



Guide de la saison

Catégorie U7

Joueurs nés en 2017 et 2018
Joueuses nées en 2016, 2017 et 2018

Saison
2023-2024





Guide de la saison

Catégorie U7

Joueurs nés en 2017 et 2018
Joueuses nées en 2015, 2017 et 2018



Saison
2023-2024



SOMMAIRE

- 🐓 Le calendrier de la saison
- 🐓 L'organisation d'un plateau U7
- 🐓 Les NOUVEAUTES des lois du jeu
- 🐓 La partie administrative
- 🐓 Les lois du jeu
- 🐓 Les JEUX (ballon magique et défi-jeu)
- 🐓 Le terrain en U7
- 🐓 Le rythme de la saison
- 🐓 Conseil aux éducateurs
- 🐓 Les festifoot
- 🐓 Les besoins des enfants U6-U7
- 🐓 L'essentiel





Calendrier U7

Saison 2023-2024

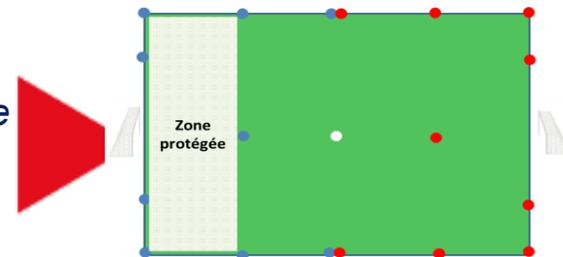


Mois	Date		Forme de pratiques U6-U7		Mois	Date		Forme de pratiques U6-U7
	Sem.	Date				Sem.	Date	
AOÛT	Sem. 34	26/08/2023	Reprise au sein des clubs		JANVIER/FEVRIER	2 ou 3 Journées FUTSAL		
SEPTEMBRE	Sem. 35	02/09/2023				Sem. 08	24/02/2024	
	Sem. 36	09/09/2023				Sem. 09	02/03/2024	
	Sem. 37	16/09/2023	Rentrée du foot	MARS	Sem. 10	09/03/2024	Journée 1	
	Sem. 38	23/09/2023			Sem. 11	16/03/2024		
OCTOBRE	Sem. 39	30/09/2023	Journée 1	Sem. 12	23/03/2024	Journée 2		
	Sem. 40	07/10/2023		Sem. 13	30/03/2024			
	Sem. 41	14/10/2023	Journée 2	AVRIL	Sem. 14	06/04/2024	Journée 3 - Festifoot	
	Sem. 42	21/10/2023	Journée 3		Sem. 15	13/04/2024	Journée 4	
	Sem. 43	28/10/2023	plateaux volontaires		Sem. 16	20/04/2024	plateaux volontaires	
Sem. 44	04/11/2023	CITY FOOT 5	Sem. 17		27/04/2024	CITY FOOT 5		
NOVEMBRE	Sem. 45	11/11/2023	Journée 4	MAI	Sem. 18	04/05/2024		
	Sem. 46	18/11/2023	Journée 5 - Festifoot		Sem. 19	11/05/2024	Journée 5	
	Sem. 47	25/11/2023	plateaux volontaires		Sem. 20	18/05/2024		
	Sem. 48	02/12/2023			Sem. 21	25/05/2024	Journée 6	
DECEMBRE	Sem. 49	09/12/2023	TELETHON	Sem. 22	01/06/2024	Journée Nationale U7		
	Sem. 50	16/12/2023	Noël FUTSAL	JUIN	Sem. 23	08/06/2024		
	Sem. 51	Vacances scolaires de Noël			Sem. 24	15/06/2024		



LOIS DU JEU : Nouveautés

- 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

➔
OU
➔

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



IMPORTANT

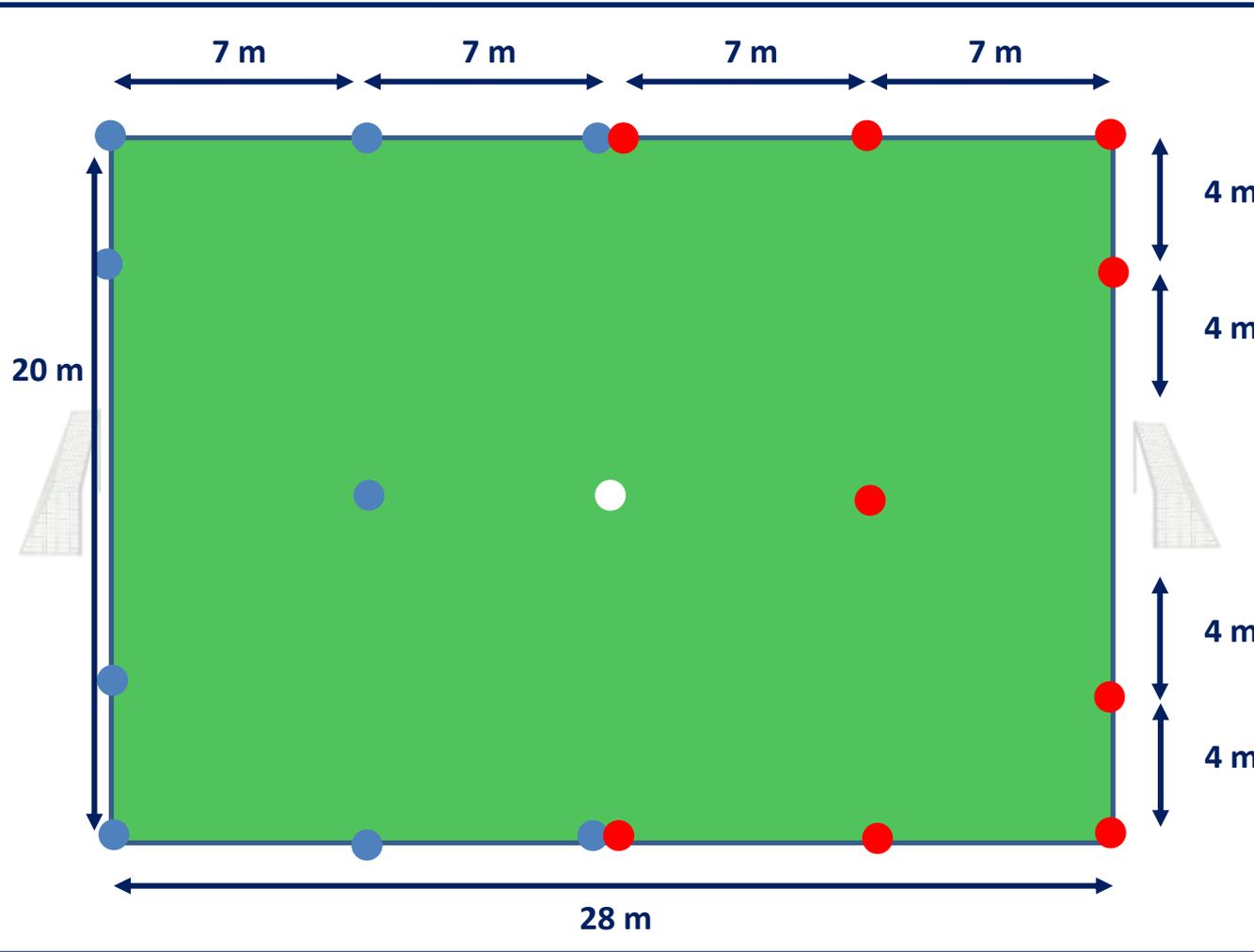
Pour chaque plateau, chaque éducateur doit se déplacer avec 2 ballon / équipe.

