



GUIDE POUR LES
EDUCATEURS ET
DIRIGEANTS
U6 - U7

SAISON 2026/2027

LOIS DU JEU U6 et U7

❖ Loi 1 - Le terrain de jeu

Catégories /Domaine	U6/U7
Terrain	Foot à 4 : 28 x 20 m
But	4 x 1.50 m
Point de coup de pied de réparation	7 m face au but
Surface de réparation	7 m x largeur du terrain
Zone technique	Oui

❖ Loi 2 - Le ballon

Catégories /Domaine	U6/U7
Ballon	T3 ou T4

❖ Loi 3 - Nombre de joueurs

Catégories /Domaine	U6/U7
Nombre de joueurs	4 par équipe
Remplaçants	0 à 3
Temps de jeu minimum par joueur	Tendre vers 100%
Sur classement	3 U6 en U7 maxi par équipe
Sous classement	2 U8 maxi par équipe (selon handicap, demande à la commission F.E. qui statuera)
Féminines	U8F autorisées en U7 U7F autorisées en U6 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 ces catégories

❖ Lois 5 et 6 - Arbitre et arbitres assistants

Catégories /Domaine	U6/U7
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
Durées maximales des plateaux ou rencontres	50 minutes 4 x 10 minutes (matchs) 1 x 10 minutes (Ballon Magique)
Mi-temps	Non
Pause coaching	Non
Prolongations	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
Distance des joueurs adverses	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
Hors-jeu	Non

❖ Lois 12 - Fautes et incorrections

- Les tacles sont interdits en U6/U7

❖ Loi 13 - Coups francs

Catégories /Domaine	U6/U7
Coups Francs	Directs
Distances des joueurs adverses	4 m

❖ Loi 14 - Coups de pied de réparation

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

❖ Loi 15 - Rentrées de touche

Catégories /Domaine	U6/U7
Rentrée de touche	Au pied , 2 choix : . Faire une passe au sol à un partenaire . Entrer en conduite de balle dans le terrain. Adversaires à 4m <i><u>Précision</u> : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à une touche, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.</i>

❖ Loi 16 - Gardien de but

Catégories /Domaine	U6/U7
Coup de pied de but	A l'intérieur de la surface de réparation. Ballon arrêté. A réaliser par le gardien de but.
Prise de balle à la main du gardien sur passe en retrait volontaire d'un partenaire	Autorisée
Dégagement gardien	Uniquement à la main ou au pied avec le ballon au sol

Définition de la relance protégée du gardien aux 7m

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

❖ Loi 17 - Coups de pied de coin

Catégories /Domaine	U6/U7
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner 2 choix : . Faire une passe au sol à un partenaire . Entrer en conduite de balle dans le terrain. Adversaires à 4m <u>Précision</u> : Si le joueur/joueuse décide de rentrer en conduite de balle suite à un corner, il/elle joue librement et donc il/elle peut tirer et donc marquer un but.

ORGANISATION DE LA PRATIQUE

VOIR DOCUMENT : Organisation des plateaux U6–U7 et U6F/U8F (rubrique « Documents Foot Educatif »)

Fiche explicative : Ballon Magique (U6-U7)

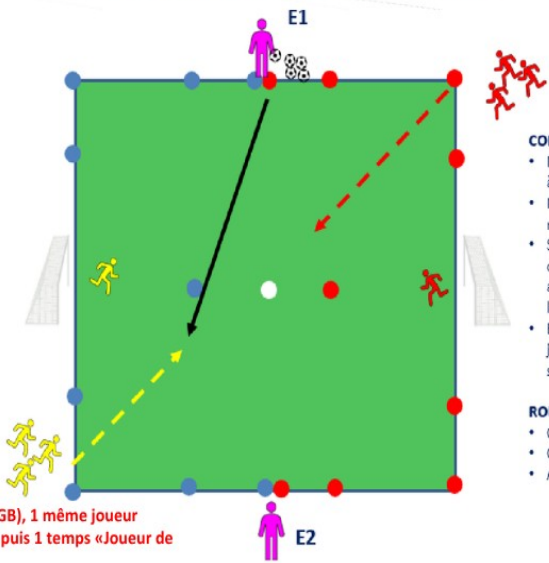



LE BALLON MAGIQUE

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.

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.



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



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



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

POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE



PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

Santé

Engagement
citoyen

Environnement

Fair-play

Règles du jeu

Culture foot

FAIR PLAY	REGLES DU JEU ET ARBITRAGE	CULTURE FOOT	SANTÉ	ENGAGEMENT CITOYEN	ENVIRONNEMENT
Supporter son équipe en respectant les autres	Connaître les règles essentielles du jeu	Porter les valeurs du foot	Faire son sac et bien s'équiper	Saluer les personnes de son environnement	Economiser l'eau
Respecter les partenaires et les éducateurs				S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Réduire sa consommation d'énergie
					Sensibiliser au tri des déchets