



DISTRICT DES HAUTES PYRENEES

LE FOOTBALL DES U6-U7

U7 (2017)

U6 pré débutants (2018 dès 5 ans révolus)



Saison 2022/23

SOMMAIRE

- Calendrier des rassemblements U6-U7 (2017-18)

- Plateaux U6-U7
 - 1^{ère} séquence 2c2
 - 2^{ème} séquence 3c3
 - 3^{ème} séquence Défi jeu (conduite + tir)
 - 4^{ème} et 5^{ème} séquences jeu 4c4
 - Esprit des plateaux
 - Feuille de présence du plateau

- Festifoot U6-U7
 - Déroulement et règlementation du Festifoot
 - Esprit du Festifoot
 - Feuille de présence du Festifoot

DEROULEMENT DES PLATEAUX U7

Le plateau U7 s'organise depuis la saison 2022-23 en 5 séquences de 10' :

- 1^{ère} séquence = ballon magique à 2c2 (1 contre 1 + les gardiens)
- 2^{ème} séquence = ballon magique à 3c3 (2 contre 2 + les gardiens)
- 3^{ème} séquence = Défi jeu (conduite + tir)
- 4^{ème} séquence = Match 4c4 (3c3 + gardiens)
- 5^{ème} séquence = Match 4c4 (3c3 + gardiens)

Protocole DEBUT DE PLATEAU	
Séquence n°1	Ballon Magique 2c2 (dont GdB)
Séquence n°2	Ballon Magique 3c3 (dont GdB)
Séquence n°3	Défi - Jeu
Séquence n°4	Match 4c4 U7 Niveau 1 et 2
Séquence n°5	Match 4c4 U7 Niveau 1 et 2
Protocole FIN DE PLATEAU	

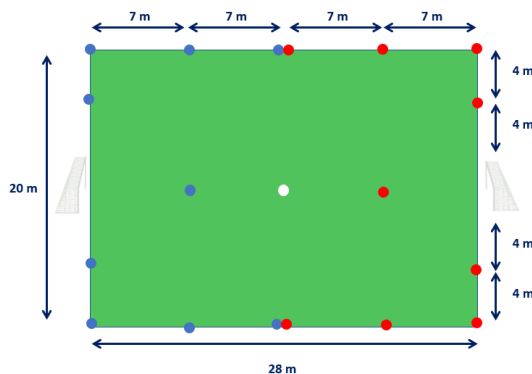
EVOLUTION DU
BALLON MAGIQUE ET
DU DÉFI EN
FONCTION DES
PÉRIODES

Passage du terrain 21 x 20 au terrain 28 x 20 pour les U7

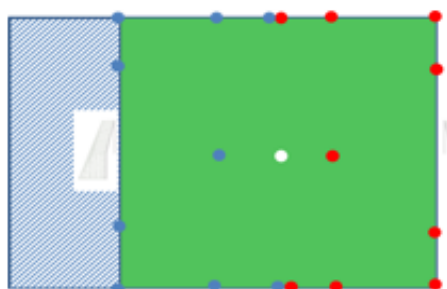
Comme indiqué ci-dessus, les 3 premières séquences se dérouleront sur les terrains au format de 21mx20m (voir 2^{ème} schéma ci-dessous) et les 2 dernières séquences sur les terrains au format de 28mx20m (voir le 1^{er} schéma ci-dessous).

Chaque club accueillant devra donc tracer dès le début tous les terrains au format classique de 28mx20m avec les coupelles au format bleu-blanc-rouge (s'équiper en coupelles de couleurs, 9 bleues, 9 rouges et 1 blanche par terrain U7). Puis une fois le grand terrain tracé, il ne lui suffira juste que d'avancer 1 des 2 cages de 7m (voir photo du bas) pour rétrécir le terrain de jeu (sans perte de temps) et jouer aux bonnes dimensions des 3 premières séquences à savoir 21m x 20m.

Pour les 2 dernières séquences, il suffira juste de reculer (simple et rapide) une cage de 7m pour l'aligner aux coupelles bleues et retrouver son terrain déjà tracé de 28mx20m.