Lors des matchs, l'éducateur doit être en mesure d'alimenter un ballon très rapidement pour éviter les arrêts de jeu trop longs sur les sorties de but, touche etc...
(l'éducateur effectue le rôle de ramasseur de balle afin de favoriser le temps de jeu des enfants).

		U7 - Foot à 4
JOUEURS	Nombre de joueurs	4 joueurs dont 1 gardien de but
	Nombre de remplaçants	Tendre vers zéro remplaçant
	Temps de jeu minimum par joueur	Tendre vers 100% de temps de jeu/enfant. Temps de jeu égal pour tous.
	Sous-classement	2 U8G maximum par équipe
	Sous-classement féminine	Possibilité de U8F en nombre illimité
	Temps de jeu maxi avec atelier	50 min maximum tout compris
	Temps de jeu maxi par rencontre	50 minutes (5x10minutes)
TERRAINS (traçage précis préconisé)	Dimension du terrain	28 m x 20 m
	Dimension du but	4 m x 1,5 m
	Surface de réparation	Ligne des 7 m sur toute la largeur
	Point du coup de pied de réparation	7 m
	Position du coup de pied de but	Ballon arrêté. Endroit libre dans la surface des 7 m.
REGLES DU JEU	Taille du ballon	Taille 3
	Coup d'envoi :	Adversaires à 4 m de distance
	Coup d'envoi :	Interdiction de marquer directement.
	Coup de pied de coin : modalités	Au pied du point de corner. En conduite ou passe. Possibilité de marquer.
	Rentrée de touche: modalités	En conduite ou passe. Possibilité de marquer.
	Mise à distance des joueurs	Adversaires à 4 m sur les touches, corners, coup-francs
	Coups Francs	Direct uniquement
	Passe en retrait au Gardien de but	Prise de balle à la main du gardien sur passe en retrait volontaire d'un partenaire autorisée.
	Dégagement du gardien	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol. La relance protégée s'applique dès que le gardien saisie le ballon
	Coup de pied de but	Application de la relance protégée
Tacles	Non autorisé	
ARBITRAGE	Arbitrage	A l'extérieur du terrain par les 2 éducateurs.

LE TERRAIN EN U7

➔ **RIGUEUR et SIMPLICITE**

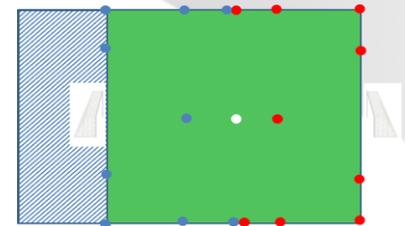


Terrain 4c4 (catégorie U7) :

- 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 et 1 coupelle blanche → kit de délimitation)

Défi-jeu ou ballon magique :

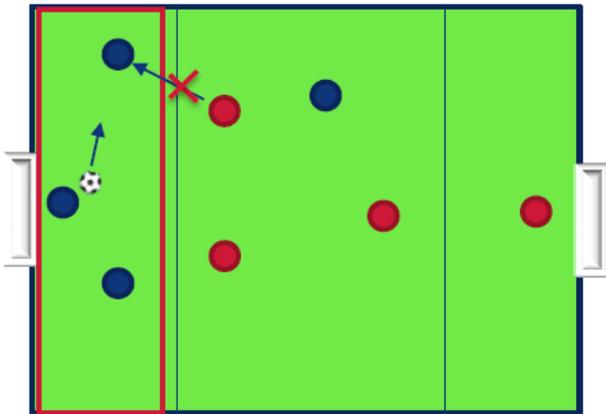
- Dimension : 21 x 20 m (suppression d'une bande du terrain de 7m x 20m)



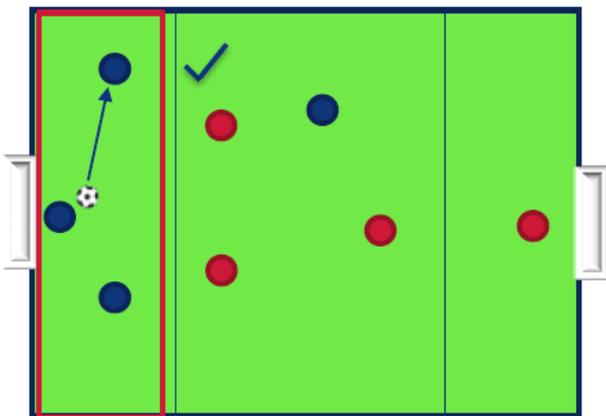
LOIS DU JEU : Rappel

- La relance protégée : explications...

Zone des 7m



Zone des 7m



La relance protégée est mise en place dans les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations:

- Le GDB est en possession du ballon à la main
- La réalisation d'un coup de pied de but (au pied uniquement)

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres.

Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée.

