurs de plusieurs clubs.
- Une seule personne gère le temps (coup de sifflet au départ et à la fin de chaque rotation).

EXEMPLE A 16 EQUIPES

- 16 équipes.
- 8 mini-terrains nommé Ligue 1 (L1) , Ligue 2 (L2), Ligue 3 (L3), Ligue 4 (L4),Ligue 8 (L8).
- Tirage au sort des équipes pour déterminer le terrain où se jouera le premier match.
- A l'issue de chaque match, l'équipe vaincue « descend » et l'équipe vainqueur « monte » : système de l'ascenseur.
- Ex : le vainqueur sur le terrain L4 monte sur le terrain L3 et le perdant du terrain L4 descend sur le terrain L5.
- A noter que : Le vainqueur du terrain 1 reste sur ce terrain et le perdant descend sur le terrain 2.
- A noter que : Le perdant du terrain L8 (dernier terrain) reste sur ce terrain et que le vainqueur monte au terrain L7.
- En cas d'égalité au premier match, les éducateurs effectueront un tirage au sort et pour les autres matchs, priorité à l'équipe qui monte.



10 équipes : installer 5 terrains
12 équipes : installer 6 terrains
14 équipes : installer 7 terrains
18 équipes : installer 9 terrains
20 équipes : installer 10 terrains
Etc...

Je m'appelle Enzo, j'ai 8 ans,

J'attends de mes parents :

Qu'ils soient supporteurs,
Qu'ils m'encouragent,
Qu'ils n'interviennent pas à la place de mon Educateur
Qu'ils me laissent jouer,
Qu'ils me mettent en confiance
Qu'ils me valorisent,
Qu'ils encouragent les attitudes Fair-Play.

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

Et j'attends de mon Educateur :

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, matchs et jeux**
- **Etre avec mes copains**

Qu'il me mette au moins 1 fois « titulaire » sur les 4 matchs,

Qu'il me fasse jouer autant de fois que mes copains

- **au moins 50% de temps de jeu sur le plateau**

Qu'il observe sans me commander et 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 »

SAMEDI 28 SEPTEMBRE 2013 - Rentrée du Foot U7

Partie	Description de l'exercice	Schéma	Matériel
1	<p style="text-align: center;"><u>L'horloge</u></p> <p>Une équipe fait le tour de l'horloge, chacun son tour sous forme de relais, pendant ce temps l'équipe à l'intérieur de l'horloge se fait des passes, on compte alors le nombre de tour effectué par cette équipe, puis on inverse les Ateliers rôles. L'équipe gagnante est celle qui a effectué le plus de tour d'horloge en se faisant des passes.</p> <p>Les passes et la conduite de balle se font au pied. Faire plusieurs manches.</p>		<p>8 coupelles,</p> <p>2 ballons</p>
2	<p style="text-align: center;"><u>Relais</u> 2 équipes, de x joueurs.</p> <p>Au signal : Un joueur de chaque équipe part récupérer le ballon dans le cerceau 1, court entre les coupelles et pose son ballon dans le cerceau 2. Il revient par le côté et tape dans la main du suivant. Celui-ci part le plus vite possible, passe par le côté, récupère le ballon dans le cerceau 2, fait le parcours et pose son ballon dans le cerceau 1.</p> <p>La 1^{ère} équipe qui passe tous ses joueurs gagne.</p>		<p>12 coupelles</p> <p>4 cerceaux</p> <p>2 ballons</p>
3	<p style="text-align: center;"><u>Éveil technique</u></p> <p>2 ou 3 équipes (selon le nombre de joueurs et le matériel à disposition). Au signal, les joueurs partent, font le tour du cerceau et lance le ballon pour essayer de faire tomber les cônes, puis il va chercher son ballon et revient dans sa colonne. Le deuxième joueur de la colonne peut partir une fois que le premier à tirer.</p> <p>L'équipe qui fait tomber tous ses cônes en premier gagne le jeu.</p> <p>Les joueurs font l'exercice à la main (1 manche), puis au pied en conduite de balle.</p>		<p>8 coupelles</p> <p>2 cerceaux</p> <p>10 cônes légers</p> <p>4 ballons</p>
4	<p style="text-align: center;"><u>Coordination</u></p> <p><u>Au signal</u> : courir à l'intérieur des cerceaux sans mettre les pieds à l'extérieur, passer derrière le cône puis revenir de la même manière.</p> <p><u>Variante</u> : idem en saut pied joint, puis à cloche pied, puis avec le ballon dans les mains.</p>		<p>4 coupelles</p> <p>14 cerceaux</p> <p>2 cônes</p> <p>2 ballons</p>