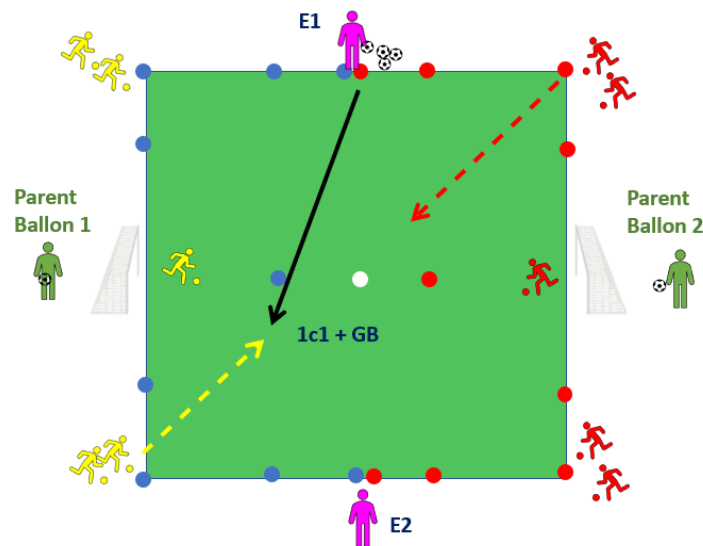


Terrain des séquences 4 et 5



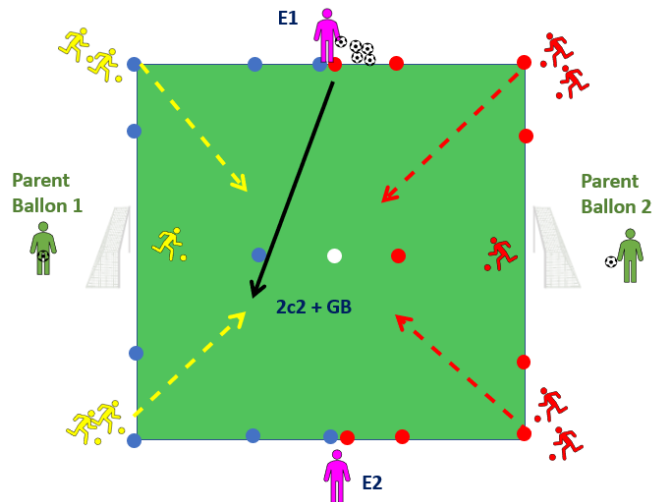
Terrain des séquences 1-2 et 3

1^{ère} séquence 10' = Ballon magique 2c2



- Fonctionnement du ballon magique 2c2 :
 - Partager les joueurs de chaque équipe de manière équitable aux 2 angles de son camp.
 - Les 2 éducateurs des équipes qui s'affrontent sont placés de part et d'autre du terrain avec 1 éducateur animateur en source de balle
 - L'éducateur 1 transmet le ballon au 1^{er} joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur)
 - Le joueur recevant 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 gardien, il relance à son partenaire et l'action continue
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, l'éducateur 1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les 2 joueurs se disputent alors le ballon.
 - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres joueurs.
- Conseils pour l'éducateur 1 :
 - Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
 - Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
 - Donner correctement le ballon à la main ou aux pieds pour favoriser le contrôle du ballon par les joueurs
 - Essayer de donner le ballon à un joueur l'ayant eu le moins souvent.
- Conseils pour l'éducateur 2 :
 - Conseiller, guider les joueurs
 - Contrôler le temps de la séquence
 - Au bout de 4 passages changer les gardiens.
- Les « parents ballon » sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.

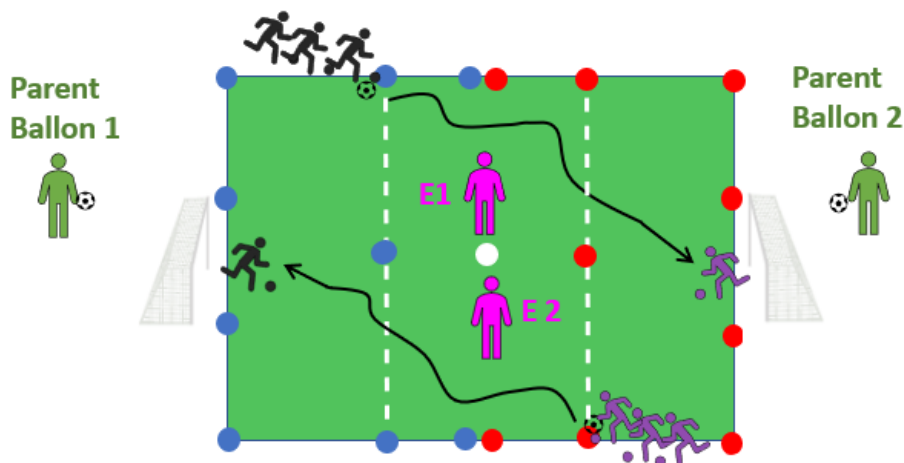
2^{ème} séquence 10' = Ballon magique 3c3