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations:

- Le ballon est contrôlé ou touché par un joueur
- Le ballon franchi la ligne de la zone protégée
- Le ballon sort des limites du terrain

Quelques conseils pour les éducateurs... répartir les rôles

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	<ul style="list-style-type: none">> Participe aux réunions techniques du club> Prépare le calendrier des rencontres> Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...)> 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	<ul style="list-style-type: none">> Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...)> Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)> Aide à la mise en place d'animations extra-sportives	<ul style="list-style-type: none">> 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 du footballeur soit correctement préparé> Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	<ul style="list-style-type: none">> Prépare et anime la séance d'entraînement> Tient la fiche de présence> Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport)> S'entretient avec les joueurs si besoin	<ul style="list-style-type: none">> Ouvre et ferme les vestiaires> Accueille les joueurs> Aide à la préparation du matériel> Participe à l'animation de la séance si besoin> Surveille les joueurs	<ul style="list-style-type: none">> Transporte son enfant> Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	<ul style="list-style-type: none">> Prépare la rencontre> Organise l'équipe et donne les consignes> Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre> Dirige l'équipe> Fait le bilan avec les joueurs> Précise le prochain rendez-vous> Tient la fiche de présence	<ul style="list-style-type: none">> Distribue les équipements> Accueille l'adversaire et l'arbitre> Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...)> Prépare la collation d'après-match à domicile	<ul style="list-style-type: none">> 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 besoins de l'enfant en U7

L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'être rassuré en permanence :**
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver.
- > **De se repérer, d'être sollicité et d'être encouragé :**
Il exprime un besoin d'écoute et de curiosité.
- > **De se construire à travers les jeux :**
Son expression devient total lorsqu'il se déplace avec le ballon.
- > **De bouger, de mettre en œuvre ses ressources motrices :**
A horreur de l'immobilité imposée.
- > **D'être actif mais doit récupérer :**
Mettre en place une activité fractionnée (équilibrer les temps d'effort et de repos au travers des jeux).

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES RENCONTRES « PLATEAU » U6/U7

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 ?

ASPECT LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE



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

LE CONTENU DU PLATEAU U7

U6

U7

Optimisation des temps d'activité et des contenus proposés

LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

EVOLUTION DU BALLON MAGIQUE ET DU DÉFI EN FONCTION DES PÉRIODES

LA SAISON

Séquence n°1	Ballon Magique 2c2 (dont GdB)
Séquence n°2	Défi - Jeu
Séquence n°3	Match 4c4 U7
Séquence n°4	Match 4c4 U7
Séquence n°5	Match 4c4 U7



Période n°1	Sept à Oct
Période n°2	Nov à Déc
Période n°3	Janv à Fév
Période n°4	Mars à Avril
Période n°5	Mai à Juin



Passage du terrain 21 x 20
au terrain 28 x 20

** Diffusion uniquement du ballon magique et des défis pour les périodes 1 et 2*



Comment organiser un plateau...

 Attention aux spécificités féminines.

J - 3 À J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie

Prévoir des jeux de chasubles

Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Améliorer l'accueil des équipes

> Indiquer les vestiaires

> Prévoir un café d'accueil pour les parents

> Indiquer le terrain de jeu

> Rappeler l'organisation, les horaires
> Faire remplir la feuille de rencontres

**Demander aux parents
de rester en dehors
des terrains**



PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Etre attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes



U6

U7

ORGANISATION DU PLATEAU

Consignes fédérales d'organisation des plateaux

• Simplification des rotations :

- Les équipes camp bleu restent sur place.
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

• Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :

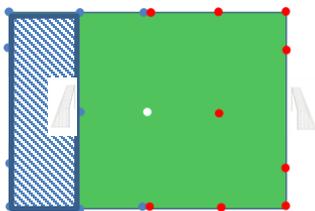
- Pas d'installation supplémentaire pour les formes jouées

• Chaque équipe devra se déplacer avec:

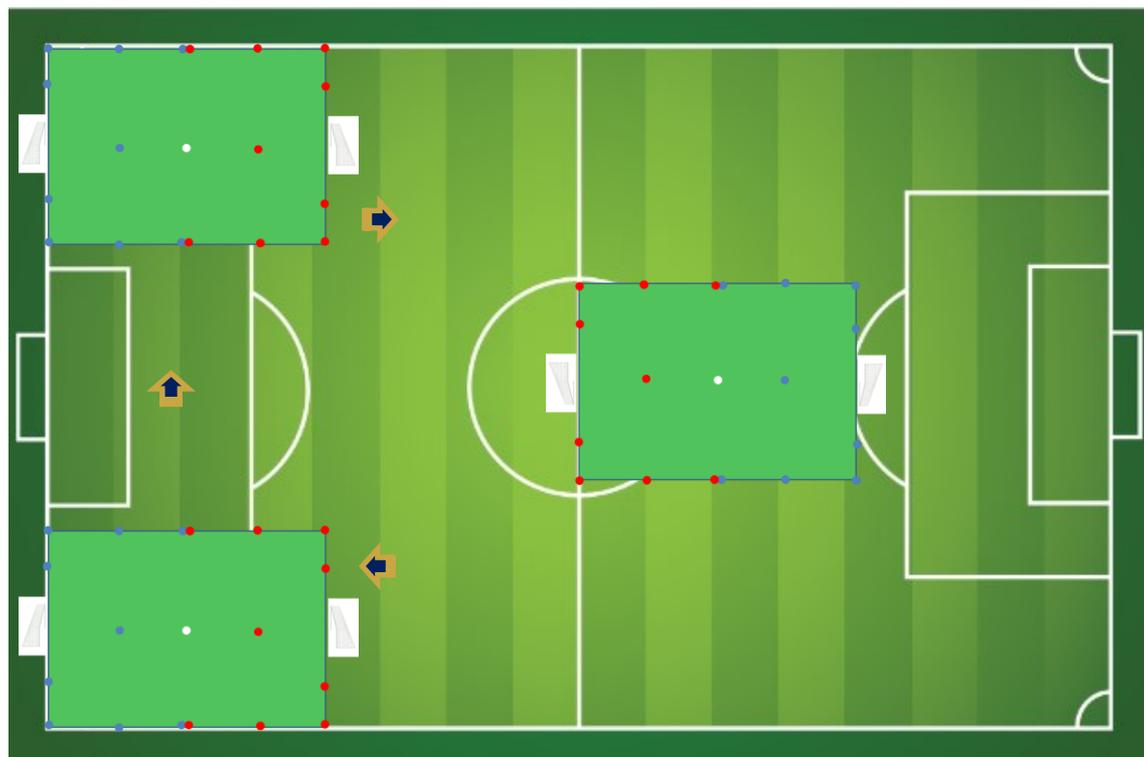
- 2 ballons minimum
- Un jeu de chasubles

