



# GUIDE POUR LES EDUCATEURS ET DIRIGEANTS U7

# CARACTERISTIQUES DE L'ENFANT (5 ET 6 ANS)

- Il est enthousiaste
- Il est centré sur lui-même
- Il est doté d'une faible capacité de concentration
- Il découvre le club de football
- Il est en âge de l'acquisition de l'équilibre et de la latéralisation
- Il est en pleine croissance donc fragile
- Il se fatigue très vite et récupère très vite.

Il a donc besoin :

- D'être rassuré en permanence en créant un climat sécurisant, en valorisant et en positivant
- De se repérer, d'être sollicité et d'être encouragé
- De se construire à travers les jeux car son expression devient totale lorsqu'il se déplace avec le ballon
- De bouger, de mettre en œuvre ses ressources motrices car il a horreur de l'immobilité imposée
- D'être actif mais doit récupérer en mettant en place une activité fractionnée (équilibrer les temps d'effort et de repos dans les jeux)

## ROLE DES EDUCATEURS, DES DIRIGEANTS ET DES PARENTS

	EN DEHORS DE LA PRATIQUE	A L'ENTRAINEMENT	LE JOUR DE LA RENCONTRE
<b>EDUCATEUR</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Participe aux réunions techniques du club</li> <li>. Prépare le calendrier des rencontres</li> <li>. Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaire...)</li> <li>. Met en œuvre une programmation</li> <li>. Intègre le Programme Educatif Fédéral dans son fonctionnement</li> <li>. Prévoit des animations extra sportives</li> <li>. Assure le lien avec les parents (réunion, contact...)</li> <li>. Met en place la charte de vie avec les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Prépare et anime la séance d'entraînement</li> <li>. Tient la fiche de présence</li> <li>. Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absence, transport...)</li> <li>. S'entretient avec les joueurs si besoin</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Prépare la rencontre</li> <li>. Organise l'équipe et donne les consignes</li> <li>. Oriente les joueurs</li> <li>. Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre</li> <li>. Fait le bilan avec les joueurs</li> <li>. Précise le prochain rendez-vous</li> <li>. Tient la fiche de présence</li> </ul>

<b>DIRIGEANT</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Prépare le déplacement et le matériel (licences, ballons, maillots et pharmacie...)</li> <li>. Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...)</li> <li>. Aide à la mise en place d'organisations extra-sportives</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Aide à la préparation du matériel</li> <li>. Accueille les joueurs</li> <li>. Participe à l'animation de la séance si besoin</li> <li>. Surveille les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Distribue les équipements</li> <li>. Accueille les adversaires et l'arbitre</li> <li>. Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie)</li> <li>. Prépare la collation d'après match à domicile</li> </ul>
<b>PARENTS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Indique l'absence et son motif de leur enfant à l'éducateur</li> <li>. Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant</li> <li>. Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique</li> <li>. Vérifie que le sac de sport soit correctement préparé</li> <li>. Participe à la vie du club</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Transporte son enfant</li> <li>. Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Participe au transport des joueurs de l'équipe</li> <li>. Accueille les parents de l'autre équipe</li> <li>. Encourage tous les joueurs de l'équipe</li> <li>. Aide à la préparation de la collation</li> </ul>

## LES COMPETENCES SPORTIVES A DEVELOPPER

<b>TACTIQUE</b>	<b>TECHNIQUE (être capable de...)</b>	<b>PSYCHOLOGIQUE</b>	<b>ATHLETIQUES</b>
Découvrir le partenaire	Contrôler et passer le ballon au sol	Avoir un état d'esprit exemplaire	Travailler la coordination, la motricité
Identifier le but à attaquer, le but à défendre et les limites du terrain	Tirer pour marquer	Rester concentré	Développer la vitesse de réaction
Chercher à progresser vers la cible dès que possible	Conduire le ballon, de changer de direction	S'engager totalement	Maîtriser les différents déplacements et rythmes
Se reconnaître défenseur et défendre	S'opposer à la progression du ballon	Avoir confiance en soi	Apprendre à se déplacer dans un espace délimité



