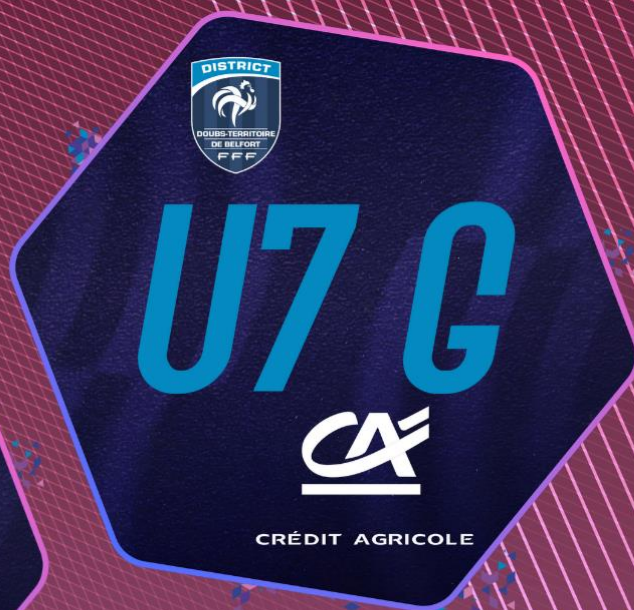




GUIDE DE LA PRATIQUE

SAISON 2025-2026



GUIDE PLATEAUX U7/U8F



Bertrand BROGLIN, CTD DAP (U7)

DOCUMENTS D'ORGANISATION

Organisateur, vous devez télécharger :

- Calendrier général
- La feuille d'organisation de la pratique, préparation et organisation.
- La feuille d'engagement remplie avec soin pour les équipes convoquées.
- Les feuilles de rotation ou grille de rotation pour chaque équipe.
- Les plans du terrain pour chaque équipe.
- Les ateliers correspondant à la journée.
- Une feuille de compte-rendu, à renvoyer au District avec les feuilles d'engagement.

CALENDRIER GENERAL

- Samedi 20 septembre 2025 : Rentrée du foot
- Samedi 4 octobre 2025 : Plateau n°2
- Samedi 18 octobre 2025 : Plateau n°3
- Samedi 15 novembre 2025 : Plateau n°4 Festi Foot **Thème HALLOWEEN**
- FUTSAL : entre le samedi 22 novembre 2025 et le dimanche 1 mars 2026
- Samedi 14 mars 2026 : Plateau n°5
- Samedi 28 mars 2026 : Plateau n°6
- Samedi 18 avril 2026 : Plateau n°7 Festi Foot **Thème Carnaval**
- Samedi 2 mai 2026 : Plateau n°8
- Samedi 23 mai 2026 : Plateau n°9 Festi Foot
- Samedi 13 juin ou Dimanche 14 juin 2026 : Journée Nationale des Débutants



ORGANISATION DE LA PRATIQUE

Les équipes auront rendez-vous à 9H30. Le plateau doit débiter à 10H00.

En cas d'absence d'une ou plusieurs équipes, merci d'avertir le club organisateur et le district avant jeudi soir.

- Un plateau U7 doit impérativement se dérouler sur un **terrain de Foot à 11**.
- Les rencontres doivent obligatoirement être **alternées avec des ateliers** (matches et ateliers).
- Durée maximale du plateau : 1H30.
- Cette saison, les plateaux peuvent être constitués de 8 à 16 équipes.
- Utiliser les grilles de rotations. Vous trouverez dans ce guide des grilles de **rotation de 10 à 16 équipes**, en fonction des absents ou équipes supplémentaires.
- Chaque club organisera **2 plateaux minimum pour la saison**
- Pas de championnat, de classement, de compétition.
- **Afin de faciliter l'organisation du plateau, les parents doivent se trouver à l'extérieur du terrain derrière la main courante.**

Afin de gagner du temps, les clubs doivent remplir leurs feuilles de matchs à l'avance.

ENTRAINEMENTDEFOOT.FR

"Si tu ne trouves le football génial que lorsque tu gagnes, tu devrais rester à la maison. Tu dois accepter que tu peux tout donner et quand même perdre"

JURGEN KLOPP

PREPARATION ET ORGANISATION

Durant la semaine...

Prévoir le nombre de terrains, les ateliers, le matériel nécessaire, l'encadrement (les responsables d'équipes, le coordinateur, la personne-ressource, les responsables d'ateliers et, éventuellement, les arbitres), le goûter (solliciter les parents).

MATERIEL NECESSAIRE :

Prévoir les ballons (suivant les jeux), constri-foot pour les buts, coupelles pour matérialiser les terrains, matériel selon les besoins de l'atelier, **une pharmacie**, des chasubles, des bouteilles d'eau.

ENCADREMENT :

- **Coordinateur du plateau :** Accueil des équipes, distribution des feuilles d'engagement, de rotations, numérotation des équipes, gestion du temps.
- **Responsables d'équipes :** Une personne identifiée sur la feuille d'engagement par équipe engagée.
- **Responsables d'ateliers :** Une personne par atelier, chargée de l'animer, et de le faire vivre.
- **Arbitres :** suivant disponibilité, sinon, les dirigeants ou éducateurs des équipes qui jouent. (L'arbitrage s'effectue en dehors du terrain mais ne pas hésiter à entrer sur le terrain pour intervenir en cas de besoin.)
- **Personne-ressource :** En cas de problème, eau, préparation du goûter...

Durant le plateau...

CHRONO :

L'encadrement se réunit une heure avant le début du plateau pour la mise en place des terrains.

9H00 : Installation des terrains et ateliers.

9H15 : Réunion d'organisation interne : qui fait quoi ?

9H30 : Accueil des équipes + distribution des feuilles d'engagement et vérification du nombre d'équipes.

9H50 : Réunion des responsables pour numérotation des équipes et distribution des feuilles de rotation.

10H00 : Début des matchs et ateliers.

11H30 : Fin du plateau, rangement des terrains et du matériel, distribution du goûter par le club organisateur.





FICHE D'ENGAGEMENT

CATEGORIE :

Cochez la catégorie concernée

☐ U7

☐ U9

☐ U8F

☐ U11F

CLUB ou GJ : _____

N°	NOM	PRENOM	Cocher si joueuse féminine	N° LICENCE	Equipes				
					A	B	C	D	E
1									
2									
3									
4									
5									
6									
7									
8									
9									
10									
11									
12									
13									
14									
15									
16									
17									
18									
19									
20									
21									
22									
23									
24									
25									
26									
27									
28									
29									
30									

Nom du Dirigeant équipe A : _____ N° de licence _____

Nom du Dirigeant équipe B : _____ N° de licence _____

Nom du Dirigeant équipe C : _____ N° de licence _____

Nom du Dirigeant équipe D : _____ N° de licence _____

Nom du Dirigeant équipe E : _____ N° de licence _____

Je certifie avoir pris connaissance du règlement du Football U7-U9-U8F et y adhère sans réserve

A _____ le _____

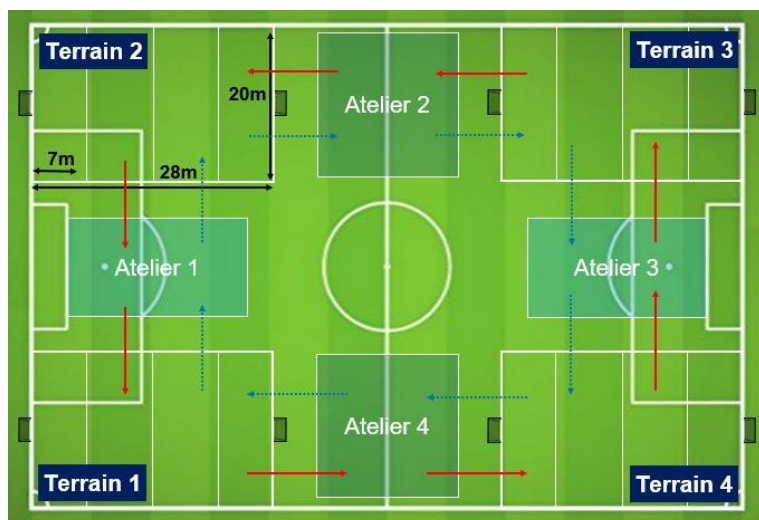
Signature des responsables des équipes :

La fiche d'engagement est à rendre à l'organisateur du plateau

Document à retourner avec le compte-rendu du plateau.

PLATEAU A 16 EQUIPES

Rotation des équipes PAIR ET IMPAIR (Fleche rouge et bleu)



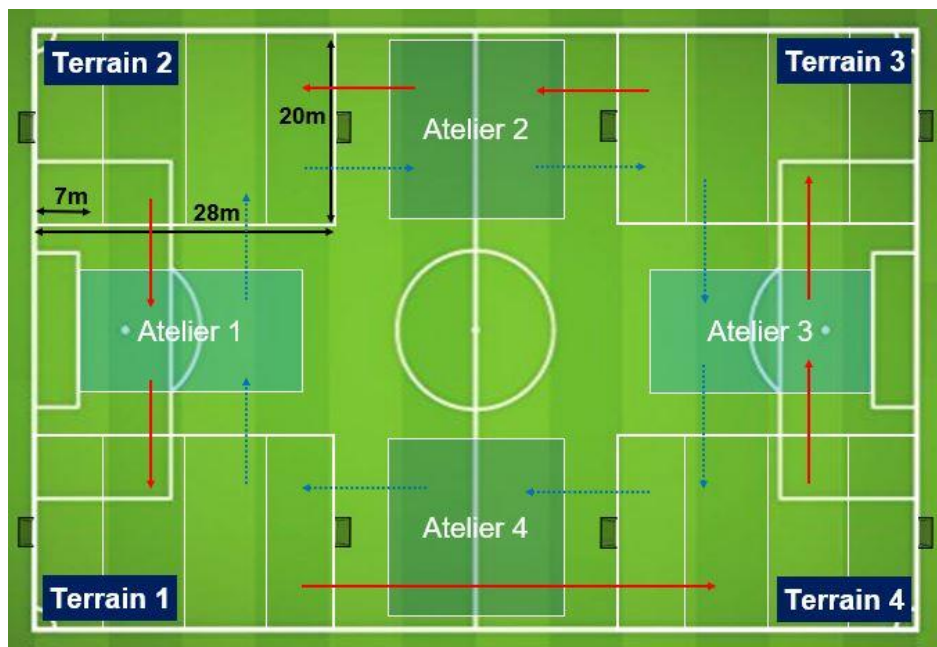
ORGANISATION :

8 Rotations

- Rotation des équipes Pair et Impair (flèche bleu et rouge)
- Chaque rotation dure **8 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

PLATEAU A 15 EQUIPES

Rotation des équipes PAIR ET IMPAIR (Fleche rouge et bleu) - Attention sur atelier 4 il y a une seule équipe et passage de terrain 1 à terrain 4 pour une équipe.