ATELIER U7 DU SAMEDI 20 OCTOBRE 2012

Partie	Description de l'exercice	Schéma	Matériel
Atelier 1	<p>Jeu Remplir sa maison</p> <p>Objectif : 4 équipes de 4 joueurs, chaque équipe à une maison dessinée avec 4 coupelles, 4 ballons sont placés dans chaque maison. Au signal, les joueurs doivent aller chercher des ballons dans les autres maisons pour les ramener dans la leur. Attention : on ne peut ramener qu'un ballon à la fois, on peut aller chercher les ballons dans toutes les maisons, il est interdit de gêner les autres. Chaque manche dure 45 secondes, l'équipe qui a le plus de ballons dans sa maison au signal de fin gagne la manche.</p> <p>Variante : au départ ballon à la main, puis en conduite de balle.</p>		<p>16 coupelles,</p> <p>1 ballon par joueur,</p> <p>Chasubles.</p>
Atelier 2	<p>Relais 2 équipes, de x joueurs. Au signal : faire le tour complet du cerceau, slalomer entre les 3 cônes, passer derrière le jalons et revenir le plus rapidement par le côté pour venir taper dans la main du suivant. (si nombre impair, faire passer un joueur deux fois). La 1^{ère} équipe qui passe tous ses joueurs gagne. Variante : ballon dans la main, puis en conduite de balle.</p>		<p>4 coupelles</p> <p>2 cerceaux</p> <p>6 petits cônes</p> <p>2 jalons</p> <p>2 ballons</p>
Atelier 3	<p>Éveil technique 2 ateliers de conduite + tir. Les rouges conduisent le ballon entre les cônes et tir au but (avec gardien adverse). Les bleus font le tour du cerceau et tir sur l'autre but. Au bout de 4 minutes, les enfants changent d'atelier. Penser à changer fréquemment les gardiens. Compter les points</p>		<p>4 coupelles</p> <p>3 cônes</p> <p>1 cerceau</p> <p>4 piquets pour les buts</p> <p>ballons</p>
Atelier 4	<p>Coordination</p> <p>tour complet du cerceau, slalom, pas chassé entre les barres, saut par-dessus une petite haie, passer derrière le cône + retour sur le côté en course arrière.</p> <p>Variante : idem avec ballon dans les mains.</p> <p>Pas de compétition demandé aux enfants de réaliser le plus correctement possible les exercices.</p>		<p>10 coupelles</p> <p>2 cerceaux</p> <p>4 barres</p> <p>2 haies</p> <p>2 cônes</p>

ATELIER U7 DU SAMEDI 5 AVRIL 2014

Partie	Description de l'exercice	Schéma	Matériel
Atelier 1	<p>JEU SCOLAIRE : Le Béret</p> <p><u>Parcours</u> : 2 équipes face à face, chaque joueur a un numéro. A l'appel du numéro les deux joueurs vont récupérer leur ballon, vont faire le slalome et tirent dans le but au moment où ils passent entre les coupelles. Le premier qui marque, donne un point à son équipe.</p> <p><u>Variante</u>s : Départ debout ou assis, changer fréquemment les numéros, modifier le parcours, agrandir les buts et mettre un gardien...</p>		<p><u>10 cônes</u></p> <p><u>8 coupelles</u></p> <p><u>2 cerceaux</u></p> <p><u>2 ballons</u></p>
Atelier 2	<p>Relais</p> <p>2 parcours identiques, 1 équipe par parcours.</p> <p>Lorsque le joueur démarre, il réalise le slalome en conduite de balle, passe le ballon sous la haie et saute par-dessus. Puis il contourne les 2 cônes, passe entre les coupelles et fait une passe au joueur suivant.</p> <p>Le joueur suivant contrôle le ballon et fait le même parcours.</p>		<p>12 cônes</p> <p>2 haies</p> <p>8 coupelles</p> <p>4 à 6 ballons</p>
Atelier 3	<p>Jeu :</p> <p>Sur un terrain de 15mX15m,</p> <p>Les joueurs s'affrontent en 1 contre 1.</p> <p>L'éducateur fait une passe à un joueur. Dès qu'il a contrôlé le ballon, le duel à 1 contre 1 commence.</p> <p>Chaque équipe attaque et défend 2 buts.</p>		<p>Coupelles</p> <p>8 cônes</p> <p>5 ballons</p>
Atelier 4	<p>Eveil technique :</p> <p>Les joueurs réalisent un enchaînement de passes jusqu'au dernier joueur qui conduit le ballon sur quelques mètres et qui frappe.</p>		<p>4 constrits foot</p> <p>10 coupelles</p> <p>4 ballons</p>