<b>FAIR PLAY</b>	<b>REGLES DU JEU ET ARBITRAGE</b>	<b>CULTURE FOOT</b>	<b>SANTE</b>	<b>ENGAGEMENT CITOYEN</b>	<b>ENVIRONNEMENT</b>
Développer et entretenir l'engagement sur le terrain	Connaître les fautes à ne pas commettre	Appréhender la dimension collective de l'activité	Apprendre à bien se préparer	Saluer les personnes de son environnement	Economiser l'eau
Valoriser les beaux gestes et les bonnes pratiques	Respecter et comprendre les décisions de l'arbitre	Partager sa connaissance du foot	Faire son sac et bien s'équiper	Connaître les codes de politesse	Réduire sa consommation d'énergie
Faire preuve de volonté de progresser		Prioriser le projet collectif	Savoir faire ses lacets	Favoriser la mixité et l'acceptation des différences	Sensibiliser au tri des déchets
Respecter les adversaires		Avoir l'esprit club			
Jouer sans tricher					

# LA SEANCE TYPE U7

Partie	Durée	Procédés d'entraînement	Objectifs	Méthodes pédagogiques
1	10'	Jeux pour repérer le partenaire	<b>Reconnaître le partenaire</b> Atteindre la cible malgré un adversaire en s'aidant d'un partenaire (Aider le porteur)	Pédagogie Active
2	10'	Jeux pour repérer l'adversaire	<b>Reconnaître l'adversaire</b> Accéder au but malgré l'opposition	
3	5'	Hydratation – Expression libre		
	10'	Jeux pour repérer la cible	<b>Reconnaître la cible à attaquer et à défendre</b> Acquérir le sens du jeu	Pédagogie Active
	10'	Jeux pour développer la motricité	<b>Développement moteur</b> Tourner, sauter, s'équilibrer, se latéraliser	
	5'	Hydratation – Expression libre		
5	10'	Match	Reconnaître la cible Reconnaître l'adversaire Reconnaître le partenaire	Pédagogie Active
5' : Bilan de la séance – Plaisir, concentration, objectifs				

# LEXIQUE DU FOOT

**Animation du jeu** : Elle consiste à coordonner les déplacements défensifs et offensifs des joueurs. Elle s'appuie sur des principes fondamentaux de jeux défensifs et offensifs. Elle est dépendante des caractéristiques des joueurs.

**Appel** : Déplacement d'un joueur avec pour intention de recevoir le ballon (l'appel commande la passe) ou de créer un espace (appel profond, oblique, décrochage ...).

**Appui** : Joueur situé en AVANT du porteur du ballon.

**Attaque placée** : Progression collective face à un bloc défensif replacé. Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

**Attaque rapide** : Action offensive, dans le sens de la profondeur, visant par sa rapidité à profiter d'un déséquilibre défensif adverse.

**Bloc d'équipe** : Toutes les lignes d'une même équipe (3 lignes compactes) engagées dans une action offensive (bloc offensif) ou défensive (bloc défensif).

**Cadrer (le porteur de balle)** : Limiter et fermer l'espace de jeu du porteur.

**Centre** : Passe d'un côté vers l'axe dans la zone de finition.

**Conduite** : Progression individuelle avec le ballon dans un espace libre.

**Contrôle** : Action de maîtriser le ballon au sol.

**Créer un espace libre** : Provoquer le déplacement d'un ou plusieurs joueurs d'une équipe adverse pour créer une zone libre.

**Démarquage** : Opération qui permet à un joueur de se libérer de la surveillance d'un ou de plusieurs adversaires. Se démarquer, c'est échapper aux possibilités d'intervention des adversaires, afin de se trouver libre pour agir, mais c'est aussi être accessible à l'autre pour participer à la conservation et à la progression du ballon ou à la réalisation d'un but.

Il est caractérisé par : sa vitesse de course, son origine (direction, dos des défenseurs), sa soudaineté, l'utilisation de l'espace libre.