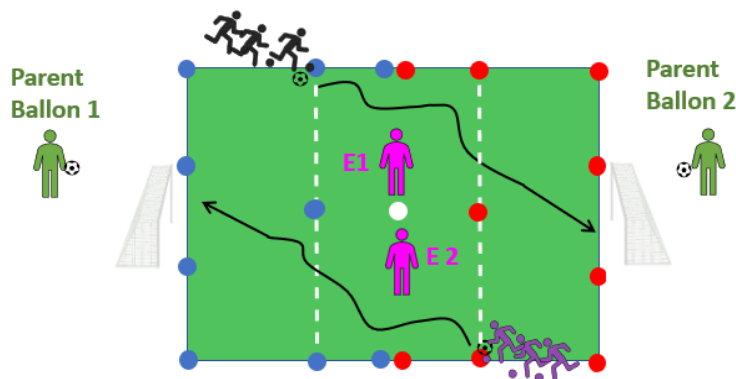
- Fonctionnement du ballon magique 3c3 :
 - Partager les joueurs de chaque équipe de manière équitable aux 2 angles de son camp.
 - Les 2 éducateurs des équipes qui s'affrontent sont placés de part et d'autre du terrain avec 1 éducateur animateur en source de balle
 - L'éducateur 1 transmet le ballon au 1^{er} joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur)
 - 2 joueurs de chaque équipe venant de chaque angle du terrain rentrent pour jouer le 2c2
 - Si les adversaires récupèrent le ballon, il tente de marquer à leur tour
 - Si le ballon est récupéré par le gardien, il relance à un de ses 2 partenaires et l'action continue
 - Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, l'éducateur 1 injecte un 2^{ème} ballon en criant « Ballon magique ». Les 4 joueurs se disputent alors le ballon.
 - A la fin de la séquence, les 4 enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 4 autres joueurs.
- Conseils pour l'éducateur 1 :
 - Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 à 2 ballons)
 - Ne pas donner le ballon toujours à la même équipe
 - Donner correctement le ballon à la main ou aux pieds pour favoriser le contrôle du ballon par les joueurs
 - Essayer de donner le ballon à un joueur l'ayant eu le moins souvent.
- Conseils pour l'éducateur 2 :
 - Conseiller, guider les joueurs
 - Contrôler le temps de la séquence
 - Au bout de 4 passages changer les gardiens.
- Les « parents ballon » sont en charge de redonner le ballon à l'animateur du ballon magique pour assurer la continuité du jeu et l'augmentation du temps de pratique des enfants.