Défi-jeu ou ballon magique :

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



Plateau à 6 équipes



U6

U7

ORGANISATION DU PLATEAU

Consignes fédérales d'organisation des plateaux

• Simplification des rotations :

- Les équipes camp bleu restent sur place.
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

• Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :

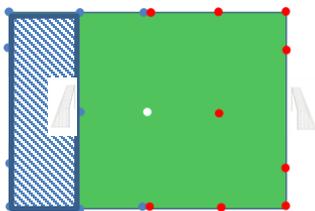
- Pas d'installation supplémentaire pour les formes jouées

• Chaque équipe devra se déplacer avec:

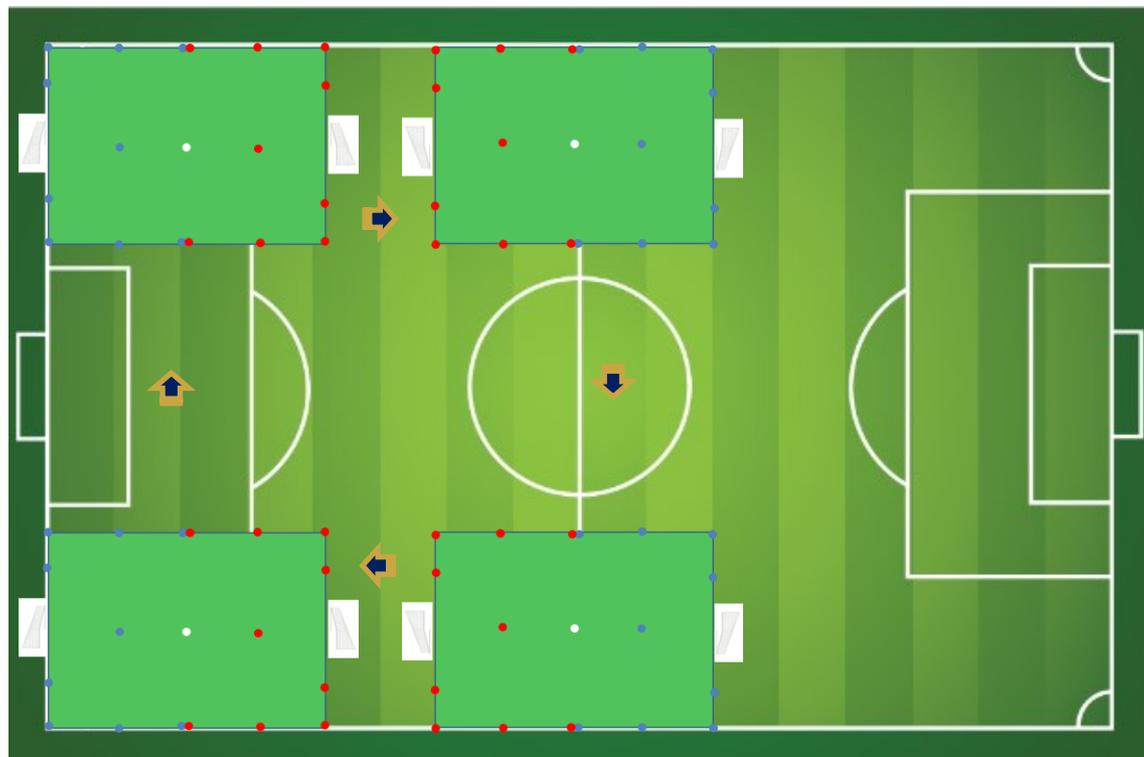
- 2 ballons minimum
- Un jeu de chasubles

Défi-jeu ou ballon magique :

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



Plateau à 8 équipes



U6

U7

ORGANISATION DU PLATEAU

Consignes fédérales d'organisation des plateaux

• Simplification des rotations :

- Les équipes camp bleu restent sur place.
- Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
- En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.

• Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :

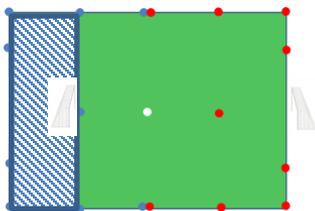
- Pas d'installation supplémentaire pour les formes jouées

• Chaque équipe devra se déplacer avec:

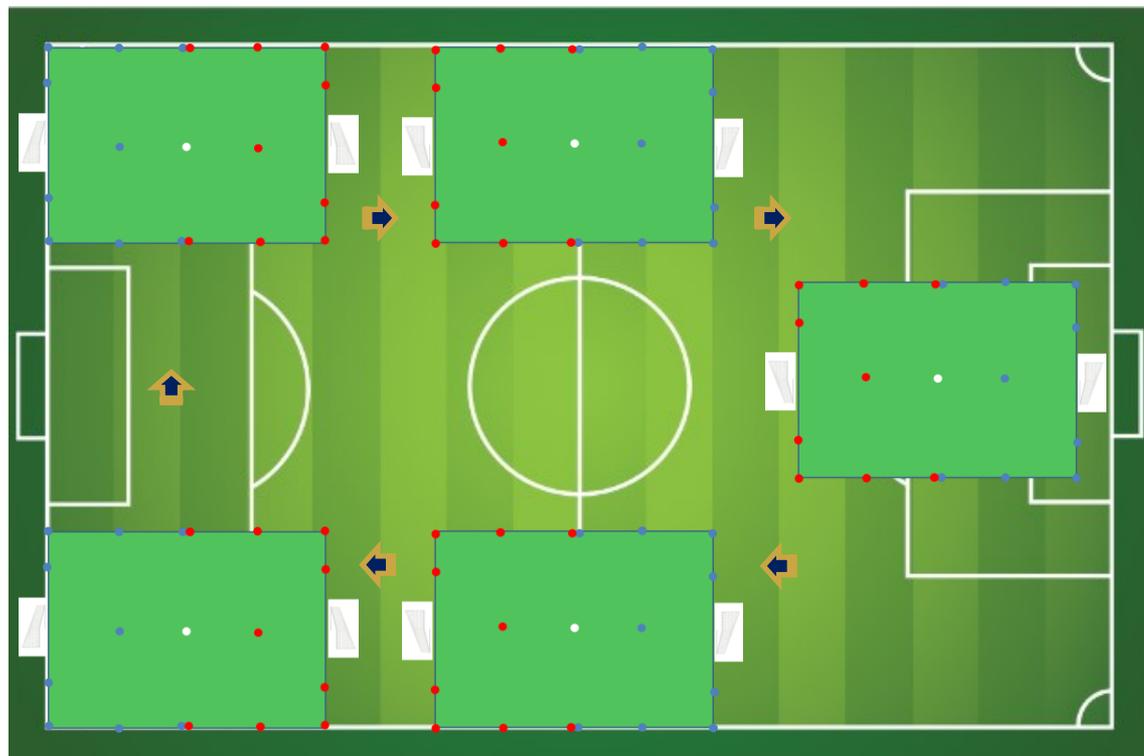
- 2 ballons minimum
- Un jeu de chasubles