**Demi-volée** : Frappe du ballon au moment où celui-ci rebondit (juste après le rebond).

**Déséquilibre partiel** : Lorsqu'une ou deux lignes adverses sont orientées en direction de leur but à la poursuite d'un adversaire qui a maîtrisé le ballon.

**Déséquilibre total** : Lorsqu'une équipe adverse est orientée en direction de son but à la poursuite d'un adversaire qui a maîtrisé le ballon.

**Déviaton** : Prolonger un ballon sans contrôle en modifiant sa trajectoire, pour un partenaire ou pour soi-même.

**Dribble** : Eliminer, ballon au pied, au moins un adversaire, et enchaîner ...

**Espace** : Distance entre deux joueurs de lignes différentes (gardien de but - défenseurs - milieux - attaquants).

**Espaces de jeu** : Nous pouvons distinguer 3 espaces de jeu, fluctuant en fonction de la position du ballon et du porteur de balle :

l'espace de conservation.

l'espace de progression.

l'espace de déséquilibre.

**Espaces libres** : Zones de terrain libre de tous les joueurs momentanément.

**Feintes** : Action de tromperie pour enchaîner ...

**Fixer la défense** : Retenir et occuper un ou plusieurs joueurs adverses (ligne, bloc défensif) dans une zone de terrain.

**Harcèlement** : Action qui concerne le joueur le plus proche de l'endroit de la perte de balle. Le harcèlement du porteur de balle nécessite de se trouver à une distance adéquate pour empêcher l'adversaire de jouer vers l'avant.

**Interceptor** : Récupérer, en anticipant, le ballon adressé par un adversaire à son partenaire.

**Intervalle** : Distance entre deux joueurs d'une même ligne et entre un joueur et une ligne.

**Marquage** : Action de prendre en charge un adversaire dans le but de limiter sa marge de manœuvre.

**Moyens d'action** : Ils permettent la réalisation de l'action en termes de ressources techniques, mentales et/ou athlétiques à mettre en œuvre par le joueur pour rendre l'action efficace.

**Organisation** : Définit les principes de coopération pour la gestion simultanée de l'espace, du temps et de l'évènement (zone, mixte, individuelle).

**Passes** : Transmission du ballon à un partenaire :

courte : 1 à 25 mètres (différent selon la catégorie).

longue : 25 mètres et plus (jeu long), (différent selon la catégorie).

**Phases de jeu** : Elles traduisent la réversibilité, la dynamique du jeu, et la notion de rapport de force (quoi faire au plan défensif et/ou offensif).

**Plan de jeu** : C'est l'ensemble des consignes transmises aux joueurs par l'entraîneur pour le match. Elles peuvent être un simple rappel de l'animation défensive et offensive habituelle de l'équipe, ou particulière à ce match. Un plan de jeu peut être identique ou différent d'un match à un autre.

**Pressing** : Action défensive collective permettant de récupérer le ballon de manière coordonnée.

**Principes d'actions** : Propriété invariable du jeu, ils guident les joueurs en dirigeant et orientant leur activité.

**Principes fondamentaux du jeu** : Éléments visant à définir les comportements de l'équipe selon les différentes phases de jeu. Standards et adaptés aux caractéristiques de l'équipe.

**Prise de balle** : Exécution, en mouvement, d'un geste technique qui permet de maîtriser le ballon au sol (contrôle) et/ou en l'air (amorti) pour une utilisation immédiate.

**Règles d'action** : Elles correspondent à des actions collectives et/ou individuelles permettant de rendre efficace l'action.

**Remise** : Rendre le ballon à son partenaire, sans contrôle, dans le sens opposé à la première passe.

**Soutien** : Joueur situé en ARRIERE du porteur du ballon.

**Stratégie** : Concerne les combinaisons sur les balles arrêtées (corners, coup-francs ...).

**Système de jeu** : C'est la répartition schématique des joueurs sur le terrain qui correspond à une distribution théorique des postes, et dont rend compte la composition d'équipe, organisée en trois lignes de forces (défenseurs - milieux - attaquants) et qui est décrit par un sigle : 4 3 3 / 4 4 2.