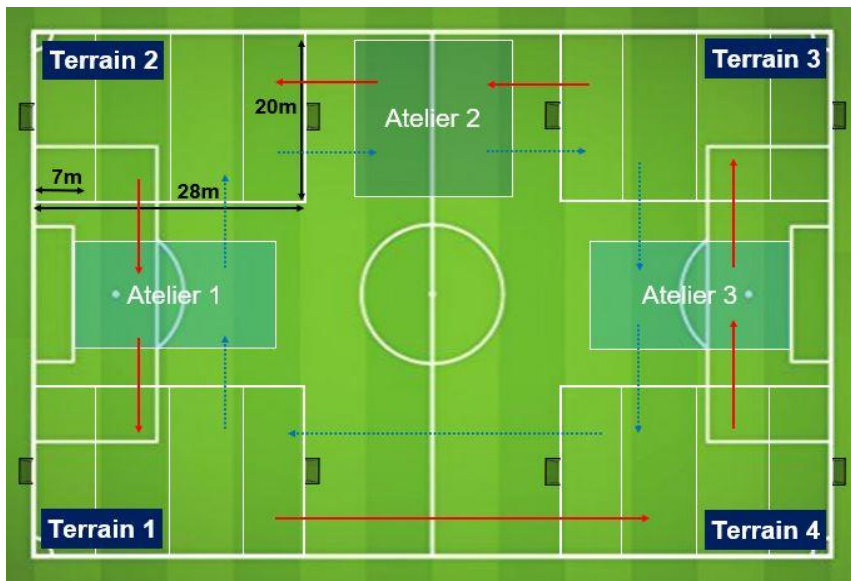
ORGANISATION :

8 Rotations

- Rotation des équipes Pair et Impair (flèche bleu et rouge)
- Attention sur l'atelier 4 il n'y a qu'une seule équipe et passage de terrain 1 à terrain 4 pour une équipe (flèche rouge)
- Chaque rotation dure **8 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

PLATEAU A 14 EQUIPES

Rotation des équipes PAIR ET IMPAIR (Fleche rouge et bleu)

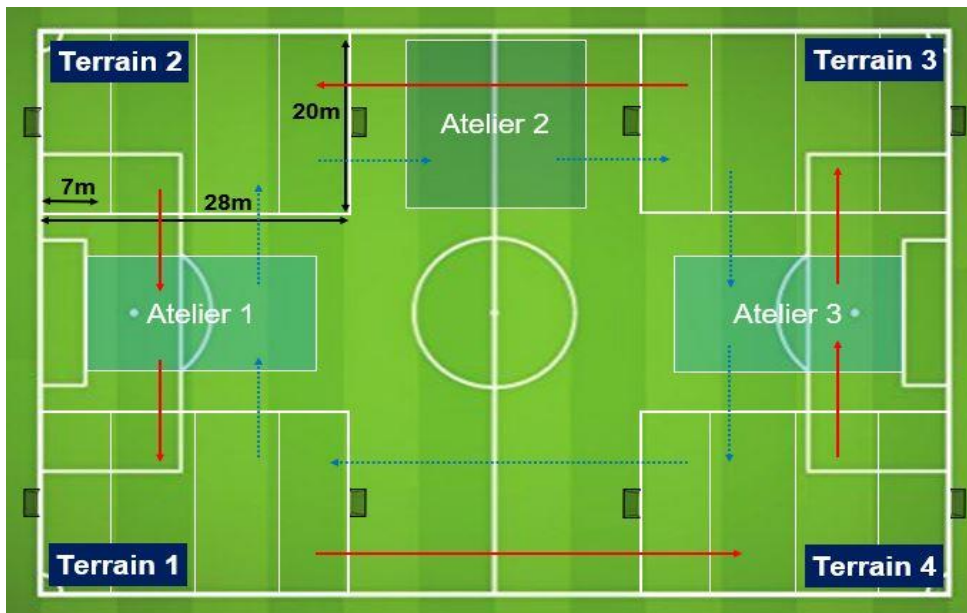


ORGANISATION :

7 rotations

- Rotation des équipes Pair et Impair (flèche bleu et rouge)
- Chaque rotation dure **8 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

PLATEAU A 13 EQUIPES



ORGANISATION :

7 Rotations

- Rotation des équipes Pair et Impair (flèche bleu et rouge)
Attention sur l'atelier 2 il n'y a qu'une seule équipe et passage de terrain 3 a terrain 1 pour une équipe (flèche rouge)
- Chaque rotation dure **8 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

PLATEAU A 12 EQUIPES



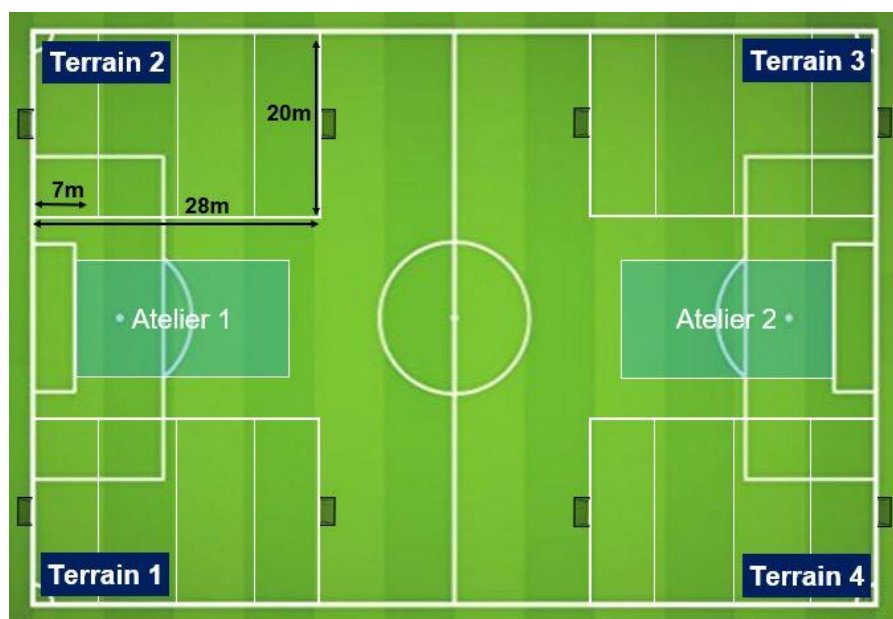
ORGANISATION :

6 Rotations

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 12.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **9 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2
ÉQUIPE 3	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2	Terrain 2
ÉQUIPE 4	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 5	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 4
ÉQUIPE 6	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 4	Terrain 4	Atelier 2
ÉQUIPE 7	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 1	Atelier 1
EQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 3
EQUIPE 10	Atelier 2	Terrain 4	Terrain 4	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 4
EQUIPE 11	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 3
EQUIPE 12	Terrain 4	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 4	Atelier 1

PLATEAU A 11 EQUIPES



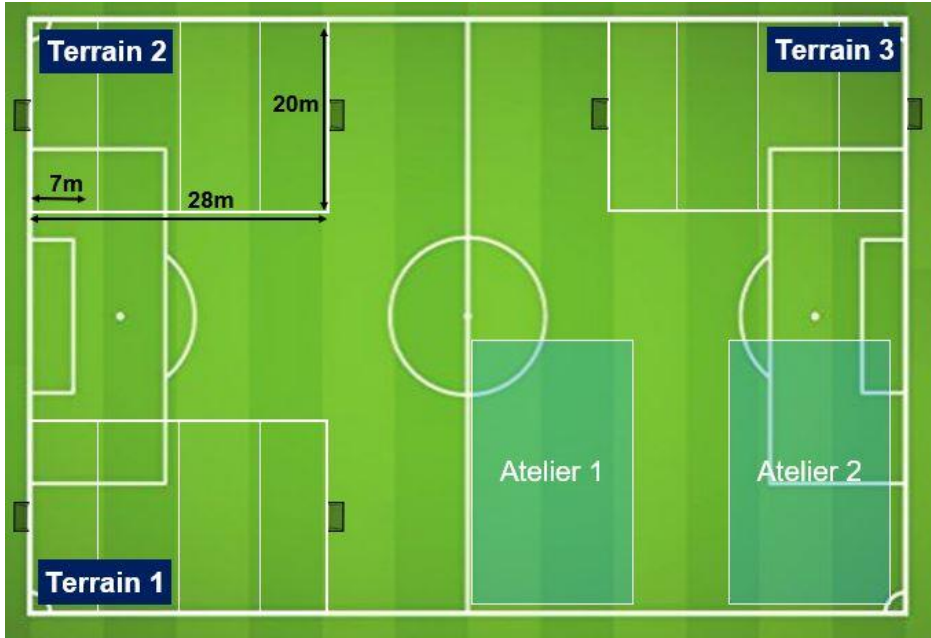
ORGANISATION :

6 Rotations

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 11.
- Chaque équipe fait 4 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **9 minutes**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes**.

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5	ROTATION 6
ÉQUIPE 1	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 2	Atelier 1	Terrain 2	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 1	Terrain 1
ÉQUIPE 3	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 5	Terrain 2	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 2
ÉQUIPE 6	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 1	Atelier 2	Terrain 3	Atelier 1
ÉQUIPE 7	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 4	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3
EQUIPE 9	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 4	Atelier 1	Terrain 4	Terrain 2
EQUIPE 10	Terrain 4	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 3	Atelier 1	Terrain 3
EQUIPE 11	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 2	Terrain 4	Atelier 1

PLATEAU A 10 EQUIPES



ORGANISATION :

5 Rotations

- Attribuer un numéro à chaque équipe de 1 à 10.
- Chaque équipe fait 3 matchs et 2 ateliers.
- Chaque rotation dure **10 minutes.**
- Temps de pause entre chaque rotation de **5 minutes.**

	ROTATION 1	ROTATION 2	ROTATION 3	ROTATION 4	ROTATION 5
ÉQUIPE 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1
ÉQUIPE 2	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3
ÉQUIPE 3	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2
ÉQUIPE 4	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 1
ÉQUIPE 5	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2
ÉQUIPE 6	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1
ÉQUIPE 7	Atelier 1	Terrain 2	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 1
ÉQUIPE 8	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3	Atelier 2	Terrain 2
EQUIPE 9	Atelier 2	Terrain 2	Atelier 1	Terrain 1	Terrain 3
EQUIPE 10	Atelier 2	Terrain 3	Terrain 1	Atelier 1	Terrain 2

REGLEMENT

Joueurs et joueuses U6 nés en 2020, U7 nés en 2019 et U8 féminines nées en 201 sont autorisées à participer au plateau U7.