Défi-jeu ou ballon magique :

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



Plateau à 10 équipes



U6

U7

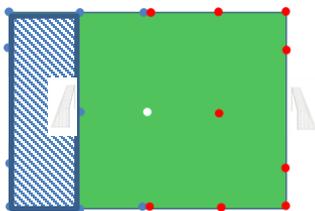
ORGANISATION DU PLATEAU

Consignes fédérales d'organisation des plateaux

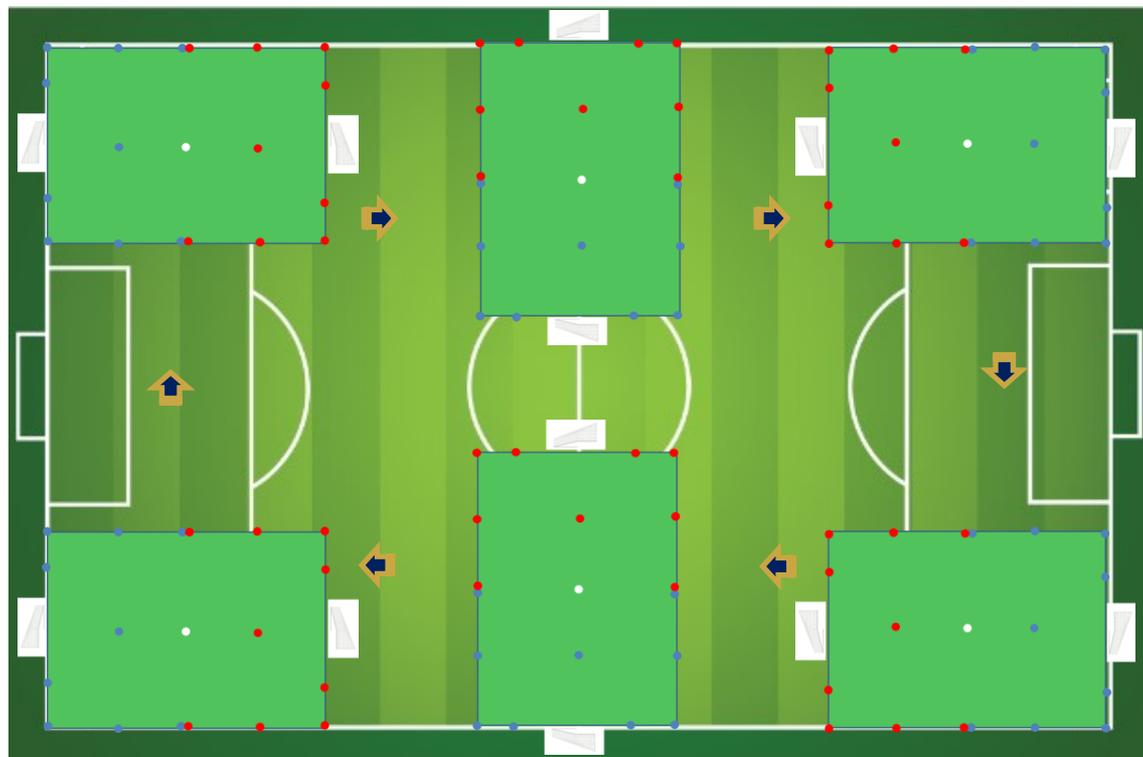
- **Simplification des rotations :**
 - Les équipes camp bleu restent sur place.
 - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre.
 - En cas de nombre impair d'équipes, constituer une équipe supplémentaire.
- **Un terrain unique pour l'ensemble des activités du plateau :**
 - Pas d'installation supplémentaire pour les formes jouées
- **Chaque équipe devra se déplacer avec:**
 - 2 ballons minimum
 - Un jeu de chasubles

Défi-jeu ou ballon magique :

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



Plateau à 12 équipes



LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2022-2023

U6

U7

LE BALLON MAGIQUE



GUIDE DE LA SAISON U7 – 2023-2024
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au
sommaire](#)

LA BALLON MAGIQUE

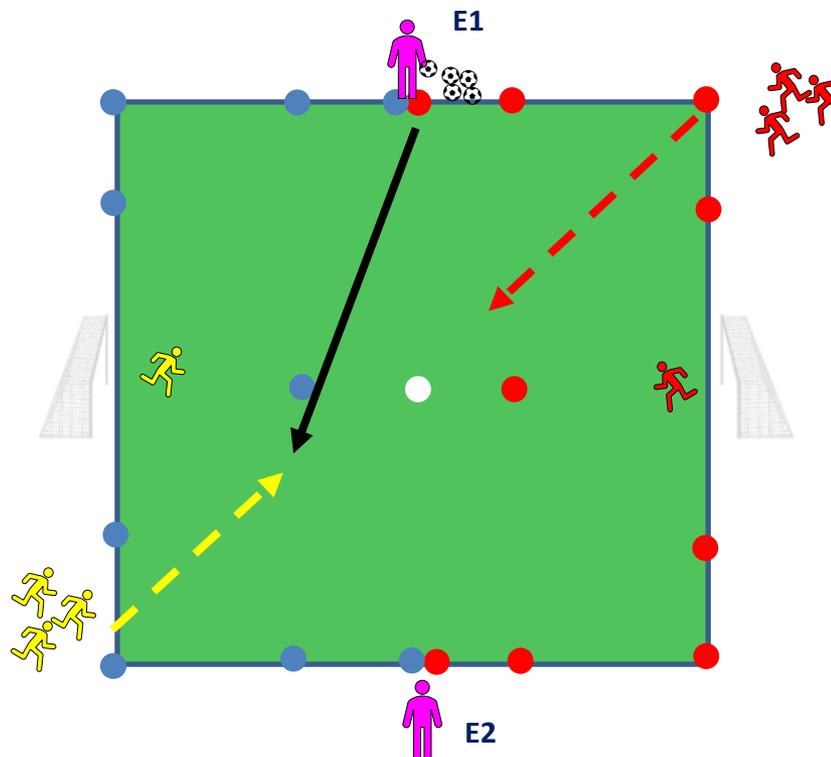
OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITE ET DES CONTENUS PROPOSES

