

LE PLATEAU U6-U7





10 dates
Organisation entre 8 et 12 équipes
40 à 50 min de jeu
Créneau d'utilisation des terrains : 1h15



5 plateaux

3 plateaux
Festifoot

Un plateau
Futsal de Noël

La Journée
nationale des
Débutants

5 x 10 min
1 défi, 1 jeu
ballon magique
et 3 rencontres

Format Festifoot
8 rencontres de
5 min en
montante/
descendante

Un site par
secteur

Un site par
secteur

Buts :
4 x 1,50 m

Respect des espaces
de jeu et des effectifs
(4c4 – possibilité de
jouer en 3c3)

**Utilisation du
logiciel FAL**

Apparition du rôle de
maître de ligne

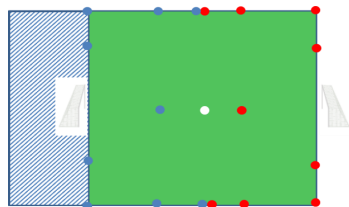
Volonté d'équiper tous les terrains de buts avec filets → sollicitez les clubs que vous recevez !

Terrain 4v4 (catégorie U6-U7) :

28 x 20 m

Terrain 3v3 (catégorie U6) ou ballon magique : 21 x 20 m

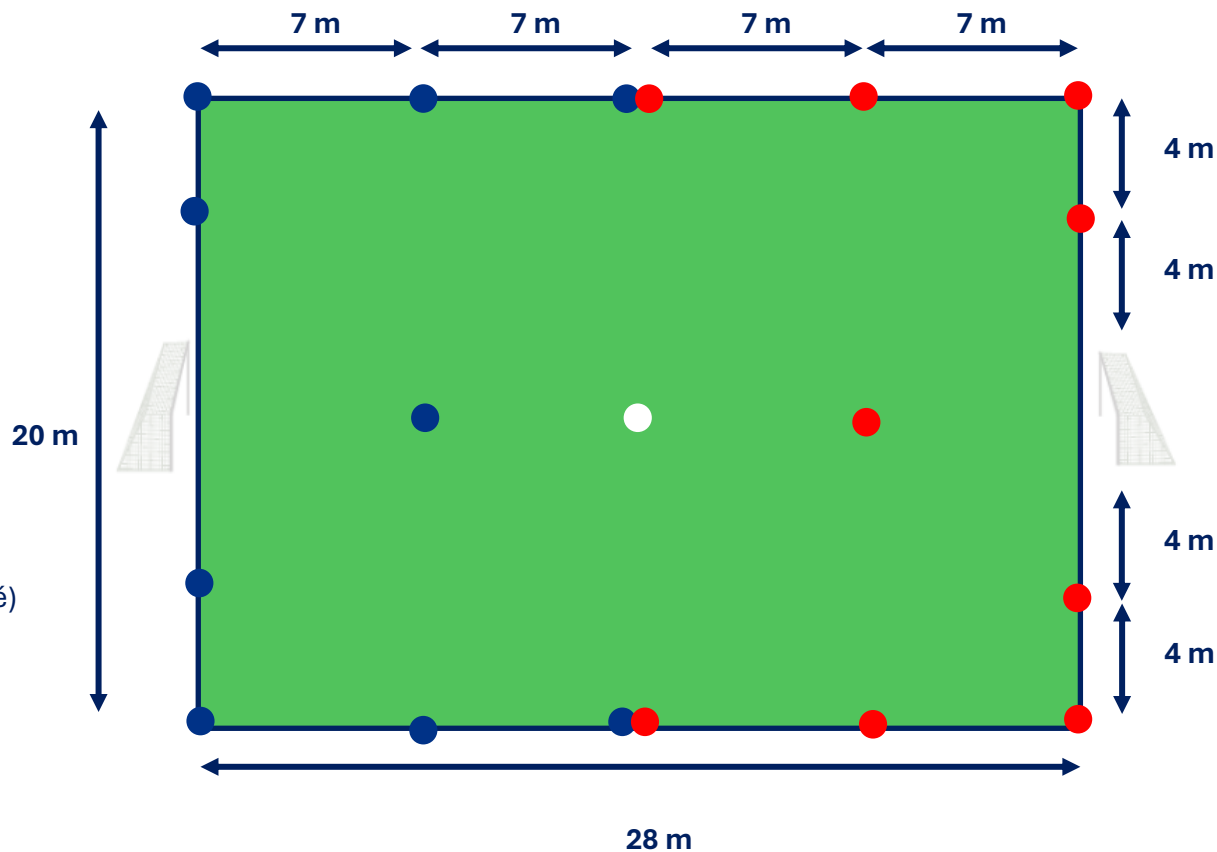
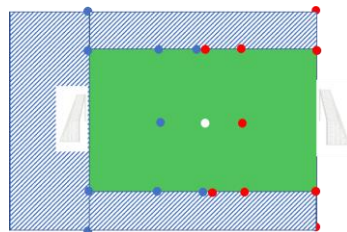
(suppression d'une bande du terrain de 7 m x 20 m)