3^{ème} séquence 10' = Défi jeu

Avec gardiens et avec cages à filets ou avec piquets



Variante sans gardien et avec cages à filets

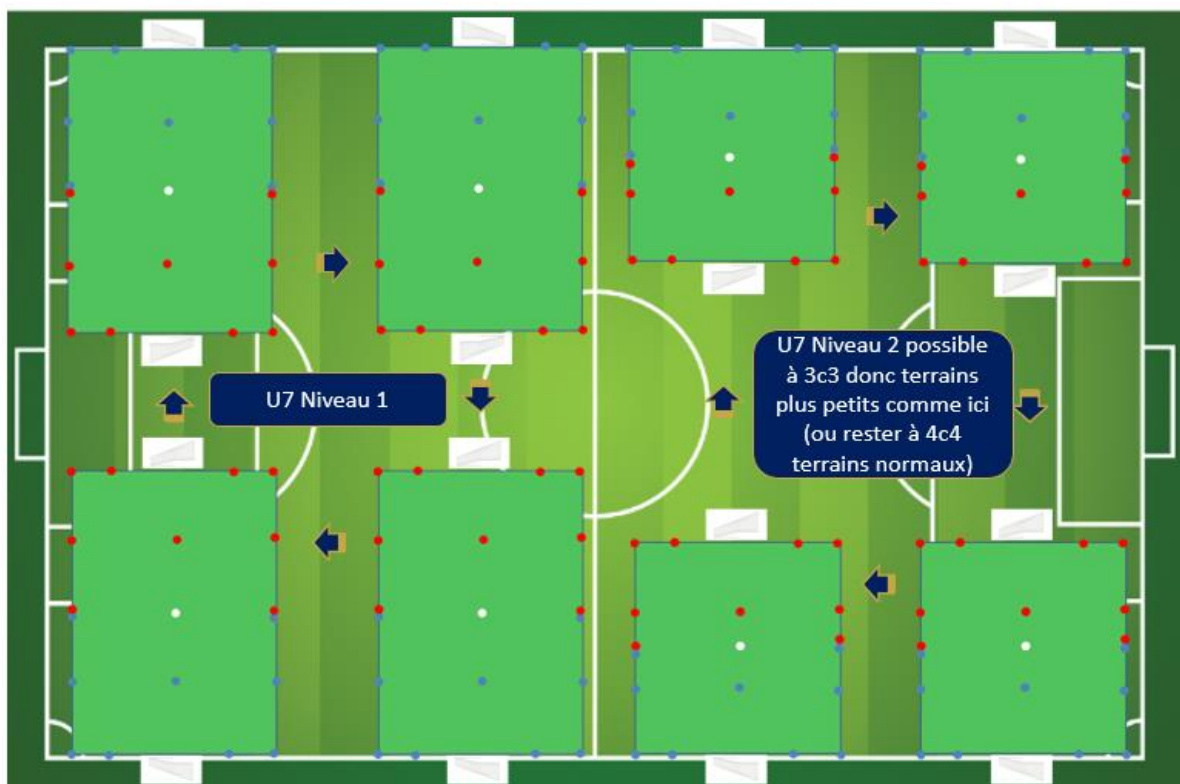
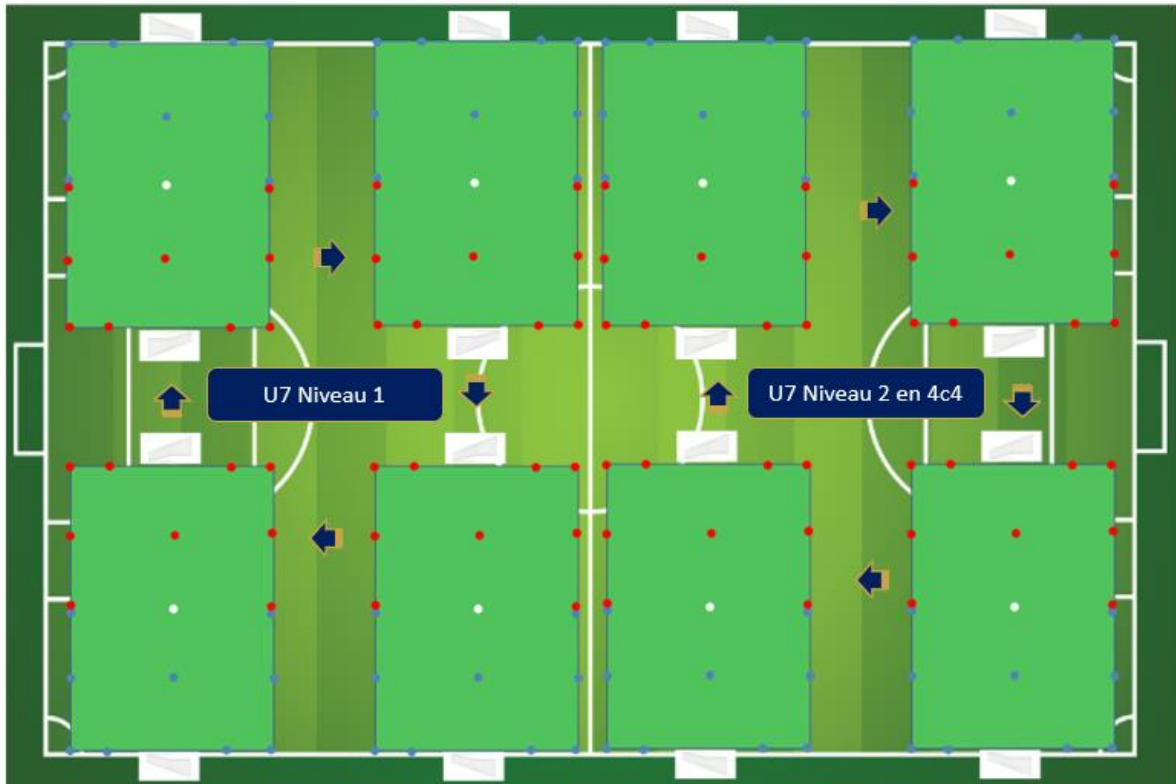