**Tactique** : Réponse spontanée d'un joueur ou d'un groupe de joueurs à un problème de jeu, tant sur le plan offensif que défensif. Orientations de jeu prises pendant l'action.

**Technique** : Capacité à utiliser le ballon au service du jeu (rapport ballon/joueur). C'est l'art de maîtriser et d'utiliser le ballon. Maîtrise du ballon.

**Techniques aériennes** : Tous les gestes techniques effectués lorsque le ballon est en l'air.

**Techniques défensives** : Action de priver l'adversaire du ballon en le récupérant ou non (tacle, charge, contre).

**Tir** : Frappe au but.

**Transversale** : Exécution d'une passe longue aérienne, d'un côté du terrain vers l'autre côté.

**Utiliser un espace libre** : Exploiter une zone libre.

**Volée** : Frappe sans contrôle d'un ballon aérien.

**Zone press** : Espace sur le terrain qui a été défini comme étant la zone de récupération privilégiée de son équipe. Le but est d'orienter l'adversaire dans cette zone afin de déclencher un pressing.

# PLANNING DE FORMATIONS 2016.2017

Dates	COUT FORMULE	Type de Formation	Lieux	Objectifs des formations	Conditions d'inscription (dès la mise en ligne des formations sur Internet)
25.26 et 29.30 Août 2016	100 euros ½ pension	<b>CFF3</b> 2 x 2 jours	District Rhône Durance	<b>Module U7</b> Catégories : Débutants U6 et U7 Etre en capacité de :	<p><b>Module U7</b> Etre âgé de 18 ans Etre licencié FFF <b>Inscription via site Internet du District</b></p> <p><b>Module U9</b> Etre âgé de 15 ans minimum Etre licencié FFF <b>Inscription via site Internet du District</b></p> <p><b>Modules U11/U13/U15/ CFF1/CFF2/CFF3/ GB découverte</b> Etre âgé de 16 ans minimum Etre licencié FFF <b>Inscription via site Internet du District</b></p> <p>-----</p> <p><b>Cliquez Onglet <i>TECHNIQUE</i></b> Puis <b>Formation de cadres</b> Puis <b>Inscriptions</b> (Choisir ensuite la formule désirée :</p> <p><b>-Module 32h pour un CFF</b> <b>-Module 16h pour une catégorie précise</b> <b>-Module complémentaire pour U7</b> <b>-Module GB découverte</b></p> <p><b>Pensez à notifier le mail du candidat à la formation au moment de l'inscription</b></p>
29.30 Septembre 2016	50 euros ½ pension	<b>Module U13</b> 2 jours	A définir	Prendre un groupe en main et d'animer une séance de découverte au sein d'une école de foot, dans un cadre pré-défini	
24 au 27 Octobre 2016	100 euros ½ Pension	<b>CFF1</b> 4 jours	A définir	<b>Module U9</b> Catégories : Débutants U8 et U9 Etre en capacité de :	
02 Novembre 2016	25 euros ½ Pension	<b>Module U7</b> 1 jour	A définir	Prendre un groupe en main et d'animer une séance d'éveil au sein d'une école de foot, dans un cadre pré-défini	
21 au 24 Novembre 2016	100 euros ½ Pension	<b>CFF2</b> 4 jours	MONTEUX	<b>Module U11</b> Catégorie : Poussins U10 et U11 Etre en capacité de :	
19 et 20 Décembre 2016	50 euros ½ Pension	<b>Module U15</b>	A définir	Fixer des objectifs définis pour la catégorie U11 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	
21 et 22 Décembre 2016	50 euros ½ Pension	<b>Module U9 (Priorité aux mineurs)</b> 2 jours	District Rhône Durance	<b>CFF1</b> Catégories : U9 à U11 (Débutants/Poussins) Etre en capacité de :	
12.13 et 19.20 Janvier 2017	100 euros ½ Pension	<b>CFF3</b> 2 x 2 jours	A définir	Fixer des objectifs définis pour les catégories du foot d'animation, d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans les catégories d'âge concernées.	
24 et 25 Janvier 2017	50 euros ½ Pension	<b>Module U11</b> 2 jours	A définir	<b>Module U13</b> Catégorie : U13 (11/12 ans) Etre en capacité de :	
09 et 10 Février Février 2017	50 euros ½ Pension	<b>Module GB Découverte</b> 2 jours	A définir	Fixer des objectifs définis pour la catégorie U13 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	
25 Février 2017	25 euros ½ Pension	<b>Module U7</b> 1 jour	A définir	<b>Module U15</b> Catégorie : U15 (13/14 ans) Etre en capacité de :	
07 et 08 Mars 2017	50 euros ½ Pension	<b>Module U13</b> 2 jours	A définir	Fixer des objectifs définis pour la catégorie U15 et d'organiser, animer une séance, de conduire une séance dans la catégorie d'âge concernée.	
28 et 29 Mars 2017	50 euros ½ Pension	<b>Module U9</b> 2 jours	A définir	<b>CFF2</b> Catégories : U13 à U15 / 11 ans / 14 ans Etre en capacité de :	
18 et 19 Avril 2017	50 euros ½ Pension	<b>Module U11</b> 2 jours	A définir	Définir une méthode d'entraînement au sein d'un club dans le cadre de la préformation	
02 et 03 Mai 2017	50 euros ½ Pension	<b>Module U9</b> 2 jours	A définir	D'entraîner des groupes de jeunes D'assumer le rôle de responsable de la catégorie	
16 et 17 Mai 2017	50 euros ½ Pension	<b>Module U15</b> 2 jours	A définir	<b>CFF3</b> Catégories : U17.U19 à Séniors Etre en capacité de :	

