

Pour toute demande (engagements, accueil de plateaux...),
veuillez envoyer un mail à l'adresse suivante :

secretariat@var.fff.fr

OBLIGATION :

Vérification des licences

Retour des feuilles des plateaux



District du Var de Football

U6F/U8F

Foot à 4

Bonne saison



Saison 2026/2027

- **Dimension des terrains :**

- Terrain = 28x20 m
- But : 4x1,50 m
- Surface de réparation : 7m x largeur du terrain

- **Ballon :** Taille 3

- **Nombre de joueuses :** 4 + 3 remplaçantes maximum

- **Temps de jeu :**

- U6F/U8F : 40 minutes (Exemple : 4x10 minutes)
+ 1 x10 minutes (Ballon Magique)

- **Temps de jeu/joueur :** tendre vers le 100%

- **Equipements :** Les protèges tibias sont obligatoires.

- **Hors jeu :** Pas de hors-jeu

- **Coups Francs :** Directs et adversaires à 4 m. Si la faute est commise dans la surface de réparation, il y a coup de pied de réparation (pénalty).

- **Tacle :** Interdit en U6F/U8F

- **But :** Si le constri tombe : **BUT NON VALABLE**

- **Coup d'envoi :**

- Le ballon est en jeu dès qu'il a été botté et clairement bougé (en avant ou en arrière).
- Si but marqué directement dans son propre camp : but refusé et reprise par un corner
- Si but marqué directement dans le but adverse : but refusé et reprise par un coup de pied de but
- Distance des adversaires sur le coup d'envoi : 4m

- **Gardien de but :**

- Prendre le ballon à la main sur une passe d'un partenaire autorisé.
- Dégagement : Pas de volée, ni de 1/2 volée sinon coup franc indirect, ballon ramené sur la ligne des 7m, perpendiculairement à l'endroit de la faute. Mur autorisé.
- Relance protégée à 7m : Lors du coup de pied de but, ou lorsque le GdB est en possession du ballon à la main, l'adversaire est placé au-delà de la zone protégée. Il ne pourra pénétrer dans celle-ci que lorsque le ballon est touché par un partenaire du GdB ou a franchi la ligne de la zone protégée ou si le ballon sort en touche .

- **Coup de pied de réparation (pénalty) :** 7m face au but

- **Rentrée de touche :**

- Au pied : Par une passe ou en conduite de balle
- Si la joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à une touche, elle joue librement et donc elle peut tirer et donc marquer un but.
- Adversaires à 4 m

- **Coups de pied de but :** à l'intérieur de la surface de réparation

- **Coups de pied de coin :**

- Au pied : Par une passe ou en conduite de balle
- Si la joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à une touche, elle joue librement et donc elle peut tirer et donc marquer un but.
- Adversaires à 4 m

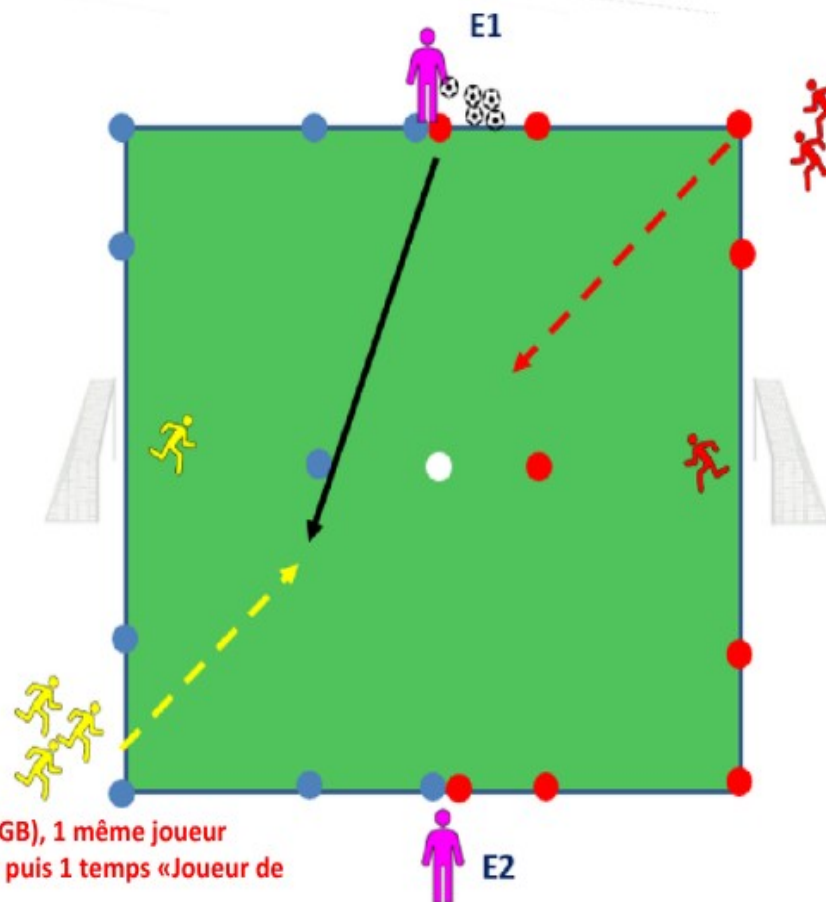
**Arbitrage éducatif
par les éducateurs
sur le côté**



LE BALLON MAGIQUE

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

Conseil: sur la formule en 2c2 (dont 1 GB), 1 même joueur enchaînera 1 temps «Gardien de But» puis 1 temps «Joueur de champ» et 1 temps de repos.

Plaisir

Progrès

Plaisir