Terrain Défi jeu :

21 x 12 m

(suppression du terrain 3 v 3 de 2 bandes de 4m de chaque côté)



AMÉNAGEMENT

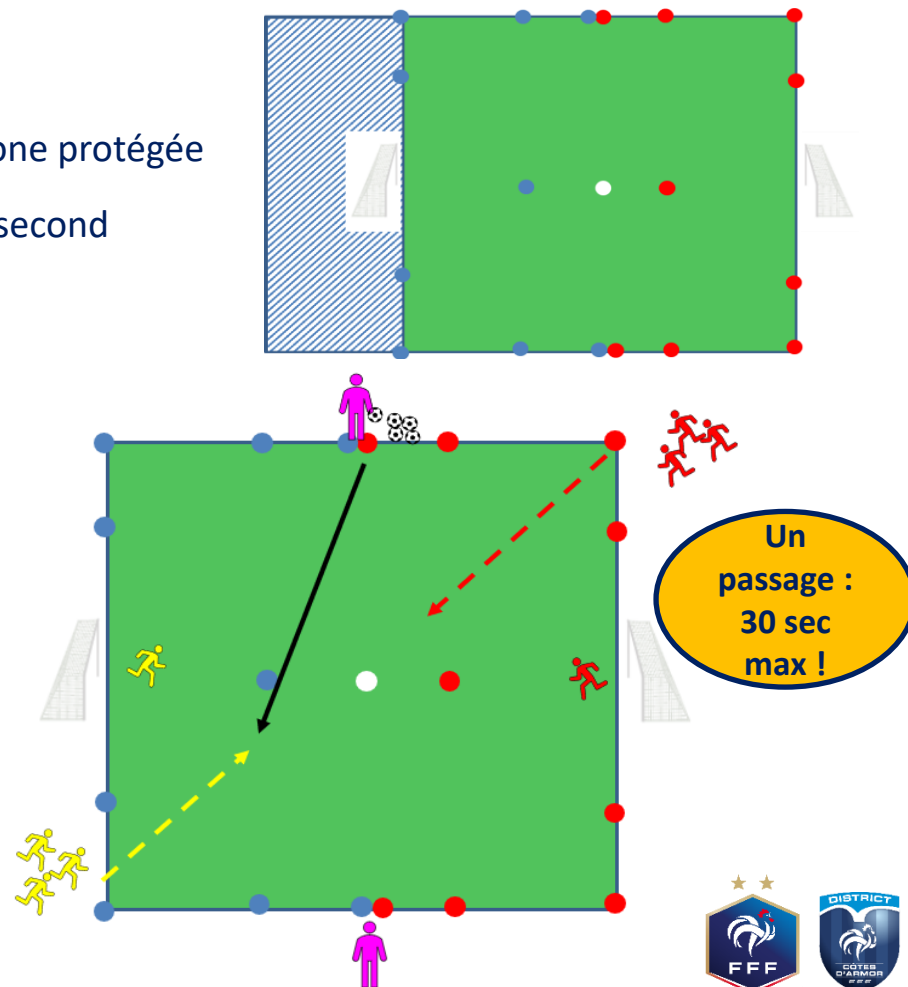
Dimensions d'un terrain : 21x20 m → on supprime la bande d'une zone protégée