**En prévision :** CFF4 de 2 x 2 jours (projet Sportif et Associatif) : ce module sera positionné par la Ligue sur le territoire du District (informations et dates seront données en temps voulu)

**Les dates des certifications aux CFF seront diffusées sur le site de la Ligue en temps voulu.**

**Calendrier Prévisionnel U7**  
**Saison 2016/2017**

Date	Forme de pratiques	Date	Forme de pratiques
10-sept		4-févr.	
17-sept		11-févr.	
24-sept	Rentrée du Foot	18-févr.	
01-oct		25-févr.	
08-oct	Plateau	4-mars	
15-oct		11-mars	Plateau Festi-Foot
22-oct		18-mars	
29-oct		25-mars	Plateau
05-nov	Plateau Festi-Foot	1-avr.	
12-nov		8-avr.	
19-nov	Plateau	15-avr.	
26-nov		22-avr.	
03-déc	Plateau Fun-Foot	29-avr.	
10-déc		6-mai	
17-déc		13-mai	Plateau Fun-Foot
24-déc		20-mai	
31-déc		27-mai	
07-janv		3-juin	Journée Nationale des U6/U7
14-janv	Plateau futsal (sur inscription)	10-juin	
21-janv		17-juin	
28-janv	Plateau	24-juin	

# ORGANISATION DE LA PRATIQUE U7 / U9

## ROTATION IMPOSEE

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4
14H15	C - H	D - F	E - G	A - B
14H30	A - E	B - G	F - H	C - D
14H45	JEU D'EVEIL OU RELAIS			
15H00	A - H	B - D	C - G	E - F
15H15	B - F	A - C	D - E	G - H
15H30	B - C	E - H	D - G	A - F

## FESTI FOOT

- Tirage au sort ou désignation du responsable des équipes pour déterminer les terrains et les équipes qui se rencontrent pour le 1<sup>er</sup> match.
- L'équipe qui remporte le match monte d'un terrain ; l'équipe qui perd le match descend d'un terrain.

En cas d'égalité :

A l'issue du 1<sup>er</sup> temps de jeu, en cas d'égalité, l'équipe qui a marqué la 1<sup>ère</sup> sera considérée comme gagnante. En cas de score vierge, défi jonglerie entre 1 joueur de chaque équipe.

Lors des temps de jeu suivants, en cas d'égalité, l'équipe qui venait d'un niveau inférieur est considérée comme gagnante.