- Consignes :
 - Conduite de balle jusqu'à la zone protégée et tirer au but avec ou sans gardien
 - Départ du suivant dès que le joueur précédent a tiré
 - Retour du tireur au départ avec le ballon pour le joueur suivant.
- But :
 - L'équipe qui a marqué le plus de buts gagne le défi
- Variante :
 - Départ ligne de touche opposée
- Animation :
 - Encourager, valoriser,
 - Faire répéter,
 - Rotation des gardiens de buts,
 - Compter les buts
- Matériel :
 - 2 ballons par équipe (les 2 ballons que chaque équipe doit avoir sur le plateau).

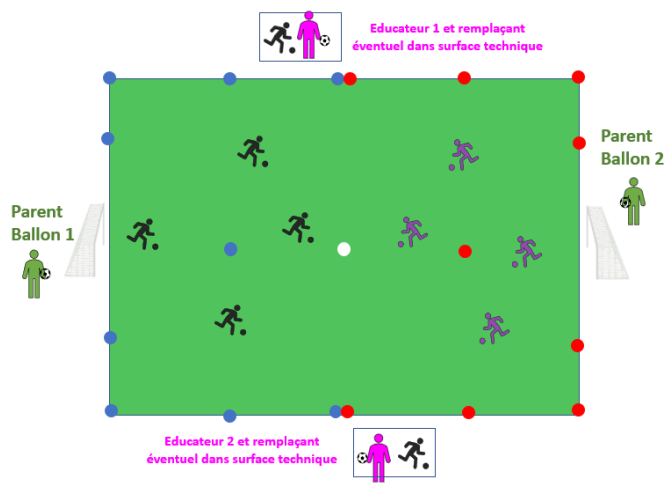
4^{ème} et 5^{ème} séquences (10'+10')

- 2 formules possible pour les 2 séquences de jeu de 10' :

- Soit (la plus courante, 1^{er} schéma ci-dessous) du Jeu à 4c4 avec les GdB (terrain de 28mx20m). Interdiction 5c5 !
- Soit possibilité de jouer à 3c3 pour les équipes niveau 2 ou pour les équipes avec moins d'effectif mais sur un terrain de 21m x 20m (rétrécir d'une bande de 7m en longueur grâce au traçage tous les 7m comme indiqué 2^{ème} schéma ci-dessous)



U7 Niveau 2 possible à 3c3 donc terrains plus petits comme ici (ou rester à 4c4 terrains normaux)



- Ballon de Taille 3,
- But de 4m x 1m50 avec des mini buts (préconisés) ou 2 piquets,
- Nouveauté = Surface de réparation matérialisée à 7 mètres,
- Surface technique matérialisée sur les côtés des terrains avec 4 coupelles pour les éducateurs et remplaçants
- Nouveauté = Positionner un parent avec un ballon derrière chaque but pour gagner temps de jeu effectif = « parent ballon »
- Il faut essayer de tendre vers 100% de temps de jeu par enfant donc tendre vers 0 à 1 remplaçant.
- L'arbitrage est effectué par les éducateurs du bord du terrain.
- Dégagement au pied de volée ou demi-volée interdit pour le GB. Pour favoriser la relance propre du gardien de but, mise en place de la relance protégée du gardien dans sa surface des 7m (relance à la main ou pied avec ballon au sol sans rebond). Le joueur est inattaquable tant que le ballon n'est pas sorti de la surface de réparation.
- Les tacles sont interdits !
- Pour les touches : remise en jeu effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle avec adversaire placé à 4m (pas de touche à la main). Nouveauté pour les touches = il est autorisé de marquer sur une touche après conduite de balle.
- Nouveauté pour les corners : Possibilité comme sur les touches de faire une passe ou de rentrer en conduite de balle et d'aller tirer pour marquer.
- Interdiction de marquer directement sur coup d'envoi, sur touche et sur tir de la zone de relance protégée.
- Tous les coups francs sont directs avec les adversaires placés à 4m.
- Le pénalty est sur la ligne des 7m.
- Prise du ballon à la main autorisée pour le gardien de but sur une passe d'un coéquipier.
- Possibilité de sous classer 2 U8 garçons pour jouer en U6-U7 (plutôt réservé pour les U8 débutant le football).
- U8 Féminine autorisée en U6-U7.
- Possibilité pour une équipe 100% Féminine, de faire jouer U8F + U9F
- Possibilité de faire jouer en U8-U9 au maximum par équipe 3 U7 avec autorisation médicale.