Le joueur ou la joueuse doit être licencié(e) pour pouvoir participer aux plateaux

Taille du ballon : Taille 3.

Nombre de joueurs : Les matchs se déroulent obligatoirement à 4 contre 4 dont un gardien.

Le coup de pied de but (« 6 mètres ») : Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 7 mètres, obligatoirement au pied.

Possibilité de faire une passe à un partenaire dans la zone protégée.

La relance du gardien (sur un arrêt) : Se réalise à la main ou au pied avec le ballon posé au sol.

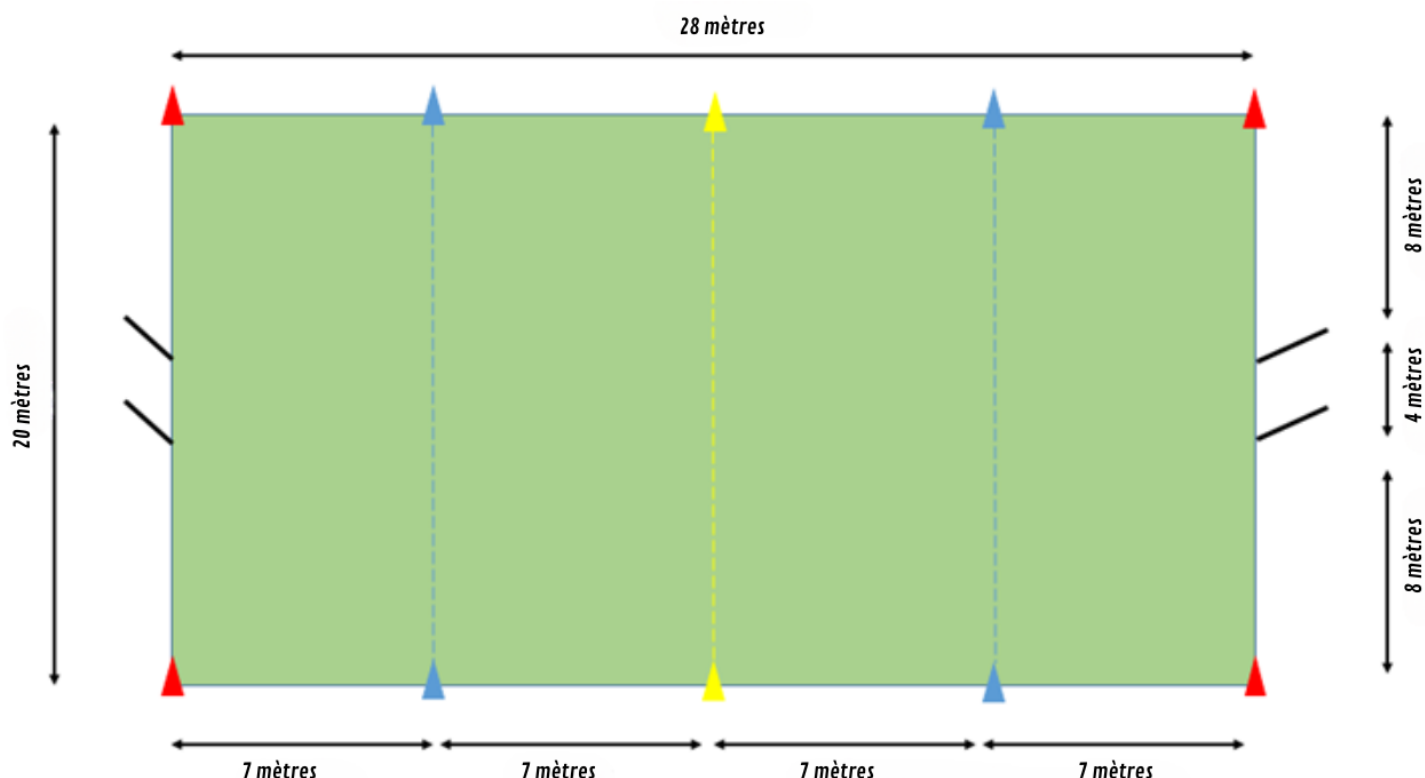
Mise en place de la relance protégée également suite à un arrêt du GB.

Les touches : Obligatoirement au pied. Adversaires à 4m. Possibilité de faire une passe ou de rentrer en conduite de balle **(Interdiction de marquer avant d'avoir fait une passe).**

Règle de la zone protégée : Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un 6 mètres, tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (Zone des 7 mètres). Le gardien peut alors relancer sur un partenaire qui vient demander le ballon dans la surface. Les adversaires pourront alors entrer dans la zone dès que le joueur aura touché le ballon.

Parents des joueurs et des joueuses : Il est demandé que l'ensemble des parents non-inscrit sur la feuille d'engagement restent à l'extérieur du terrain, derrière la main courante. Ceci dans le but d'éviter de surcharger le terrain.

Terrain :





LES LOIS DU JEU U7, FOOT à 4

District DOUBS-TERRITOIRE DE BELFORT

SAISON 2025 – 2026



LOI 1 : TERRAIN DE JEU

Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur 28 mètres, largeur : 20 mètres.

- 6 cônes positionnés à chaque coin (quatre) et au milieu des lignes de touches (deux), c'est-à-dire à hauteur de la ligne médiane (à 14 mètres des lignes de but).
- 4 cônes placés chacun à 7 mètres de chaque coin, sur la longueur du terrain, permettent, sans tracé particulier, de déterminer les 2 surfaces de réparation (zone protégée pour les relances du gardien de but).

Remarque : dans cette zone seulement, le gardien de but aura le droit de jouer à la main.

- **Pénalty :** à 7 mètres.
- **Les buts ont une largeur de 4 mètres** et une hauteur d'environ 1,50 mètre (Utilisation de deux constri-foot ou piquets).
- Les remises en jeu (6 mètres) s'effectuent avec **le ballon arrêté à un endroit libre au sein de la surface des 7m** (avant les 2 cônes qui délimitent la surface du gardien de but).

LOI 2 : BALLON

Ballon utilisé : numéro 3 convenablement gonflé.

LOI 3 : NOMBRE DE JOUEURS

Une équipe se compose de 4 joueurs dont un gardien de but et de 2 remplaçants maximum. Les remplacements peuvent se faire à n'importe quel moment de la partie. Les joueurs remplacés continuent à participer à la rencontre en qualité de remplaçants. Le joueur remplacé doit être sorti du terrain pour que le joueur remplaçant puisse entrer sur l'aire de jeu.

Lors du plateau, TOUS les joueurs (ou joueuses) doivent participer d'une façon égale et au maximum.

Les joueuses U8 F sont autorisées à jouer dans la catégorie U7.

LOI 4 : EQUIPEMENT DU JOUEUR

Identique à celui du jeu à onze.

Rappel : le port de protège-tibia est obligatoire.

LOI 5 : ARBITRE

Identique à celle du jeu à onze, mise à part qu'il est demandé un arbitrage **EDUCATIF** de l'extérieur du terrain ou à l'intérieur du terrain par l'un des deux éducateurs.

Rappel : L'arbitrage peut être assuré par tout licencié sous réserve qu'il connaisse bien les règles du Foot à 4. Privilégier l'arbitrage des jeunes par les jeunes.

LOI 6 : ARBITRES ASSISTANTS

Il n'y a pas d'arbitres assistants.

LOI 7 : DUREE DU PLATEAU

Le temps de jeu ne doit pas excéder 40 minutes (temps de matchs et de défis compris).

LOI 8 : COUP D'ENVOI ET REPRISE DE JEU

Identique à celle du jeu à onze sauf qu'**il est interdit de marquer directement sur l'engagement.**

Les joueurs adverses doivent se trouver à 4 mètres du ballon. L'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Rappel : le ballon est en jeu dès qu'il a été botté a clairement bougé, il peut être effectué vers l'avant ou l'arrière.

LOI 9 : LE BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Identique à celle du jeu à onze.

Rappel : le ballon doit être sorti entièrement pour être considéré hors du jeu.

LOI 10 : BUT MARQUE

Identique à celle du jeu à onze. **Rappel : le ballon doit avoir franchi entièrement la ligne de but.**

LOI 11 : HORS JEU

Il n'y a pas de Hors-jeu.

LOI 12 : FAUTE ET COMPORTEMENT ANTI-SPORTIF

Identique à celle du football à onze, sous réserve des modifications suivantes :

1. Tous les coups francs prévus comme sanction ou reprise de jeu **sont directs.**

2. Le tacle est interdit.

3. Si l'arbitre considère la faute grave, il peut accorder à l'équipe adverse un pénalty à 6 mètres, lorsqu'un joueur :

- Commet intentionnellement une des 10 fautes référencées dans le coup franc direct.
- Enfreint avec persistance les Lois du jeu.
- Désapprouve par paroles ou par gestes les décisions de l'arbitre.
- Se rend coupable de conduite inconvenante.
- Tient des propos injurieux ou grossiers.
- Agit volontairement contre l'esprit du jeu, par exemple en jouant le ballon avec la main pour arrêter une attaque adverse ou en passant un croc en jambe à un adversaire, alors qu'il se trouve débordé.

4. Le gardien de but peut se saisir du ballon avec les mains sur une passe de son partenaire (uniquement en U9 et U7).

LOI 13 : COUPS FRANCS

Identique à celle du football à onze.

Toutefois, tous les coups francs sont directs, et la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 4 mètres.

LOI 14 : RENTREE DE TOUCHE

La rentrée de touche s'effectue au pied, ballon arrêté sur la ligne à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

Le joueur a deux possibilités :

- **Soit il effectue une passe au sol.**
- **Soit il rentre sur le terrain en conduite de balle.**

Dans les deux cas, le joueur qui effectue la touche n'a pas le droit de marquer avant qu'un autre joueur (partenaire ou adversaire) touche le ballon.

La distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse est de 4 mètres.

LOI 15 : COUP DE PIED DE BUT

Identique à celle du football à onze.

Le ballon est placé à un endroit libre au sein de la surface des 8 mètres, le ballon sera arrêté.

Cette remise en jeu devra obligatoirement être effectuée par le Gardien de But. Dans le cas contraire, elle sera à recommencer et devra être effectuée par ce dernier.

Distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe : Les adversaires seront situés derrière la ligne des 8 mètres.