Organisation : un éducateur avec la source de ballons qui anime, le second éducateur à l'opposé

2 contre 2 : 1c1 + les gardiens

ANIMATION

- **L'éducateur 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, l'éducateur 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 et on recommence avec 2 autres.



CONSEILS :

- Ne pas dépasser **30 secondes de jeu** (1 à 2 ballons)
- Ne pas donner le ballon **toujours à la même équipe**
- Essayer de faire s'affronter deux joueurs **de niveaux similaires**
- **Faire rouler** 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**
- Changer régulièrement **les gardiens**



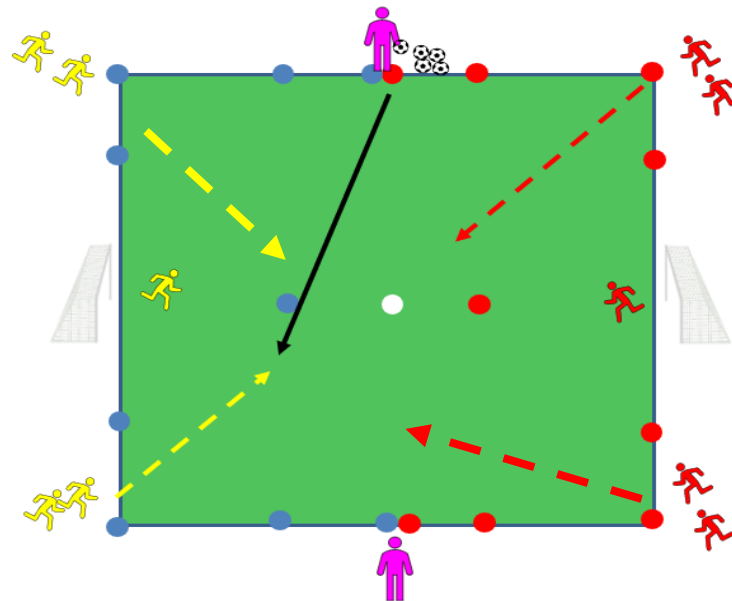
VIDÉO BALLON MAGIQUE



Du 2 contre 2 vers le 3 contre 3 :

Selon le niveau de réussite : passage en 3c3 → 2 contre 2 + les gardiens

Départ : alternance des départs à droite et à gauche du but





LE PLATEAU

5 x 10 min

1 défi, 1 jeu ballon magique et 3 rencontres

2 évolutions « Défis 1c1 »

Cycle 1 : Septembre - Noël



Liens vers les vidéos en ligne sur le site du District



VIDÉO DÉFI 1



Cycle 2 : Janvier - Mai



VIDÉO DÉFI 2



Maitre de ligne



Rôle pour le remplaçant :
indiquer lorsque le ballon sort des limites du terrain
→ Sensibiliser aux règles
→ Garder les enfants impliqués



LE PLATEAU

5 x 10 min
1 défi, 1 forme jouée en ballon magique et 3 rencontres

Feuille de rotation disponibles sur le site du District

LES OUTILS



U6-U7 – Répartition plateau à 5 et 6 équipes

Equipe A	Equipe B

Equipe C	Equipe D

- 3 terrains (T1, T2, T3)
- R1, R2, R3 : T1 + Défi, T2 = Forme jouée et T3 = Rencontres
- R4 et R5 : T1, T2 et T3 = Rencontres