ESPRIT DU PLATEAU U6-U7

1. Respecter l'organisation des rencontres et des 5 séquences.
2. Bien préparer le traçage de son plateau en amont de manière à faciliter son fonctionnement durant et les repères pour les enfants.
3. Ambiance festive avec des protocoles de début et de fin de plateau.

2 PROTOCOLES PRECONISES

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



⇒ DEBUT DE PLATEAU

- Applaudissement des enfants puis ola
- ⇒ Remerciements aux adultes de les laisser jouer



⇒ FIN DE PLATEAU

- Clapping par l'ensemble des personnes présentes
- ⇒ Remerciements



4. Faire un maximum d'équipes (raisonner en termes de joueurs et non d'équipes).
5. Toutes les équipes ne sont pas obligées de se rencontrer.
6. Pas de championnat, pas de classement, pas de prise de résultat.
7. Accompagner les enfants dans la découverte du football.
8. Utiliser des mots simples et positifs.
9. Respecter les règles du foot U6-U7.
10. Présence du goûter pour finir la matinée ou l'après-midi.

ORGANISATION DES PLATEAUX

MATERIEL NECESSAIRE PAR EQUIPE :

- 2 ballons au minimum par équipe (et non par club) qui serviront pour toutes les séquences
- un jeu de chasuble par équipe
- un binôme éducateur / parent ballon par équipe.

1. Mise en place des terrains

- ❖ Le montage des terrains se fait par le responsable des U7 du club qui accueille le plateau.
- ❖ Le responsable des U6-U7 du club, support du plateau, est nommé Responsable du plateau par la Commission des Très Jeunes.
Son rôle est de :
 - Accueillir les équipes
 - Compléter le dossier envoyé par le district en relevant le nombre de clubs présents, d'équipes par clubs et le nombre de joueurs par équipes
 - Noter le niveau des équipes inscrites (niveau 1 = confirmé, niveau 2 = débutant ou 1 seul niveau)
 - Récupérer la feuille de présence (il suffit de surligner le nom des joueurs présents ou de barrer les absents)
 - Organiser les rotations des 5 séquences (les équipes sont placées sur les terrains lors de la 1^{ère} séquence puis ne faire tourner dans le sens des aiguilles d'une montre que les équipes se trouvant dans le camp rouge afin de changer d'adversaire à chaque séquence)
 - Garantir le bon déroulement et le goûter de fin de plateau.

2. Fonctionnement des séquences **IMPORTANT !**

- ❖ Avant de lancer le plateau, rassembler les éducateurs au centre du terrain pour faire un point sur les 5 séquences et le placement des différentes équipes sur les terrains niveau 1 et niveau 2 (déterminer les équipes placées dans le camp bleu = équipes qui ne bougeront pas lors des rotations puis les équipes camp rouge = les équipes qui tourneront dans le sens des aiguilles d'une montre à chaque séquence pour changer d'adversaires). **REALISER DES NIVEAUX AVEC UN NOMBRE D'EQUIPES PAIRES POUR NE LAISSER PERSONNE EN ATTENTE.**
- ❖ Si un club a 2 équipes, les positionner dans le camp bleu en priorité afin qu'elles ne se rencontrent pas sur les différentes séquences.

- ❖ La séquence débute en même temps pour tous les terrains et ce par un coup de sifflet du responsable
- ❖ Toutes les 10 minutes, le responsable arrête les séquences par un coup de sifflet. Chaque éducateur fait un point avec son équipe puis les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre pour la prochaine séquence. Le responsable du plateau laisse un petit temps pour que les éducateurs se mettent en place sur leur nouvel atelier puis lance la nouvelle séquence par un coup de sifflet...



- ❖ Avant la dernière séquence, le responsable du plateau demande aux éducateurs de ramener le matériel du terrain sur lequel ils finiront.