La relance protégée à 7 mètres :

La relance protégée est mise en place lors de deux situations :

- Le gardien de but (GB) est en possession du ballon à la main à la suite d'un arrêt (le GB peut relancer à la main ou au pied sur un ballon posé au sol).
- 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 partenaires du GB pourront se rendre dans la zone protégée afin de demander le ballon.

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 16 : COUP DE PIED DE COIN

Identique à celle du football à onze mais **la distance à respecter par les joueurs de l'équipe adverse au moment de la frappe est de 4 mètres** au lieu de 9,15 mètres.

RECAPITULATIF LOIS DU JEU U7

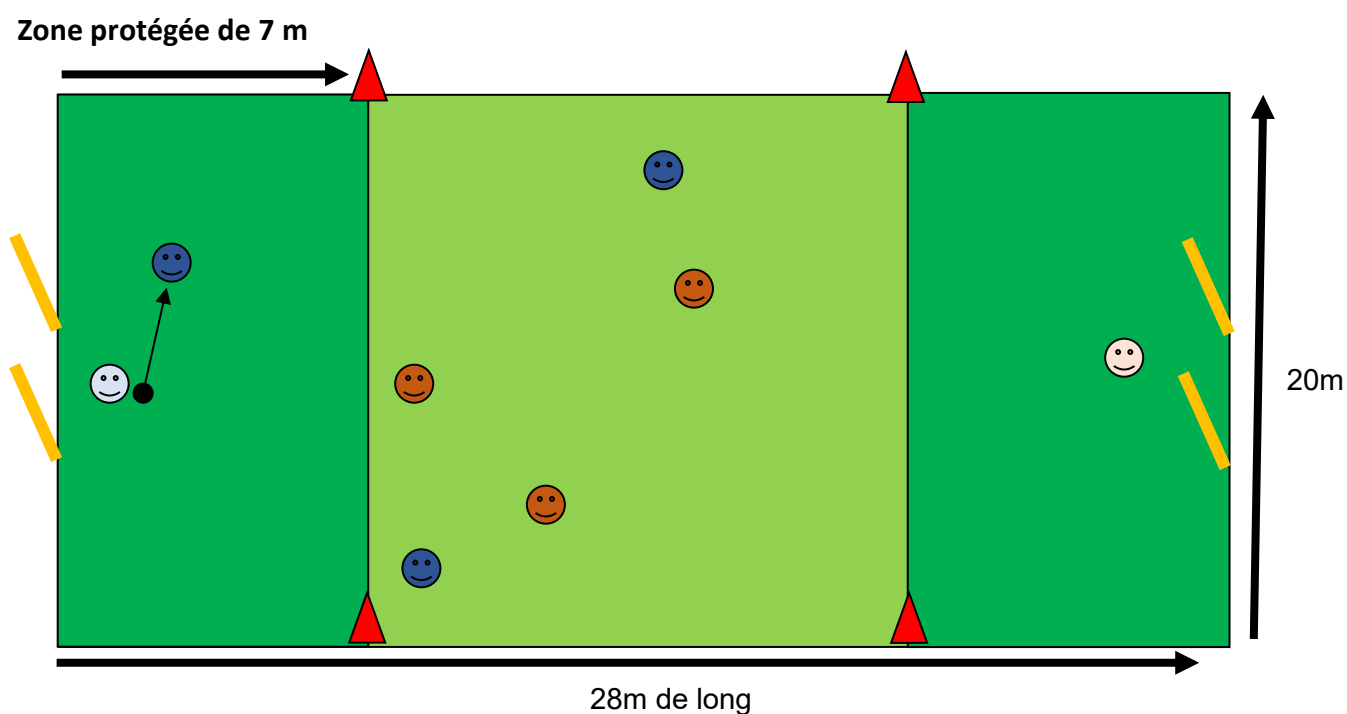
Catégorie	U6 – U7
Effectif de la pratique	Football à 4
Nombre minimal de joueurs	Adaptation des effectifs
Mixité	Oui
Sous Classement	Possibilité U8F
Dimension des terrains	Longueur : 28m Largeur : 20m
Zone gardien de but	Zone à 7m
Hors-jeu	Pas de hors jeu
Taille des buts	4m x 1.5m
Taille des ballons	Taille 3
Temps de jeu max : Rencontres + Ateliers	50 min
Engagement	Au centre du terrain, interdiction de marquer directement
Touche	Au pied (passe ou conduite de balle)
Corner	Au pied (passe ou conduite de balle)
Coup de pied de réparation	7m
Mise à distance des joueurs	4m
Prise de balle à la main du gardien sur une passe en retrait volontaire d'un partenaire	Autorisée
Relance gardien de but	A la main, ou au pied après avoir posé le ballon au sol (demi-volée interdite)
Relance gardien de but – 6m	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 7m Effectué obligatoirement par le gardien Relance protégée à 7m
Temps de jeu par joueur	Temps de jeu égal pour tous - Tendre vers 100 %
Arbitrage	Par les éducateurs au bord du terrain
Pause coaching	Non

REGLE DE LA ZONE PROTEGEE :

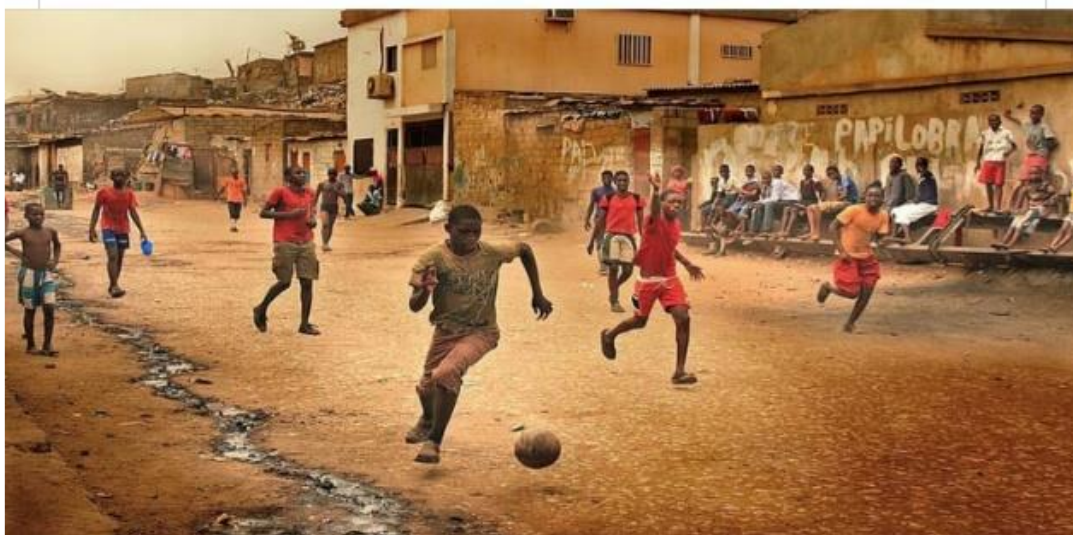
Lorsque le gardien se saisit du ballon à la main, ou sur un 6m, **tous les joueurs adverses doivent sortir de la surface du gardien (zone des 7m).**

Le gardien peut alors relancer sur un partenaire qui vient demander le ballon dans la surface.

Les adversaires pourront alors rentrer dans la zone dès que le joueur aura touché le ballon.



"Les enfants ne jouent pas pour apprendre, ils apprennent parce qu'ils jouent." Jean Piaget



COMPTE-RENDU DE PLATEAU U7/U8F



DATE DU PLATEAU : HEURE DU PLATEAU :

LIEU DU PLATEAU : CLUB ORGANISATEUR :

LETTRE DU PLATEAU (information disponible sur la circulaire, indiquée après le lieux du plateaux) :

NOM, PRENOM ET TELEPHONE DU RESPONSABLE :

CLUBS CONVOQUES	NOMBRE D'EQUIPES CONVOQUEES	NOMBRE D'EQUIPES PRESENTES	NOMBRE DE JOUEURS	A L'ISSUE DU PLATEAU <u>SIGNATURE</u> OBLIGATOIRE DU RESPONSABLE DE CHAQUE CLUB

ORGANISATION ET DEROULEMENT DU PLATEAU :

ATELIERS TECHNIQUES ENTRE LES RENCONTRES :

<u>ATELIER DU PROGRAMME EDUCATIF FEDERAL (PEF) :</u>	FACILE	MOYEN	DIFFICILE
PREPARATION DE L'ATELIER ET DES AFFICHES EN AMONT			
INSTALLATION DES ATELIERS (MATERIEL)			
ANIMATION DE L'ATELIER (REPETITION ET EPANOUISSEMENT DES JOUEURS)			
QUESTIONNEMENT (PHRASES ADAPTES AU PUBLIC)			
DISTANCE			
REMARQUES EVENTUELLES			

CLUBS QUI ONT PREVENU DE LEUR ABSENCE OU MODIFICATIONS AVANT JEUDI SOIR :

CLUBS QUI ONT PREVENU DE LEUR ABSENCE OU MODIFICATIONS APRES JEUDI SOIR :

CLUBS QUI N'ONT PAS PREVENU DE LEUR ABSENCE :

JOINDRE A CETTE FEUILLE AVEC LES FEUILLES D'ENGAGEMENT DES CLUBS
A l'adresse mail suivant : feuilledematch@dtb.fff.fr
RETOUR DU DOSSIER AU DISTRICT SOUS 48H00

Planification et programmation des ateliers

Dates	Jeu 1 et Jeu 3	Jeu 2 et Jeu 4
22 septembre 2025	Ballon magique (2 contre 2)	Le Bateau Pirate
4 octobre 2025	Ballon magique (2 contre 2)	L'Epervier
18 octobre 2025	Ballon magique (3 contre 3)	1,2,3... Soleil
15 novembre 2025	Festi - Foot Thème HALLOWEEN	
14 mars 2026	Ballon magique (2 contre 2)	Les Déménageurs
28 mars 2028	Ballon magique (2 contre 2)	Le Ballon But
18 avril 2026	Festi - Foot Thème CARNAVAL	
2 mai 2026	Ballon magique (3 contre 3)	Défendre son Château
23 mai 2026	Ballon magique (3 contre 3)	La Balle au Capitaine
13 ou 14 juin 2026	Journée Nationale des Débutants	

22 septembre

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (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 la porte côté E2 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.