U6

U7

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

LA BALLON MAGIQUE

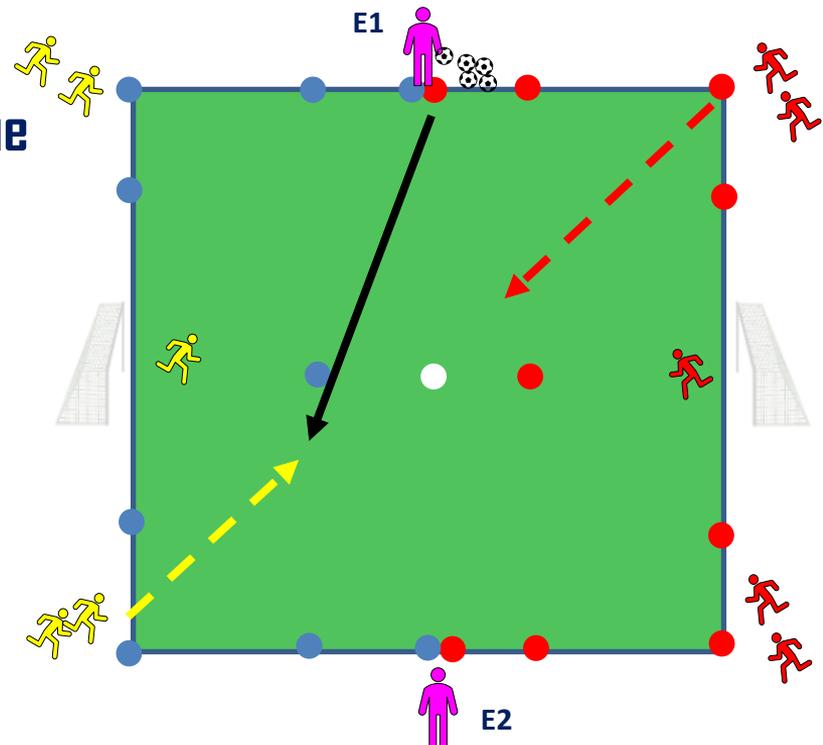
PERIODE 1 et 2

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.



LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2022-2023

U6

U7

LE DEFI-JEU



LE DEFI-JEU U7

PERIODE 1

U6

U7

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée **avec** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent a tiré. Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

Départ depuis la ligne de touche opposée.

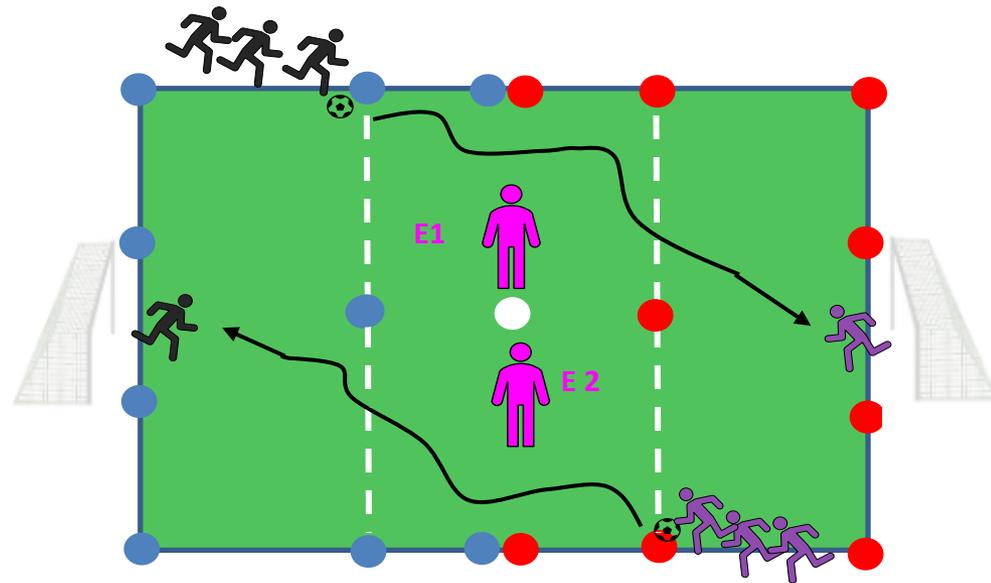
Possibilité de faire le défi-jeu sans gardiens de but pour simplifier le jeu (par exemple pour les U6)

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but – Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



LE DEFI-JEU U7

PERIODE 2

U6

U7

Consignes :

Conduite de balle, pour tirer au but **dans** la zone protégée en contournant la coupelle du point de pénalty **avec** gardien de but. Départ du joueur dès que le joueur précédent à tirer. Retour du joueur au départ avec le ballon pour le suivant.

But :

L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi.

Variante :

Départ depuis la ligne de touche opposée.