N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Défi	Forme jouée	Rencontre T3	Rencontre T1	Rencontre T1
Equipe B	Défi	Rencontre T3	Forme jouée	Rencontre T2	Rencontre T2
Equipe C	Forme jouée	Défi	Rencontre T3	Rencontre T3	Rencontre T2
Equipe D	Forme jouée	Rencontre T3	Défi	Rencontre T1	Rencontre T3
Equipe E	Rencontre T3	Défi	Forme jouée	Rencontre T1	
Equipe F	Rencontre T3	Forme jouée	Défi	Rencontre T2	Rencontre T3

- Forme jouée en ballon magique pour les U6-U7
- Si 5 équipes, faire le maximum pour constituer une 6^{ème} équipe

U6-U7 – Répartition plateau à 9 et 10 équipes

Equipe A	Equipe B

Equipe C	Equipe D

Equipe E	Equipe F

- 5 terrains (T1, T2, T3, T4, T5)
- R1, R2, R3, R4, R5 : T1 + Défi, T2 = Forme jouée, T3, T4 et T5 = Rencontres

N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Défi	Forme jouée	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5
Equipe B	Défi	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3	Forme jouée
Equipe C	Forme jouée	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5	Défi
Equipe D	Forme jouée	Défi	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3
Equipe E	Rencontre T3	Rencontre T4	Rencontre T5	Défi	Forme jouée
Equipe F	Rencontre T3	Forme jouée	Défi	Rencontre T5	Rencontre T4
Equipe G	Rencontre T4	Rencontre T5	Défi	Forme jouée	Rencontre T3
Equipe H	Rencontre T4	Rencontre T3	Forme jouée	Défi	Rencontre T5
Equipe I	Rencontre T5	Défi	Forme jouée	Rencontre T3	Rencontre T4
Equipe J	Rencontre T5	Rencontre T4	Rencontre T3	Forme jouée	Défi

- Forme jouée en ballon magique pour les U6-U7
- Si 9 équipes, faire le maximum pour constituer une 10^{ème} équipe

U6-U7 – Répartition plateau à 7 et 8 équipes

Equipe A	Equipe B

Equipe C	Equipe D

Equipe E	Equipe F

Equipe G	Equipe H

- 4 terrains (T1, T2, T3, T4)
- R1, R2, R3, R4 : T1 + Défi, T2 = Forme jouée, T3 et T4 = Rencontres
- R5 : T1, T2, T3 et T4 = Rencontres

N° des équipes	Rotation 1	Rotation 2	Rotation 3	Rotation 4	Rotation 5
Equipe A	Défi	Forme jouée	Rencontre T3	Rencontre T3	Rencontre T1
Equipe B	Défi	Rencontre T3	Forme jouée	Rencontre T4	Rencontre T2
Equipe C	Forme jouée	Défi	Rencontre T4	Rencontre T3	Rencontre T2
Equipe D	Rencontre T3	Défi	Rencontre T3	Forme jouée	Rencontre T4
Equipe E	Forme jouée	Rencontre T4	Défi	Rencontre T4	Rencontre T1
Equipe F	Rencontre T4	Rencontre T3	Défi	Forme jouée	Rencontre T3
Equipe G	Rencontre T3	Forme jouée	Rencontre T4	Défi	Rencontre T3
Equipe H	Rencontre T4	Rencontre T4	Forme jouée	Défi	Rencontre T4

- Forme jouée en ballon magique pour les U6-U7
- Si 7 équipes, faire le maximum pour constituer une 8^{ème} équipe

* À partir de 11 équipes, utiliser 2 feuilles de rotation

JOUR DE MATCHS

Format FESTIFOOT

Rencontres de niveaux homogènes
Matches courts

Espace de jeu : 28x20m (ou 21x20 si 3c3 sans gardien) - Buts : 4mx1,50m

Rotations : 8 x 5 min

Organisation :

- 1^{er} bloc de 4 rotations
- 2^{ème} bloc de 4 rotations

Principe :