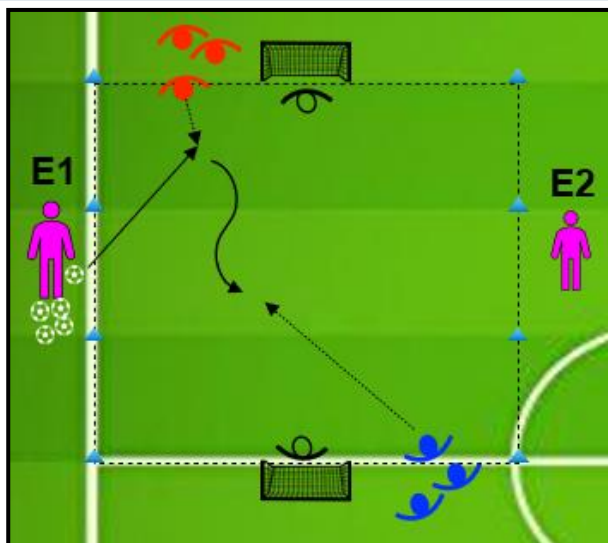
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

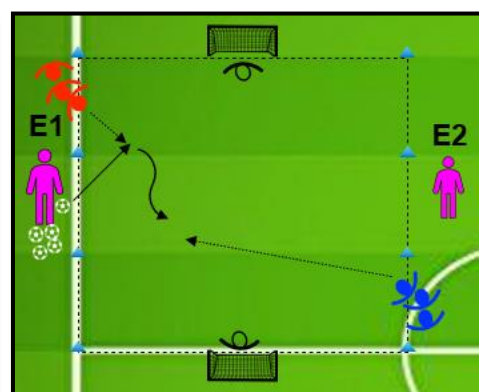
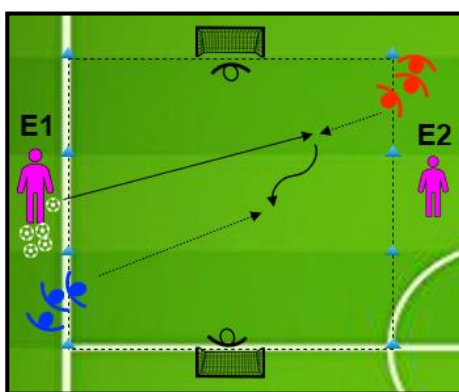
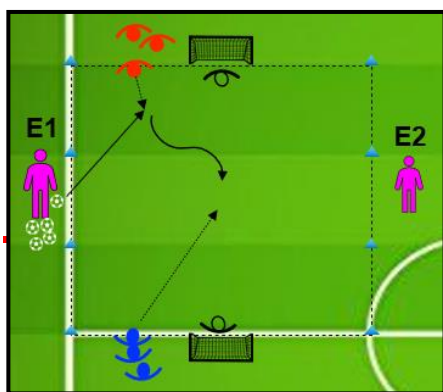
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



22 septembre

LE BATEAU PIRATE

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) donne le top départ pour les premiers joueurs de chaque équipe.
- Le joueur rouge doit passer dans une des deux portes bleues sans se faire toucher par le défenseur bleu.
 - S'il y parvient il marque un point pour son équipe.
 - Si le défenseur bleu touche le joueur rouge avant qu'il ne passe dans la porte, il doit à son tour essayer de passer dans la porte rouge sans se faire toucher par son adversaire (laisser une seule transition).
 - Si les joueurs sortent de l'espace de jeu la séquence s'arrête.
 - A la fin de la séquence, les deux joueurs se replacent dans leur colonne et deux autres joueurs se mettent en place.

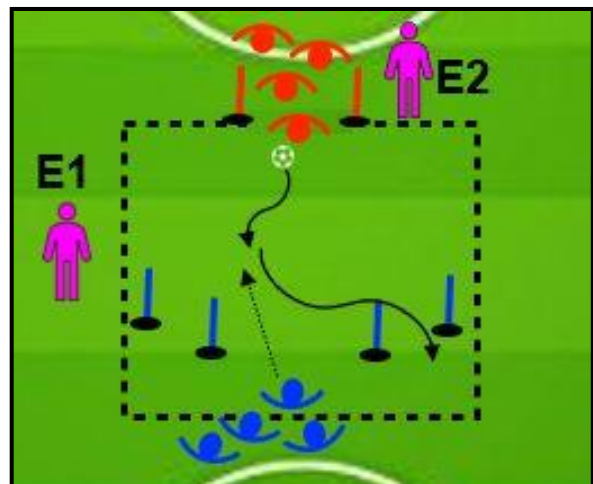
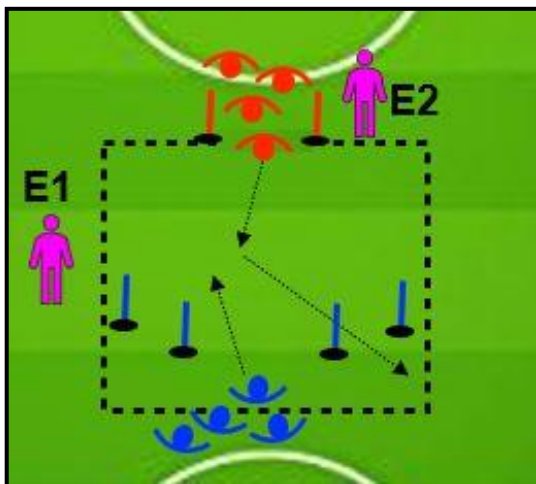
CONSEILS pour E1 :

- Veiller à la bonne position de départ des deux joueurs.
- Stimuler les joueurs pour apporter du dynamisme.
- Questionner les joueurs sur leur prise de décision.
- Intégrer les notions de feinte, de fausse piste...

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 2 passages par joueur, inverser les rôles attaquants/défenseurs.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 10m
- Largeur des portes : 3m

4 octobre

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (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 la porte côté E2 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.

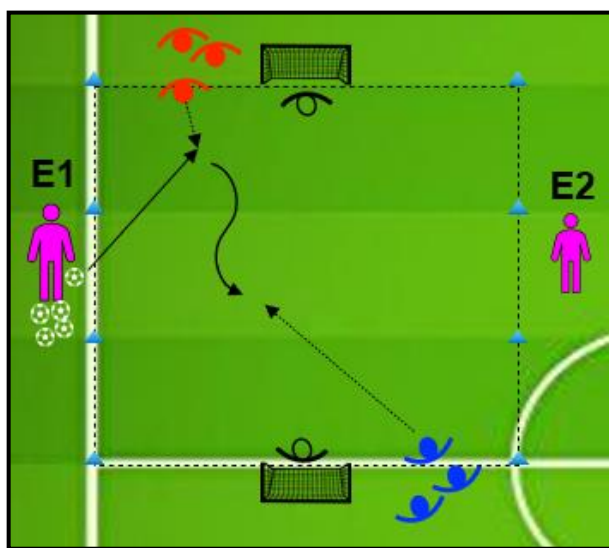
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

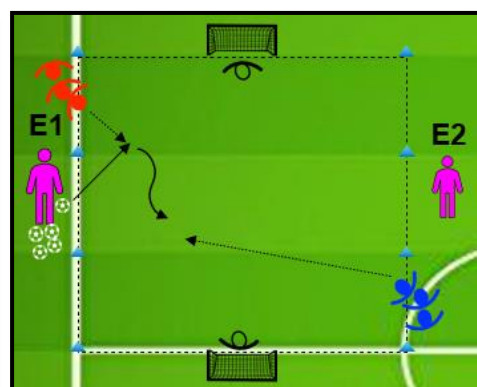
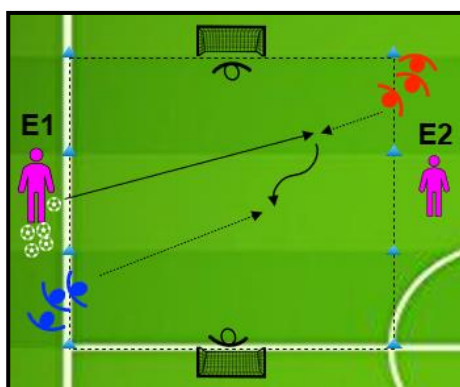
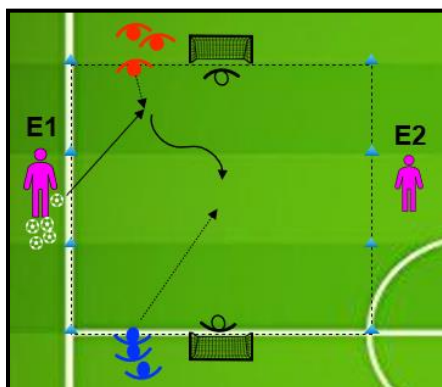
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



4 octobre

L'ÉPERVIER

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) donne le top départ pour les joueurs qui doivent traverser la zone.
- Les joueurs noirs doivent traverser la zone sans se faire toucher par l'épervier.
 - S'il y parvient il se qualifie pour la manche suivante.
 - S'il se fait toucher, il devient épervier lors de la manche suivante.
 - Si un joueur sort de l'espace de jeu il devient épervier à la manche suivante.
 - Quand les éperviers deviennent nombreux, les répartir dans plusieurs zones afin de faciliter la tâche des joueurs noirs.
- Variante : faire la même chose mais avec un ballon pour chaque joueur avec pour objectif de traverser la zone en gardant la maîtrise du ballon.

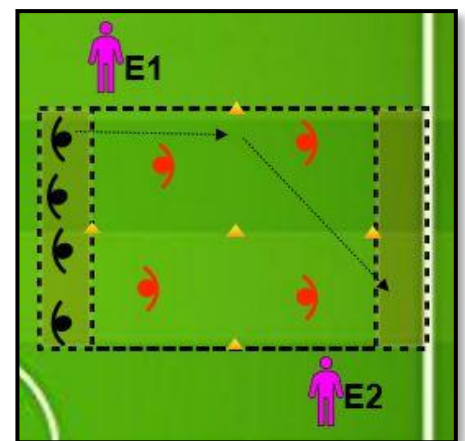
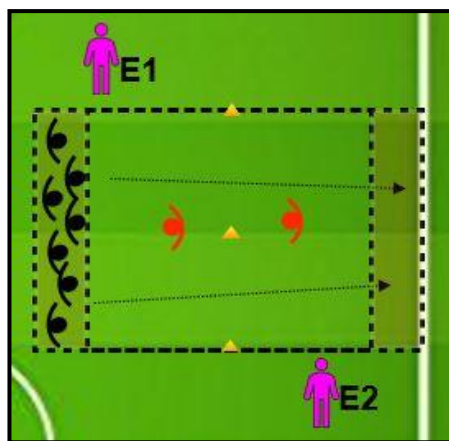
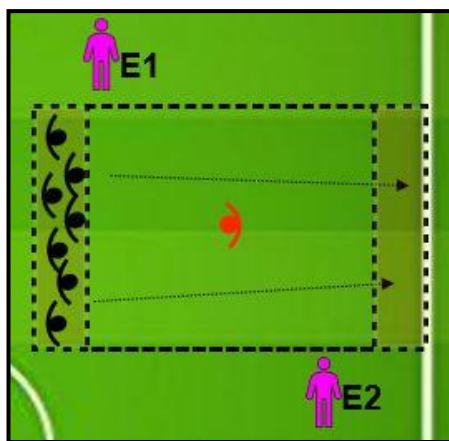
CONSEILS pour E1 :

- Veiller à la bonne position de départ des joueurs noirs et des joueurs rouges
- Stimuler les joueurs pour apporter du dynamisme.
- Questionner les joueurs sur leur prise de décision.
- Intégrer les notions de feinte, de fausse piste...