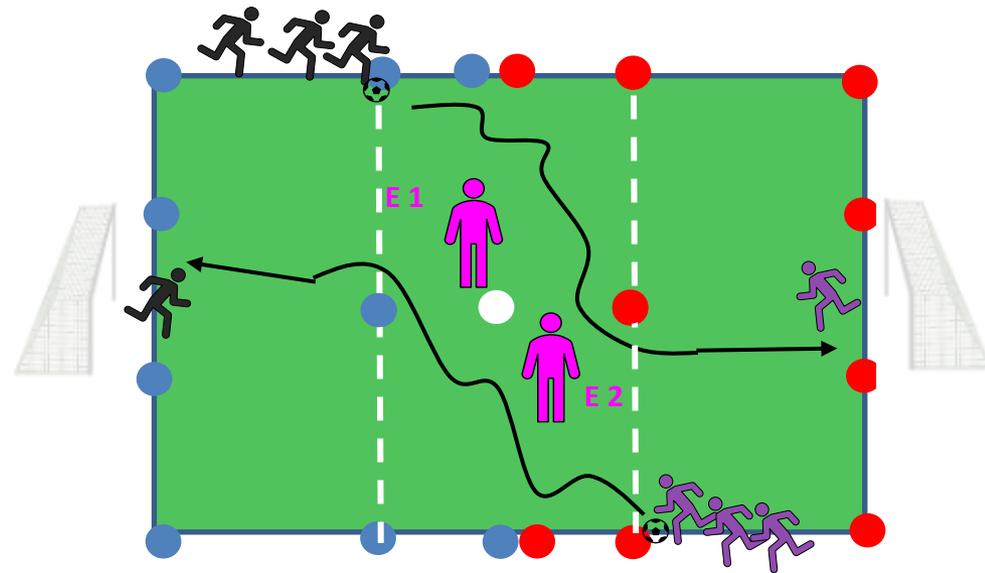
Possibilité de faire le défi-jeu sans gardiens de but pour simplifier le jeu (par exemple pour les U6)

Animation :

Encourager/valoriser – Faire répéter – Rotation des gardiens de but - Compter les buts

Matériel :

- 2 ballons par équipe



UNE SAISON RICHE ET RYTHMEE

Restauration du climat et mise en place d'évènements festifs

U6

U7

- **6 temps forts**

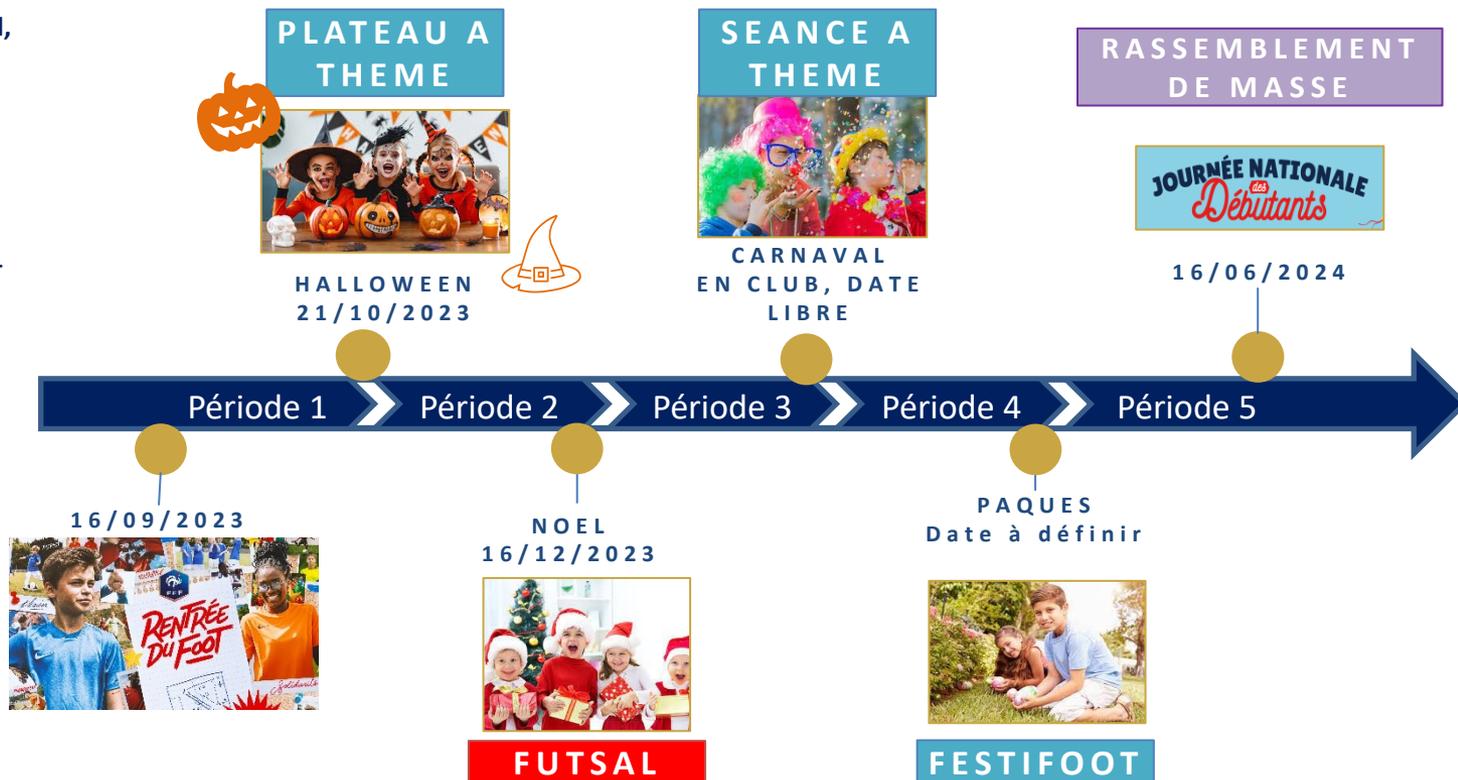
(Rentrée du foot, Halloween, Noël, Carnaval, Pâques, JND)

Les clubs sont invités à

- Organiser un goûter à thème
- Déguisement, maquillage...
- Proposer une animation avant-après le plateau