En cas d'annulation du plateau à partir du Mercredi 16h (à cause d'intempéries par exemple), le responsable du plateau est chargé de prévenir tous les clubs concernés par téléphone et d'envoyer un Email au secrétariat du district (secretariat@district-foot-65.fff.fr). Pour cela il pourra notamment utiliser la liste des coordonnées des éducateurs.

LA

FEUILLE

DE

PRESENCE



PLATEAU U7 (2017-18)

SECTEUR :

DATE :

LIEU :

RESPONSABLE : M.

<u>CLUBS</u>	<u>NIVEAU 1</u>	<u>NIVEAU 2</u>	<u>Nombres de joueurs</u>

TOTAL : clubs équipes	équipes	équipes	Joueurs
--------------------------	---------	---------	---------

A remettre au District avant le mardi soir suivant le plateau ou à l'email secretariat@district-foot-65.fff.fr

Observations :

.....

Règlementation des Festifoot ou des Festifoot Intersecteurs U6-U7



- Sur les plateaux Festifoot, **on joue à 3c3 sans gardien (buts rétrécis) ou 4c4 avec gardien de but (terrain de 15mx25m). Pas de 5c5 et pas remplaçant !**
- Ballon de Taille 3.
- But (avec filets de préférence) de 4m.
- Durée maximale des plateaux = 40' de temps de jeu par équipe (8 rencontres de 5') avec un principe de participation pour chaque joueur à hauteur de +75% du temps de jeu proposé donc de +30'. Il faut essayer de tendre vers 100% de temps de jeu donc 0 à 1 remplaçant.
- **L'arbitrage est effectué par les enfants = Autoarbitrage.**
- Tous les coups francs sont directs avec les adversaires placés à 4m.
- Touche effectuée au pied sur une passe au sol ou en conduite de balle avec adversaire placé à 4 mètres (pas de touche à la main),
- **Remise en jeu sur sortie de but par une passe au sol ou à la main avec repli de l'équipe adverse dans son camp (spécifique au département des Hautes Pyrénées) pour permettre une 1^{ère} relance propre.**
- Pas de hors-jeu
- Possibilité de sous classer 2 U8 pour jouer en U6-U7 (plutôt réservé pour les U8 débutant le football) et les féminines U8.

ESPRIT DU FESTIFOOT U6-U7

1. Diversifier la pratique.
2. Proposer une animation festive et ludique.
3. Rassembler de nombreuses équipes permettant de varier les oppositions.
4. Jouer à effectif réduit, jouer plus en contact souvent avec le ballon (4c4).
5. Formule dite de « l'ascenseur » (montées et descentes) très appréciée des enfants.
6. **AUTOARBITRAGE.**
7. **Les éducateurs gèrent le climat et la sécurité des joueurs.**

ORGANISATION DES FESTIFOOT U7

1. Mise en place des terrains

- ❖ Ne sachant pas à l'avance le nombre exact d'équipes, nous demandons au club organisateur de prévoir un plateau standard Festifoot avec **8 terrains de 15m x 25m** (sur terrain de foot à 11) donc 16 équipes peuvent jouer.



- ❖ Le montage des terrains se fait par le responsable des U7 du club.
 - Prévoir 8 couleurs de 4 chasubles (1 couleur par terrain potentiel).
- ❖ Le responsable des U6-U7 du club, support du plateau, est nommé Responsable du plateau. Son rôle est de :
 - Accueillir les équipes,
 - Compléter le dossier envoyé par le district (voir ci-après) en relevant le nombre de clubs présents, d'équipes par clubs et le nombre de joueurs par clubs,
 - Noter le niveau des équipes inscrites si vous décidez de fonctionner par niveau = fortement conseillé (**Festifoot niveau 1 = confirmé, Festifoot niveau 2 = débutant**),
 - Récupérer la feuille de présence (licences),
 - Organiser les rotations (montées et descentes) à la fin de chaque séquence,
 - Garantir le bon déroulement du plateau + le goûter de fin de plateau.