ROLE DE E2 :

- Conseiller, guider les joueurs
- S'assurer de la bonne répartition des éperviers dans les différentes zones.
- Veille au respect des règles
- Assurer les rotations des éperviers entre les séquences.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2



3

Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 10m
- Largeur des zones : 3m

18 octobre

LE BALLON MAGIQUE (3 C 3)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).
- Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.
 - Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à un de ses partenaires.
 - 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 la porte côté E2 et on recommence avec 4 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.

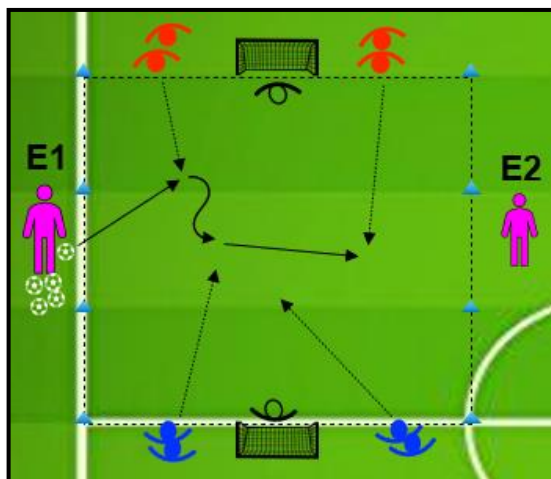
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

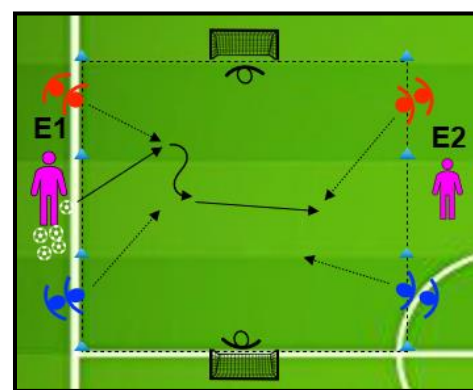
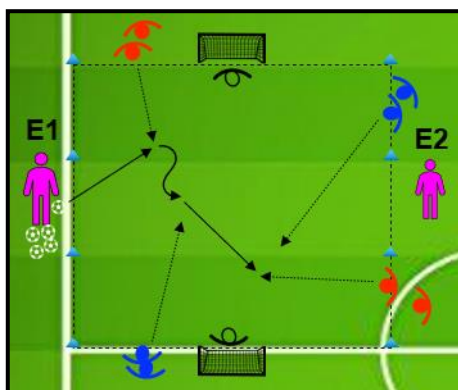
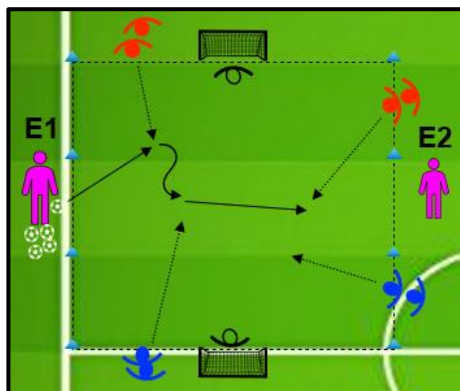
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



18 octobre

1, 2, 3... SOLEIL

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) donne le top départ au moment où il commence à compter.
- Les joueurs noirs doivent traverser la zone en s'arrêtant à chaque 1,2,3 Soleil :
 - Le premier joueur qui parvient à atteindre la zone remporte un point.
 - S'il bouge après le 1,2,3 soleil, il doit repartir depuis le début.
 - S'il se trouve dans la seconde partie de la zone, il repart depuis les coupelles jaunes.
- Variante : faire la même chose mais avec des obstacles à contourner avant de pouvoir finir (ex : faire le tour d'un cerceau)

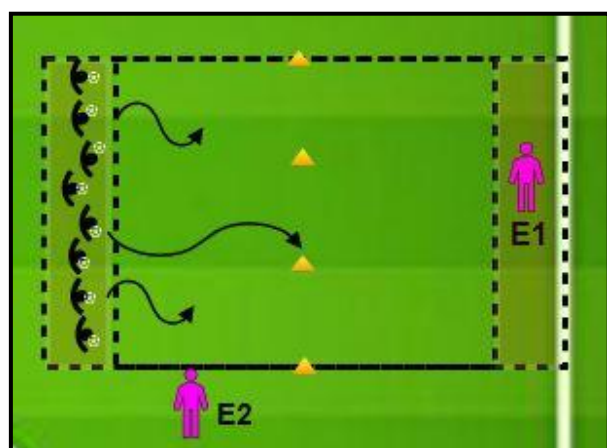
CONSEILS pour E1 :

- Veiller à la bonne position de départ des joueurs.
- Compter lentement pour faciliter la réussite des joueurs au départ, puis élever la difficulté au fil des passages.
- Faire preuve de bienveillance avec les joueurs.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Vérifie avec E1 que les joueurs ne bougent pas avant de pouvoir recommencer.
- Veille au respect des règles

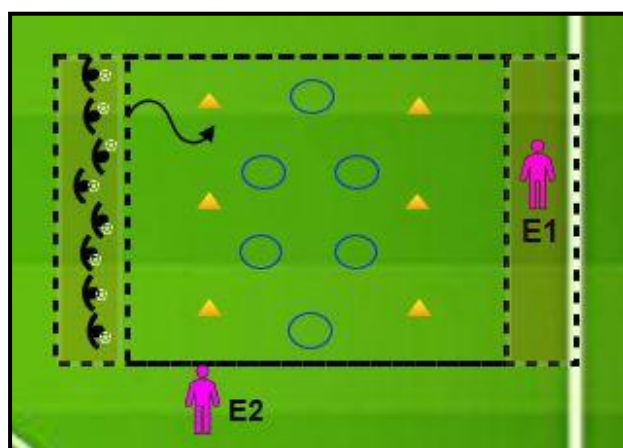
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2



Dimensions du terrain :

- Longueur : 15m
- Largeur : 10m
- Largeur des zones : 3m

14 mars

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (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 la porte côté E2 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.

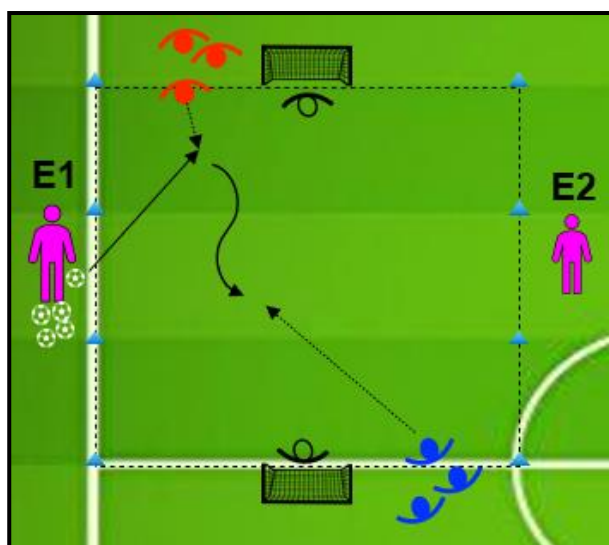
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

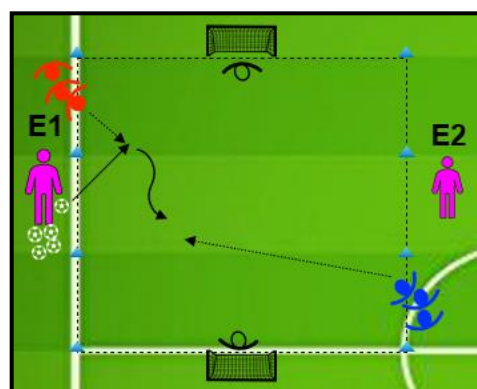
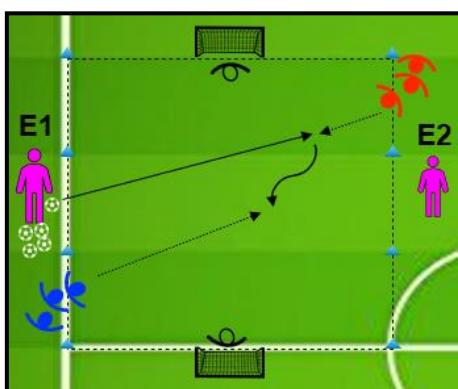
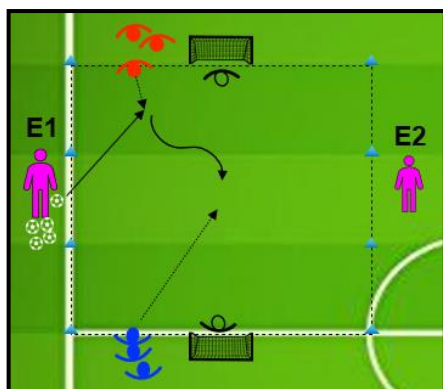
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



14 mars

LES DÉMÉNAGEURS

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) donne le top départ de la séquence
- Les joueurs doivent aller chercher les ballons dans la maison adverse pour les ramener dans leur propre maison :
 - Un joueur ne peut prendre qu'un seul ballon à la fois.
 - Il est interdit de défendre sur un adversaire.
 - A la fin de la séquence, l'équipe qui a le plus de ballon dans sa zone remporte la manche.
- Variante : faire la même chose mais avec un cône à contourner avant de revenir dans sa zone avec le ballon.