- **Alternance de plateau classique et festifoot**

- **Entre 13 et 17 dates** dans la saison



LA PRATIQUE DES U6-U7

SAISON 2022-2023

U6

U7

LE FESTIFOOT



FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U6

U7

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*



8 RENCONTRES*



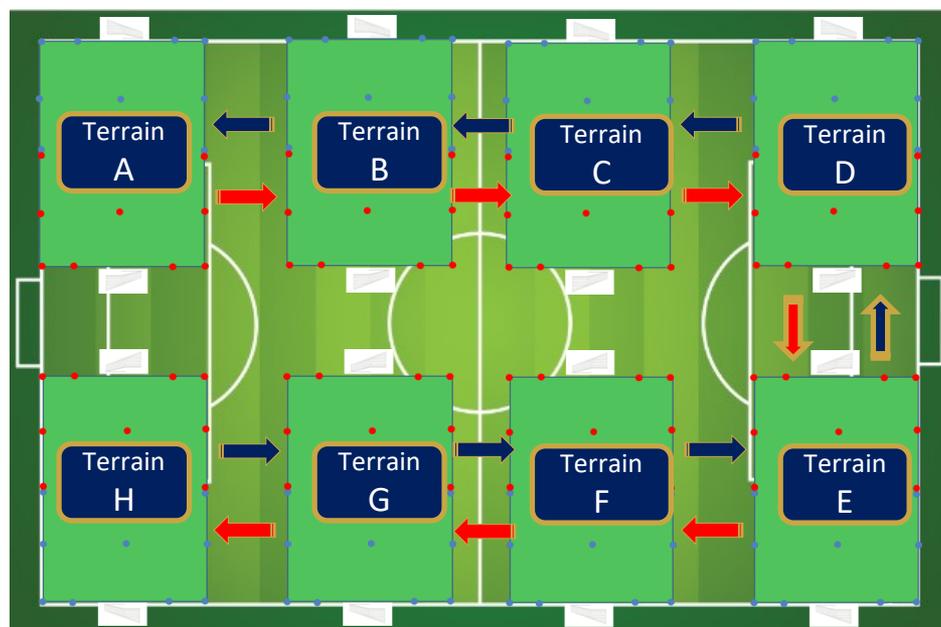
UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*



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'.



FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U6

U7

LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE

CATEGORIE	U7	U9
TERRAIN	15x25m – But : 3m (cônes)	
BALLON	Taille 3	
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 sans GB	
SECURITE	Protègetibias obligatoires	
TEMPS DE JEU	8x 5 min	
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle. Pas de buts directs	
SORTIE DE BUT	Ballon au sol au pied	
CORNER	Oui	



FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U6

U7

Philosophie et Objectifs

1

Diversifier
la pratique

2

Proposer
une animation
ludique

3

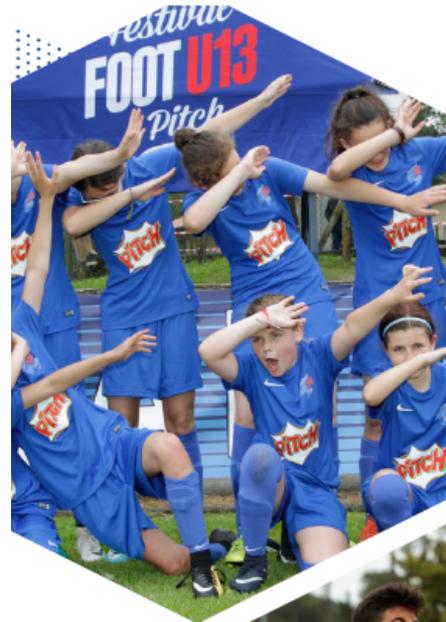
Rassembler de nombreuses
équipes permettant de
varier les oppositions

4

Jouer à effectif réduit :
joueurs plus souvent en
contact avec le ballon
(3 c 3 ou 4 c 4)

5

Formule dite de
« l'ascenseur »
(montée/descente) très
appréciée des joueurs(es)



FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U6

U7

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*



8 RENCONTRES*



UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*

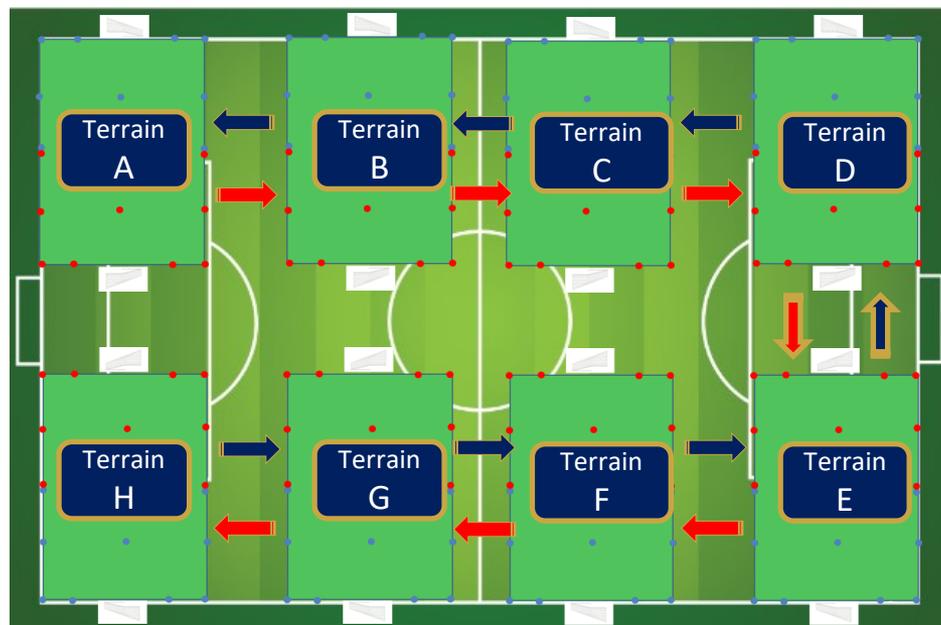


ROTATIONS :

- > 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'.

Lois du jeu identiques aux plateaux





Pratique sur city-stade revue pour la saison 2023-2024 :

- Une date par demi saison
 - Phase automne
 - Samedi 4 novembre
 - Phase printemps
 - Samedi 20 avril
- Une sélection des installations city-stades a été menée (toujours à l'écoute de vos retours)
- Une programmation diffusée plus en amont
- Rôle essentiel de l'encadrement pour préserver l'atmosphère des rencontres et arbitrer
- Recommandation du 4c4 pour certains sites (indication sur les programmations)
 - **La participation reste obligatoire**



L'essentiel

On se moque du résultat! Le jeu sans enjeux!

Tendre vers le même temps de jeu pour chaque enfants

En cas d'équipe manquante sur les plateaux, privilégier la création d'équipes « SOLEIL » afin que les enfants jouent un maximum

Les parents doivent rester autour de l'aire de jeu (terrain de Match + Ateliers).
Pas au milieu!

TELECHARGER LE GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS (ressources
exercices etc...)

INSCRIVEZ-VOUS AUX MODULES DE FORMATION U7 ! Le planning des formation... cliquer ici

Nous Sommes à votre disposition
(Questions, Remarques, Observations ...)

Clément JAILLET

Conseiller Technique Départemental

06.83.10.81.37

ctd-dap@jura.fff.fr