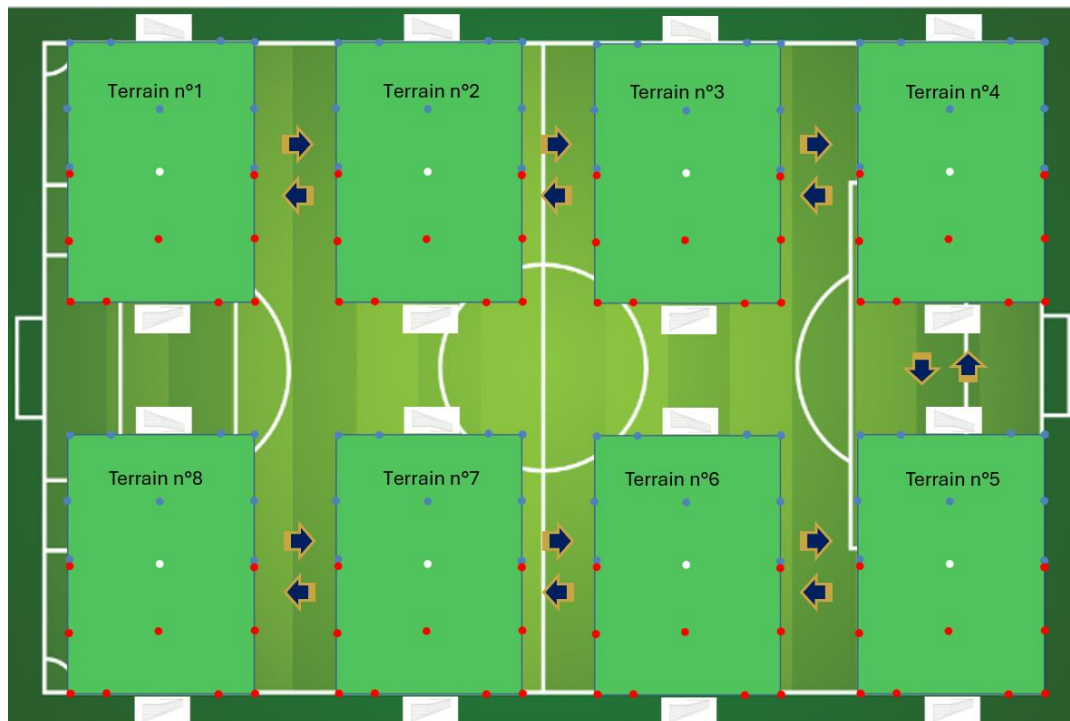
- Je gagne > Je monte
- Je perds > Je descends
- Match à égalité : l'équipe qui est montée au tour précédent monte de nouveau (si égalité à l'issue du premier match, l'équipe qui a marqué la première monte – si match nul 0-0 tirage au sort)

Lois du jeu :

- Foot à 3 et à 4

Conseils Niveau :

- Positionner les équipes sur les différents terrains en fonction de leur niveau du jour



LOIS DU JEU POUR LA PRATIQUE SPECIFIQUE FOOTBALL A 3 ET A 4 U6-U7 VERSION 2026-2027*

Ce document a été conçu dans un objectif éducatif, pédagogique et citoyen. Il vise à accompagner l'ensemble des acteurs du football des enfants dans la compréhension des lois du jeu applicables à la pratique des catégories U6-U7.

A cet âge, le football constitue avant tout un espace de découverte, d'apprentissage et d'épanouissement. Les lois du jeu ne sont pas uniquement des règles à respecter ; elles participent pleinement à la formation des jeunes joueurs et joueuses. Elles leur permettent de comprendre progressivement le jeu, d'évoluer dans un cadre sécurisant et structuré, et d'apprendre les premières notions essentielles de respect, de partage et de coopération. Il convient de privilégier une démarche éducative sur l'apprentissage de ce qui est autorisé et interdit en expliquant pourquoi, avant toute sanction.