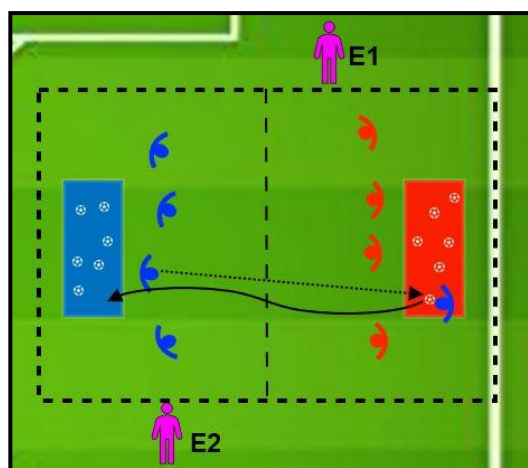
CONSEILS pour E1 :

- Veiller à la bonne position de départ des joueurs.
- Réguler pendant la séquence, respect des règles.
- Stimuler les joueurs.
- Faire preuve de bienveillance avec les joueurs.

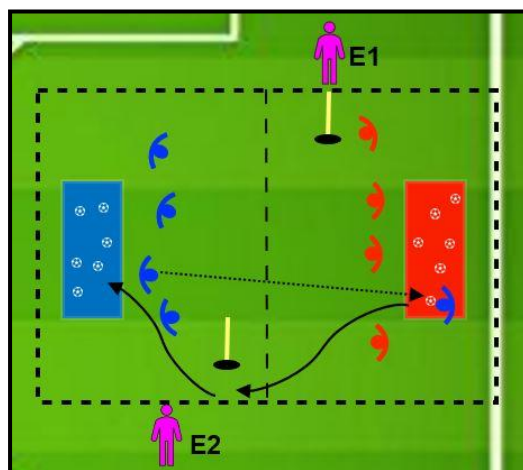
ROLE DE E2 :

- Conseiller, guider les joueurs
- Gérer le temps de chaque séquence (faire pour que les deux équipes gagnent au moins une manche chacune)
- Veiller au respect des règles

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Taille des zones : 2x5m

28 mars

LE BALLON MAGIQUE (2 C 2)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (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 la porte côté E2 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.

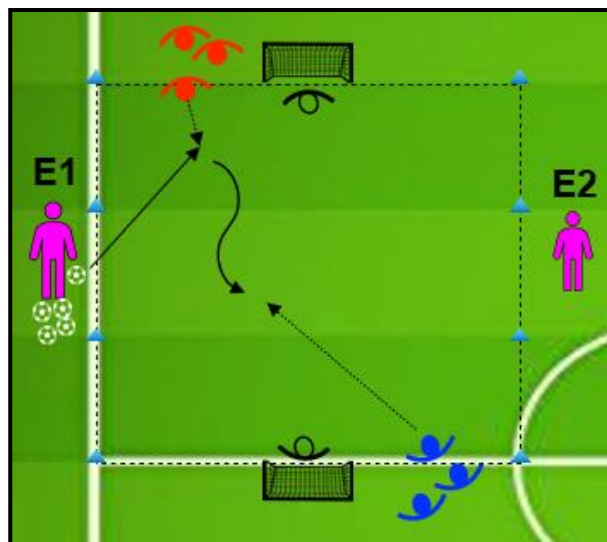
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

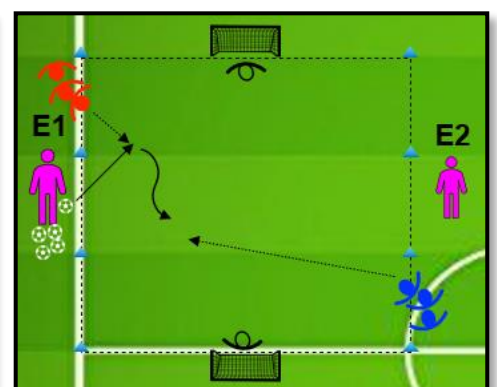
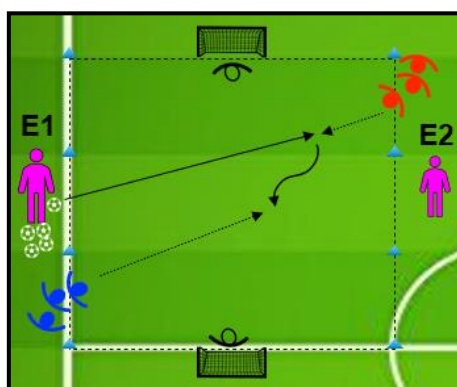
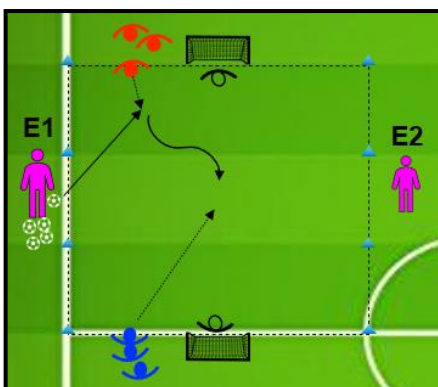
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



28 mars

LE BALLON BUT

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) lance l'action avec deux joueurs de chaque équipe sur le terrain.
- L'équipe en possession du ballon doit marquer en réalisant une passe ou un tir dans le but, il est possible de marquer dans les deux sens du but.
- Lorsque l'équipe adverse récupère le ballon elle doit à son tour tenter de marquer.
- Si le ballon sort des limites du terrain le jeu reprend par une touche (rentré par une passe ou en conduite).
- Lorsqu'un but est marqué le jeu reprend par une des deux zones jaune.
- Variante : faire évoluer le nombre de joueurs sur le terrain (trois contre trois, puis quatre contre quatre)

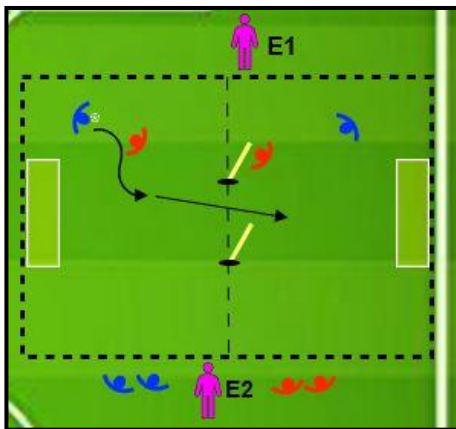
CONSEILS pour E1 :

- Veiller au respect du règle du jeu.
- Stimuler les joueurs pour apporter du dynamisme.
- Questionner les joueurs sur les zones du terrain à utiliser.
- Intégrer les notions de déplacements, d'occupation de l'espace.

ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Gestion des rotations entre les joueurs.
- Veille au respect des règles
- Gestion du temps pour la mise en place des variantes.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2



3

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur du but : 4m

2 mai

LE BALLON MAGIQUE (3 C 3)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).
- Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.
 - Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à un de ses partenaires.
 - 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 la porte côté E2 et on recommence avec 4 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.

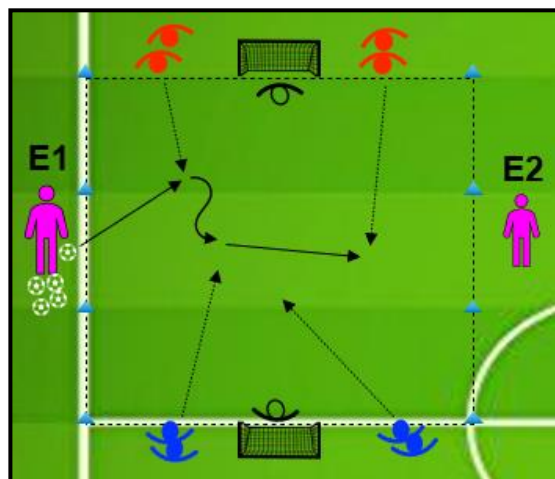
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

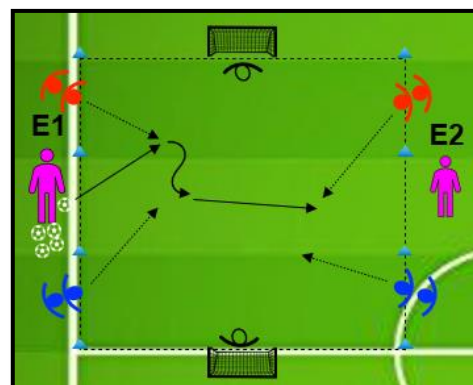
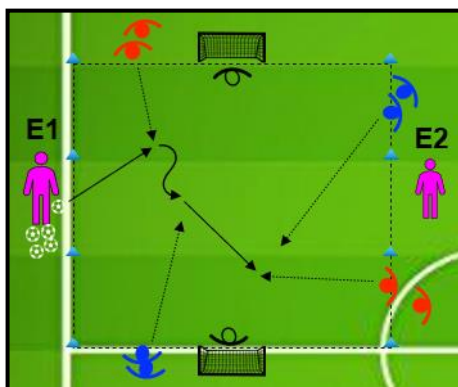
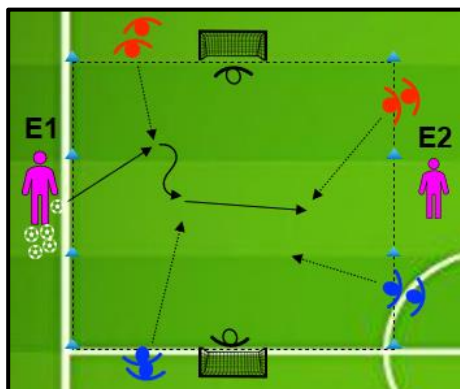
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



2 mai

DÉFENDRE SON CHÂTEAU

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe (E2) lance l'action avec deux attaquants contre un défenseur + un gardien.
- L'équipe en possession du ballon doit marquer en étant obligatoirement dans la zone de finition au moment du tir.
- Lorsque l'équipe adverse récupère le ballon elle doit tenter de faire une passe à E2. (Laisser une seule transition).
- Si le ballon sort des limites du terrain l'action s'arrête et repart à E2.
- Les défenseurs (sauf le gardien) n'ont pas le droit de défendre dans la zone de finition.
- Variante : faire évoluer le nombre de joueurs sur le terrain (trois contre un, trois contre deux, trois contre trois)

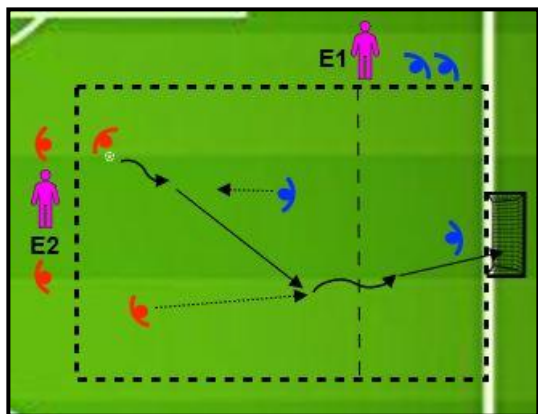
CONSEILS pour E1 :

- Veiller au respect du règle du jeu.
- Veiller à ce que les défenseurs ne reviennent pas dans la zone.
- Questionner les joueurs sur les zones du terrain à utiliser.
- Intégrer les notions de déplacements, de démarquage, d'occupation de l'espace.
- Gère les rotations entre les défenseurs.