4 temps de jeu de 10 mn + 1 jeu /relais sur les terrains de match (à faire après 2 rotations)

## FUN FOOT

3, 4 ou 5 équipes jouent à « domicile » et reste sur le même terrain.

Les 3, 4 ou 5 autres équipes jouent à « l'extérieur » et tourne sur les terrains dans le sens d'une aiguille d'une montre.

4 temps de jeu de 10 mn + 1 jeu ou relais sur les terrains de match (à faire après 2 rotations).

## RAPPEL LICENCES 2016/2017

Nous vous rappelons que seuls les enfants nés en 2011 peuvent obtenir une licence dès leurs 5 ans et ainsi commencer à participer aux plateaux et journées officielles. Les enfants ayant 5 ans à partir du 1<sup>er</sup> janvier 2017 ne pourront donc pas avoir de licence pour la saison 2016/2017 et ne pourront donc pas participer aux plateaux.

# LOIS DU JEU U7/U9

## ❖ Loi 1 - Le terrain de jeu

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Terrain	<u>Foot à 3</u> : 25 x15 m <u>Foot à 4 avec gardien</u> : 25 x15 m <u>Foot à 4 sans gardien</u> : 30 x 20 m <u>Foot à 5</u> : 30 x 20 m	Foot à 5 : 35 x 25 m
But	4 x 1.50 m	
Point de coup de pied de réparation	6 m	
Surface de réparation	Non	6 m x largeur du terrain
Zone technique	Non	

## ❖ Loi 2 - Le ballon

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Ballon	T3 ou T4	

## ❖ Loi 3 - Nombre de joueurs

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Nombre de joueurs	5 par équipe	5 par équipe
Nombre de joueurs minimum	4 par équipe	4 par équipe
Remplaçants	0 à 1	0 à 2
Temps de jeu minimum par joueur	Tendre vers 100%	
Sur classement	RAS	3 U7 maxi par équipe
Sous classement	2 U8 maxi par équipe	Aucune dérogation possible pour les garçons.
Féminines	U8F autorisées en mixité	U10F autorisées 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 les catégories U6 à U9.

## ❖ Lois 5 et 6 - Arbitre et arbitres assistants

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
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	U8/U9
Durées maximales des plateaux ou rencontres	40 minutes	50 minutes
Temps de jeu effectif	40 minutes	50 minutes
Mi-temps	Non	Non
Pause coaching	Non	Non
Prolongations	Non	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	U8/U9
Distance des joueurs adverses	4 mètres	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	U8/U9
Hors-jeu	Non	Non

## ❖ Lois 12 - Fautes et incorrections

- o Tous les coups francs sont directs.

## ❖ Loi 13 - Coups francs

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coups Francs	Directs	Directs
Distances des joueurs adverses	4 m	4 m
Passé en retrait au gardien	Autorisée	Autorisée
Dégagement gardien	Autorisé mais préconisé à la main	Autorisé mais préconisé à la main

## ❖ Loi 14 - Coups de pied de réparation

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de réparation	A 6 mètres	A 6 mètres

## ❖ Loi 15 - Rentrées de touche

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Rentrée de touche	<b>Au pied</b> , 2 choix pour vos joueurs : . faire une passe <b>au sol</b> à un partenaire . entrer en conduite de balle dans le terrain. Avant de pouvoir marquer un but, le ballon doit être transmis à un partenaire Adversaires à 4m	

## ❖ Loi 16 - Coups de pied de but

A réaliser par le gardien de but si possible.

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de but	A 6 mètres	

## ❖ Loi 17 - Coups de pied de coin

Catégories /Domaine	U6/U7	U8/U9
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner	



- **CONSEILLERE DEPARTEMENTALE DU FOOT ANIMATION :**  
CLAIRE CHAMBON AU 06.73.86.35.51 ou 04.90.80.63.06
- **COMMISSION DU FOOT ANIMATION TOUS LES VENDREDIS DE**  
14H30 A 18H30 AU 04.90.80.63.06