La pratique du football à cet âge repose sur plusieurs principes fondamentaux : le plaisir de jouer, le droit à l'erreur, l'encouragement, la participation de tous les enfants et le respect des autres. Chaque rencontre doit être considérée comme une situation d'apprentissage où le résultat sportif reste secondaire au regard du développement de l'enfant.

Un protocole de début et de fin de plateau est mis en place. Les enfants et les accompagnateurs sont invités à valoriser les comportements positifs et les progrès de chacun. Les présentes lois du jeu s'inscrivent dans le cadre général des Lois du Jeu de l'IFAB, dont elles constituent une adaptation spécifique à la pratique du football des enfants pour les catégories U6-U7.

* Pour désigner un joueur ou une joueuse, le terme « joueur » est employé dans l'ensemble du document.

LOI 1 : LE TERRAIN

Le terrain du Foot à 3 (U6) mesure 21 mètres x 20 mètres.
Le terrain du Foot à 4 (U6-U7) mesure 28 mètres x 20 mètres.

Les espaces de jeu sont diminués en largeur et en profondeur pour les défis et les formes jouées en « ballon magique ».

La taille des buts est de 4 mètres x 1,50 mètre. L'utilisation de buts avec filet est déterminante dans la progression et le plaisir des enfants.

Une surface de réparation mesure 7 mètres de profondeur sur toute la largeur du terrain, elle est matérialisée par des coupelles plates.



LES DOCUMENTS

Les lois du jeu

Le poster des lois du jeu

Les fiches de rotation

U6-U7 – Répartition plateau à 5 et 6 équipes					
Équipe A	Équipe D	Équipe E	Équipe F	Équipe G	Équipe H
Équipe B	Équipe C	Équipe F	Équipe G	Équipe H	Équipe I
Équipe C	Équipe D	Équipe E	Équipe F	Équipe G	Équipe H
Équipe D	Équipe E	Équipe F	Équipe G	Équipe H	Équipe I
Équipe E	Équipe F	Équipe G	Équipe H	Équipe I	Équipe J
Équipe F	Équipe G	Équipe H	Équipe I	Équipe J	Équipe K

LOIS DU JEU DU FOOT À 3 ET DU FOOT À 4

Catégorie U6-U7 G et F

JOUEUR / JOUEUSE

U6 - U7 G et F
U8 F
Matière autorisée

DURÉE

50 min

BUTS

4m x 1,5m

BALLON

Taille 3 ou 4

CLASSEMENT

Pas de classement

FAIR-PLAY

Protocole de début et de fin de plateau
Check main à la fin de chaque temps de jeu

SURFACE DE RÉPARATION

Sur toute la largeur du terrain jusqu'à la ligne des 7m
Matière protégée dans la surface

LE GARDIEN DE BUT

Le gardien peut prendre le ballon sur une passe dans la surface.
Relance à la main ou au pied, ballon au sol.
Valeurs et demi-valeurs interdites

PÉNALTÉ

Sur la ligne des 7m et au milieu du but

TOUCHE

Passe au pied au sol ou conduite de balle.
Adversaire à 4m. But direct interdit sur passe, autorisé en conduite.

CORNER

Passe ou en conduite de balle.
Adversaire à 4 mètres.

COUP FRANC

Toujours direct avec adversaires à 4 mètres.

HORS-JEU

Pas de hors-jeu

ENGAGEMENT

Au milieu du terrain, interdiction de marquer directement

JEU DE TÊTE

INTERDIT
Reprise du jeu par rentrée de touche

COUP DE PIED DE BUT

Ballon arrêté dans la surface de réparation.

TACLE

INTERDIT

REPLACEMENTS

Illimité / Max 1 suppléant

ARBITRAGE

Maître de ligne : Enfant / Adulte
Centre : Jeune ou Adulte à l'extérieur du terrain

DIMENSIONS DU TERRAIN

FOOT A 3 : 21x20m
FOOT A 4 : 28x20m

RÈGLES ET LOIS DU JEU