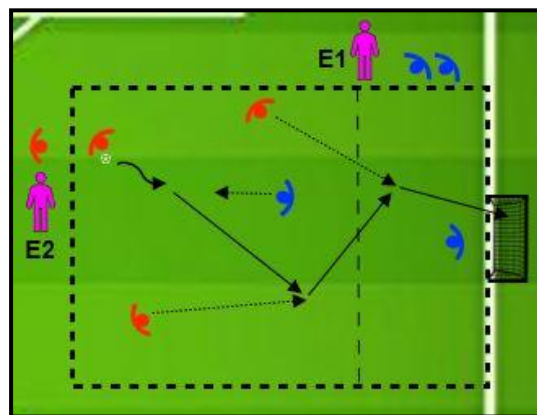
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Gestion des rotations entre les attaquants
- Veille au respect des règles
- Gestion du temps pour la rotation entre les deux équipes puis pour la mise en place des variantes.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



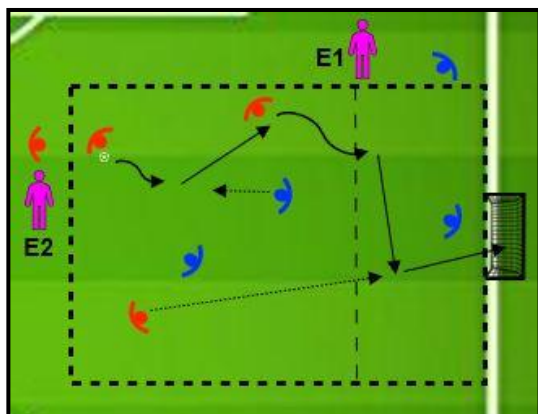
1



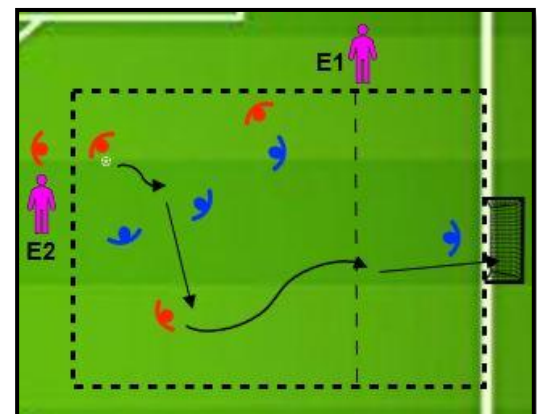
2

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m
- Zone à 6m du but



3



4

23 mai

LE BALLON MAGIQUE (3 C 3)

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou bleu (passe dans les pieds du joueur).
- Les deux joueurs ayant le ballon doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant les adversaires.
 - Si les adversaires récupèrent le ballon, ils tentent de marquer à leur tour.
 - Si le ballon est récupéré par le GB; relance à un de ses partenaires.
 - 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 la porte côté E2 et on recommence avec 4 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.

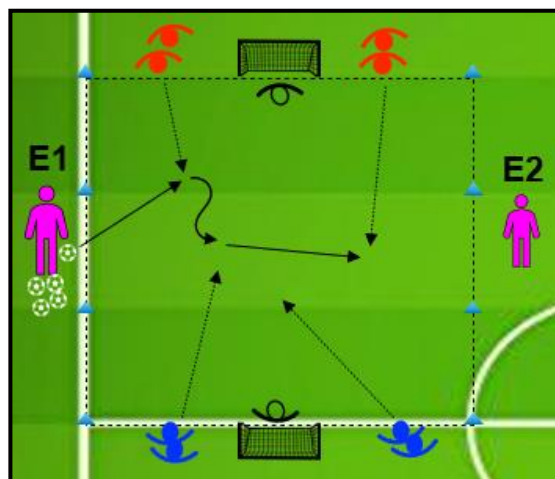
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

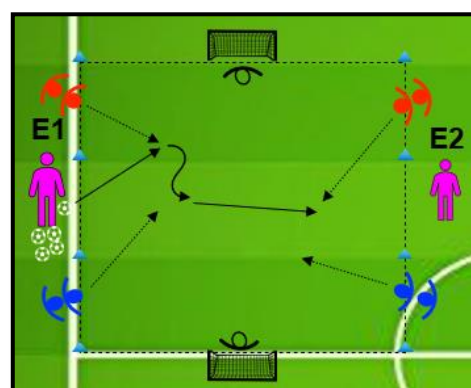
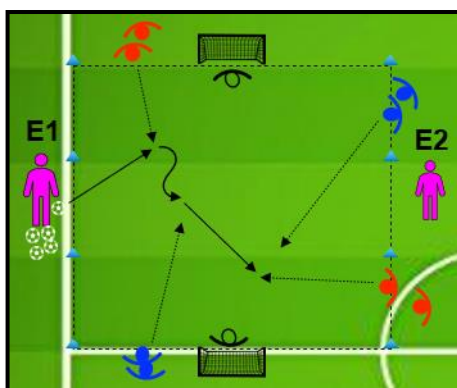
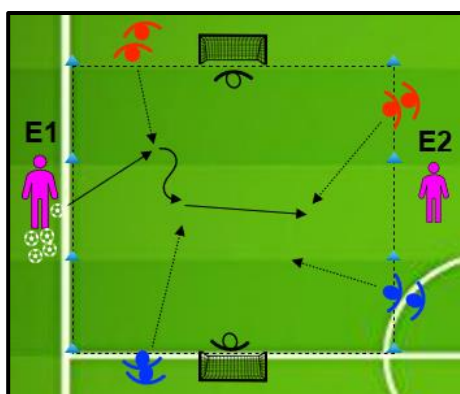
ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Largeur des buts : 4m



VARIANTES BALLON MAGIQUE (POSITIONNEMENT DES JOUEURS)



23 mai

LA BALLE AU CAPITAINE

GRANDS PRINCIPES

- Educateur équipe 1 (E1) lance l'action en donnant le ballon à l'une des deux équipes.
- L'équipe en possession du ballon doit, pour marquer un point, réussir à faire une passe au « capitaine » de son équipe situé dans la zone rouge.
- Si l'équipe rouge marque un point, le ballon est donné à l'équipe bleu qui tentera de faire la même chose en essayant de trouver leur « capitaine ».
- Si le ballon sort des limites du terrain, reprendre le jeu par une touche (rentrer par une passe ou en conduite).
- Variantes :
 - Positionner deux capitaines, un de chaque côté, avec pour objectif de passer d'un capitaine à l'autre pour marquer un point.

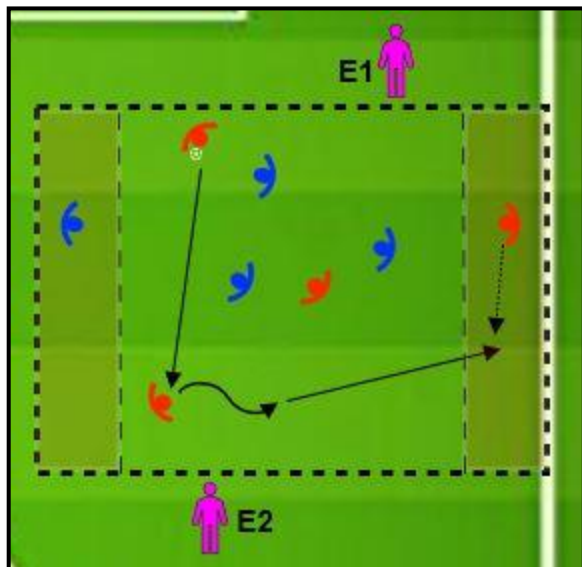
CONSEILS pour E1 :

- Veiller au respect du règle du jeu.
- Stimuler les joueurs pour apporter du dynamisme.
- Questionner les joueurs sur les zones du terrain à utiliser.
- Intégrer les notions de déplacements, d'occupation de l'espace.

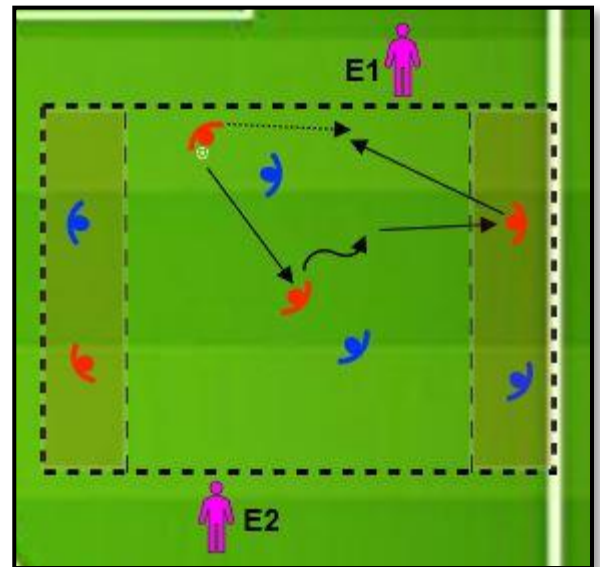
ROLE DE E2 :

- Conseille, guide les joueurs
- Gestion des rotations entre les capitaines.
- Veille au respect des règles.
- Gestion du temps pour la mise en place des variantes.

ORGANISATION GENERALE SUR LE TERRAIN



1



2

Dimensions du terrain :

- Longueur : 20m
- Largeur : 15m
- Taille des zones : 3x15m

DISPOSITION FINANCIERE ET REGLEMENTAIRE

Un club peut se voir amendé :

- Si une équipe est absente du plateau sans avoir prévenu.
- Si il est totalement absent et qu'il n'a pas prévenu ou prévenu après vendredi midi.
- Si il y absence ou mauvais numéro de licence.
- Si le compte-rendu de plateau n'a pas été envoyé ou envoyé en retard.
- Si les documents envoyés sont illisibles.

Il en tient de la vigilance de l'éducateur de s'assurer que les documents d'organisation (compte rendu et feuille d'équipes) soient complets et correctement remplis.

CONTACT



BONNE SAISON A TOUS !