2. Fonctionnement des séquences

- ❖ Récupérer les inscriptions des équipes (**niveau 1 et niveau 2 ou pas de niveau**).
- ❖ Rassembler les éducateurs au centre du terrain pour faire un dernier point avant de lancer le Festifoot (règles, état d'esprit, rotations).
- ❖ Plusieurs formules sont possibles :
 - **Festifoot avec 2 niveaux de pratique = formule fortement conseillé : niveau 1 (confirmé) et niveau 2 (débutant)**. Les éducateurs s'accordent tous pour faire des équipes de niveau (**indispensable !**) et donc constituer 2 poules de niveau (côté gauche du terrain niveau 1 et côté droit du terrain niveau 2). On peut aller jusqu'à 2 poules de 10 équipes. Attention de faire des poules paires pour ne pas laisser d'équipes au repos. Les équipes jouent 8 rencontres de 5'. avec la règle de « je gagne un match = je progresse d'un terrain, je perds un match = je descends d'un terrain ». En cas de match nul, l'équipe qui montait continue à monter. Si le match nul est à la 1^{ère} rencontre alors l'équipe qui a marqué la 1^{ère} durant la rencontre a gagné.
 - **Festifoot avec 1 seul niveau** (les éducateurs s'accordent donc pour faire des équipes de même niveau, **c'est indispensable !**) pouvant aller jusqu'à 20 équipes maxi. On joue donc sur 10 terrains maxi (terrains 1 à 10, terrains Ligue 1 à Excellence ou nommer les terrains avec noms de stades célèbres). Dans ce cas-là les enfants joueront 8 séquences de 5' avec la règle de « je gagne un match = je progresse d'un terrain, je perds un match = je descends d'un terrain ». En cas de match nul, l'équipe qui montait continue à monter. Si le match nul est à la 1^{ère} rencontre alors l'équipe qui a marqué la 1^{ère} durant la rencontre a gagné.
 - **Festifoot avec 1 seul niveau mais 2 poules** (les éducateurs s'accordent donc pour faire des équipes de même niveau, **c'est indispensable !**) pouvant aller jusqu'à 2 poules de 10 équipes maxi. Attention de faire des poules paires pour ne pas laisser d'équipes au repos. On joue donc sur 5 terrains (terrains 1 à 5, terrains Ligue 1 à CFA2 ou nommer les terrains avec noms de stades célèbres) par poule. Dans ce cas-là il y aura 2 étapes. Les enfants vont d'abord jouer 4 séquences de 5' dans leur poule avec la règle de « je gagne = je progresse d'un terrain, je perds = je descends d'un terrain ». En cas de match nul, l'équipe qui montait continue à monter. A la fin des 4 rencontres on reconstitue 2 poules avec d'un côté les 5 équipes ayant fini sur les 2 premiers terrains de chaque poule et de

l'autre les 5 équipes ayant fini sur les 2 derniers terrains de chaque poule. La dernière séquence jouée compte ! Puis les enfants rejouent 4 séquences de 5' dans leur nouvelle poule avec la même règle de « je gagne = je progresse d'un terrain, je perds = je descends d'un terrain ». En cas de match nul, l'équipe qui montait continue à monter. Si le match nul est à la 1^{ère} rencontre alors l'équipe qui a marqué la 1^{ère} durant la rencontre a gagné.

- ❖ IMPORTANT! Possibilité en milieu de Festifoot de rebrasser les niveaux si vous vous rendez compte que les équipes ne sont pas inscrites dans le bon niveau.
- ❖ La séquence débute en même temps pour tous les terrains (même temps de jeu pour tous les enfants) et ce par un coup de sifflet du responsable.
- ❖ Avant la dernière séquence, demander aux éducateurs de ramener le matériel du terrain sur lequel ils finiront.

En cas d'annulation du Festifoot U7 à partir du Mercredi 16h (à cause d'intempéries par exemple), le responsable est chargé de prévenir tous les clubs concernés par téléphone + Email et d'envoyer en parallèle un Email au secrétariat du district (secretariat@district-foot-65.fff.fr). Pour cela il pourra notamment utiliser la liste des coordonnées des éducateurs.



FESTIFOOT U6-U7 (2017-18)

SECTEUR :

DATE :

LIEU :

RESPONSABLE : M.

<u>CLUBS</u>	<u>NOMBRE D'EQUIPES</u>	<u>NIVEAU UNIQUE</u>	<u>NIVEAU 1</u>	<u>NIVEAU 2</u>	<u>Nombres de joueurs</u>

TOTAL : clubs équipes	équipes	équipes	Joueurs
--------------------------	---------	---------	---------

A remettre au District avant le mardi soir suivant le plateau ou à l'email secretariat@district-foot-65.fff.fr

Observations :

.....