ATELIER U7 DU SAMEDI 10 MAI 2014

Partie	Description de l'exercice	Schéma	Matériel
Atelier 1	<p style="text-align: center;">JEU : L'épervier</p> <p>Les joueurs partent d'une zone pour en rejoindre une autre. Au signal ils doivent y parvenir sans perdre leur ballon (le loup rouge doit sortir le ballon des bleus et inversement). <u>Les joueurs qui perdent leurs ballons deviennent loups</u>. Le dernier joueur qui n'a pas été touché gagne le jeu et fait marquer un point à son équipe. Faire plusieurs manche – compter les pts par équipes.</p>		20 coupelles, 8 ballons
Atelier 2	<p style="text-align: center;">DUEL DRIBLE 1C1</p> <p>Tracer 2 ateliers identiques : (but de 4m, 1carré de 6m sur 6m).</p> <p>Objectif : un attaquant part en conduite de balle, il doit essayer de dribbler le défenseur pour pouvoir sortir du carré (par la ligne de fond). Si l'attaquant arrive à dribbler le défenseur, il tire au but.</p> <p>Attention : le défenseur n'a pas le droit de sortir de son carré - L'attaquant n'a pas le droit de sortir du carré par le côté.</p> <p>Le duel est terminé dès que l'attaquant est passé ou que le défenseur a récupéré ou dégagé le ballon.</p>		10 coupelles 4 constrict foot 4 ballons
Atelier 3	<p style="text-align: center;">Relais par équipe</p> <p>2 ateliers identiques : Description de l'atelier : sur chaque parcours, le 1^{er} joueur part, fait le tour du cerceau, slalome entre les 3 cônes, passe dans la 1^{ère} porte puis dans la 2^{ème} et fait une passe au joueur suivant de son équipe.</p> <p>Faire 2 ou 3 passages par joueur sans compétition, puis faire une course sous forme de relais entre les équipes.</p>		12 coupelles 2 cerceaux 6 cônes 4 ballons
Atelier 4	<p style="text-align: center;">EXERCICE TECHNIQUE : Conduite - passe - tir</p> <p>Tracer 2 ateliers identiques, côte à côte.</p> <p>Le 1er joueur, part en conduite de balle, slalome entre les 3 constrict-foot, passe derrière la coupelle et fait une passe en retrait au joueur situé à la coupelle. Celui-ci contrôle et tire au but. (système passe et suit). Les équipes inversent d'atelier au bout de 4 minutes.</p>		8 coupelles 4 constrict foot 6 cônes 4 ballons

ATELIER U7 DU SAMEDI 24 MAI 2014

Partie	Description de l'exercice	Schéma	Matériel
Atelier 1	<p><u>La chaise musicale</u></p> <p>Les joueurs trottaient, autour du carré, au signal ils doivent rejoindre l'intérieur du cercle pour s'arrêter dans un cerceau. Le joueur qui n'a pas de cerceau (pour éviter les éliminations) marque un point, bien évidemment, à la fin du jeu, c'est le joueur qui a le moins de point qui remporte la partie.</p> <p><u>Variante</u> : Jouer ensuite au pied avec un ballon en conduite de balle.</p>		<p>8 coupelles,</p> <p>1 ballon par joueur</p> <p>10 à 12 cerceaux</p>
Atelier 2	<p><u>Relais</u></p> <p>2 équipes, de x joueurs. Au signal : Un joueur de chaque équipe part, fait le tour complet des 2 cerceaux, saute par-dessus la haie, passe derrière le cône et revient par le côté le plus vite possible et tape dans la main pour que le suivant parte.</p> <p>La 1^{ère} équipe qui passe tous ses joueurs gagne.</p> <p><u>Variante</u> : ballon à la main, puis conduite de balle.</p>		<p>4 coupelles</p> <p>4 cerceaux</p> <p>2 petits cônes</p> <p>2 petites haies</p> <p>2 ballons</p>
Atelier 3	<p><u>Éveil technique</u></p> <p>2 ou 3 équipes (selon le nombre de joueurs et le matériel à disposition). Au signal, les joueurs partent, font le tour du cerceau et lance le ballon pour essayer de faire tomber les cônes, puis il va chercher son ballon et revient dans sa colonne. Le deuxième joueur de la colonne peut partir une fois que le premier a tiré.</p> <p>L'équipe qui fait tomber tous ses cônes en premier gagne le jeu.</p> <p>Les joueurs font l'exercice à la main (1 manche), puis au pied en conduite de balle.</p>		<p>8 coupelles</p> <p>2 cerceaux</p> <p>10 cônes légers</p> <p>4 ballons</p>
Atelier 4	<p><u>Coordination</u></p> <p>Le 1^{er} joueur de la colonne A, passe le ballon au 1^{er} joueur de la colonne B puis il va à sa droite, fait des pas chassés entre les barres, fait 4 cloches pieds dans les cerceaux. Pendant ce temps, le joueur de la colonne B refait une passe au joueur suivant de la colonne A et fait 4 pieds joints entre les coupelles puis se retourne et fait une course arrière jusqu'à sa colonne, et ainsi de suite.</p>		<p>8 coupelles</p> <p>8 cerceaux</p> <p>2 cônes</p> <p>2 ballons</p>



Le Foot Amateur

RENTREE DU FOOT U7 (2007 / 2008)

SAMEDI 28 SEPTEMBRE 2013

Les joueurs non-licenciés peuvent participer mais doivent être inscrits sur les feuilles de match.

Le chiffre entre parenthèse correspond au nombre d'équipes convoquées ou au numéro de l'équipe.

Stade Honneur d'Audincourt - Convocation à 13H30 - début à 14h (18 équipes)

Responsable District : Philippe Orsat

Audincourt (1 et 2) - GJ VRAmont (1) - Bethoncourt (1) - Exincourt (1 et 2) - Bart (1 et 2) -

Grand Charmont (1 et 2) - Hérimoncourt (1 et 2) - Montbéliard ASC (1) - ASPSM (1) - US Sochaux (1) - Valentigney (1) - Arcey (1 et 2).

Stade Synthétique Mattler à Belfort - Convocation à 9h30 - début à 10h. (18 équipes)

Responsable District : Bertrand Broglin

ASM Belfort (1, 2 et 3) - Valdoie (1, 2 et 3) - GJ Sous Vosgien (1, 2 et 3) - BRCL (1 et 2) -

Offemont (1) - Giro Lepuix (1 et 2) - Sermamagny (1) - Belfort Sud (1) - ASDAM (1 et 2).

Stade de Méziré- Convocation à 9h30 - début à 10h. (17 équipes)

Responsable District : Dominique Pruniaux

Méziré Fesches (1 et 2) - GJ Sud Territoire (1, 2, 3 et 4) - Beaucourt (1) - Essert (1 et 2) -

GJ Dampierre Etupes (1 et 2) - Montreux Château (1) - Chevremont (1) - Bavilliers (1 et 2) -

Chatenois les forges (1 et 2).

Stade de Pont de Roide- Convocation à 9h30 - début à 10h. (16 équipes)

Responsable District : Pierre Etienne Demillier - Jean François Mauvais

GJ Pays Rudipontain (1 et 2) - Isle sur le Doubs (1 et 2) - GJ Hippolytecheroux (1) -

GJ Les Beussières (1) - GJ Belleherbe Sancey (1 et 2) - GJ Les 3 cantons (1) - Mathay (1) -

Voujaucourt (1, 2 et 3) - Seloncourt (1,2 et 3).



LA RENTRÉE DU FOOT EN U7

Samedi 28 Septembre 2013

Extrait des Lois du Jeu en U7 – Nouveautés



Le Foot Amateur

Terrain : longueur 30 mètres, largeur 20 mètres, avec des buts de 4 mètres de large.

Ballon utilisé : taille 3.

Une équipe : 5 joueurs dont un gardien de but et 3 remplaçants maximum.

Tous les joueurs doivent participer au maximum et d'une façon égale.

Coup d'envoi : identique au foot à 11 sauf qu'il est interdit de marquer directement sur l'engagement.

Les joueurs adverses doivent se trouver à 4 mètres du ballon. Rappel : le coup d'envoi se fait vers l'avant.

Hors-jeu : il n'y a pas de hors-jeu.

Coups Francs : Identique au foot à 11 sauf que le tacle est interdit.

Tous les coups francs sont directs avec les joueurs de l'équipe adverse à 4 mètres du ballon au moment de la frappe.

Si une faute est sanctionnée d'un coup franc dans la surface de réparation, il y a un coup de pied de réparation (pénalty) à 6 mètres du but.

Le gardien de but peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe de son partenaire (uniquement en U7 et U9).

Rentrée de touche :

La rentrée de touche s'effectue au pied, ballon arrêté sur la ligne à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Le joueur a deux possibilités :

- soit il effectue une passe au sol,
- soit il rentre sur le terrain en conduite de balle.

Dans les deux cas, le joueur qui effectue la touche n'a pas le droit de marquer avant qu'un autre joueur (partenaire ou adversaire) touche le ballon.

Coup de pied de but (« 6 mètres ») : Le ballon est placé devant le but à une distance de 6 mètres de la ligne du but à hauteur des 2 cônes qui délimitent la surface du gardien de but. Cette remise en jeu devra obligatoirement être effectuée par le Gardien de But. Dans le cas contraire, elle sera à recommencer et devra être effectuée par ce dernier.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 4 mètres.



Plaisir
Bonne saison !
Respect
Jouer

