



# Rentrée du Foot U7.U9 2025.2026



District de Loir-et-Cher de Football



# PRÉSENTATION

Pour les licencié(e)s, la Rentrée du Foot marque traditionnellement le coup d'envoi d'une nouvelle saison, le retour en club, la reprise de l'entraînement et des matches, les retrouvailles avec les copains et copines de foot.

Elle est aussi pour de nombreux amoureux du ballon rond, bénévoles, arbitres, éducateurs, dirigeants, une occasion de goûter aux joies du jeu, de partager les valeurs sportives et éducatives du football, de découvrir les différentes formes de pratique ouvertes à chacun et chacune.

Clip vidéo

District de Loir-et-Cher de Football



TOUTES  
LES INFOS  
POUR  
PRENDRE  
TA LICENCE



FFF.fr @fff

# Objectifs U7/U9



Découverte du Foot



Même temps de jeu pour tous



Les faire jouer à tous les postes



Animer la flamme « Foot »



District de Loir-et-Cher de Football

# Déroulement de la rentrée

Installation des  
terrains

Accueil des  
équipes

Briefing avec les  
joueurs et les  
parents sur les  
règles du jeu et  
l'organisation  
« 5min »

Animation du  
plateau  
« 1 ballon  
magique + 4  
matches »

Convivialité



District de Loir-et-Cher de Football

# Convivialité

Le club d'accueil  
gère l'organisation  
du goûter

Le district  
rembourse à  
hauteur de 1€ par  
joueur sur facture

6 joueurs par  
équipe U9 et 5  
joueurs par équipe  
U7



District de Loir-et-Cher de Football

# 01



## Rentrée du Foot U6/U7



District de Loir-et-Cher de Football



Installation des  
terrains

# L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

## Terrain 4c4 et ballon magique :

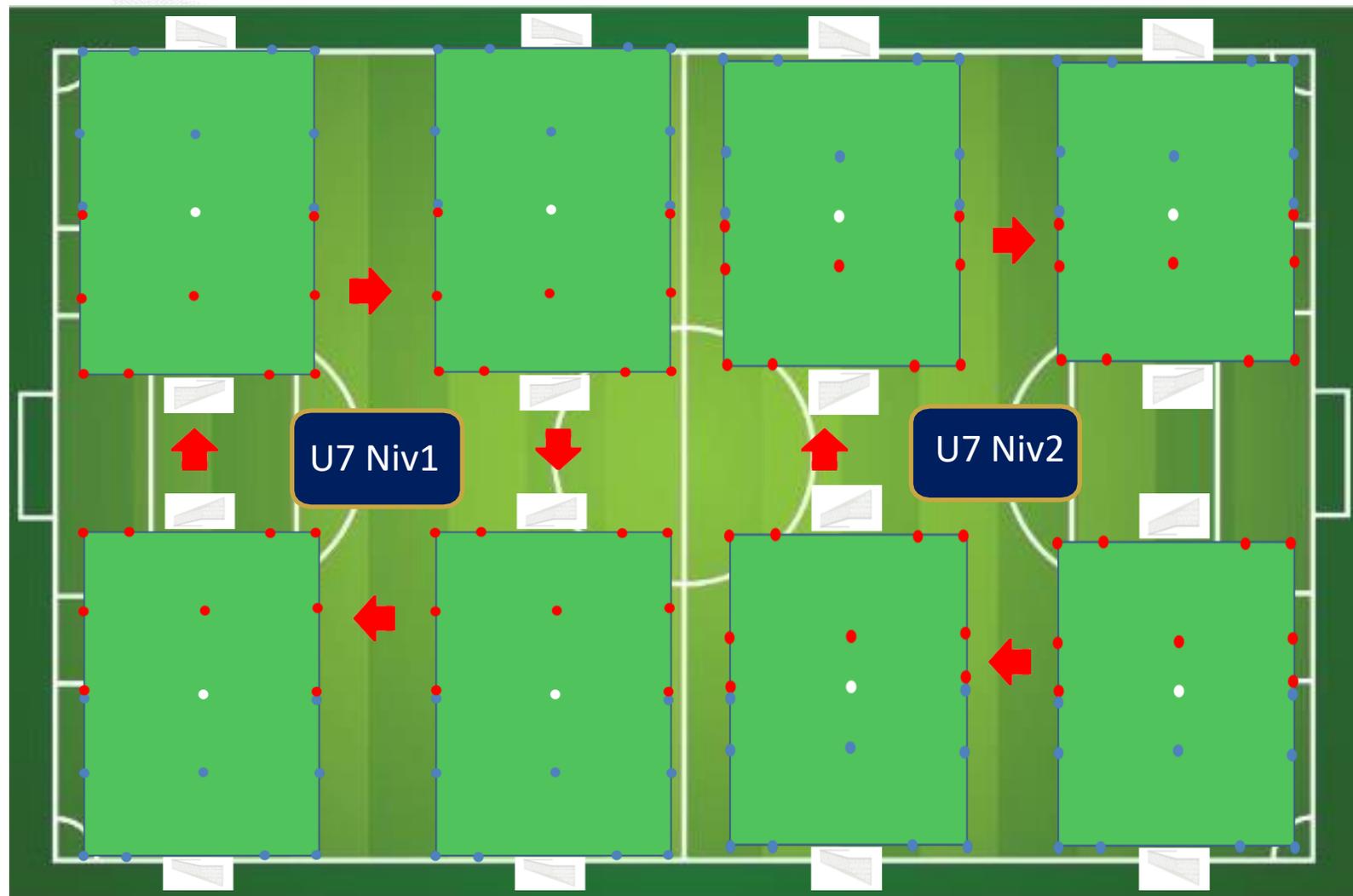
Possibilité de faire 8 terrains  
U7 sur un terrain foot A11

Dimension terrain de match :

28 x 20 m but 4m

Dimension Ballon magique :

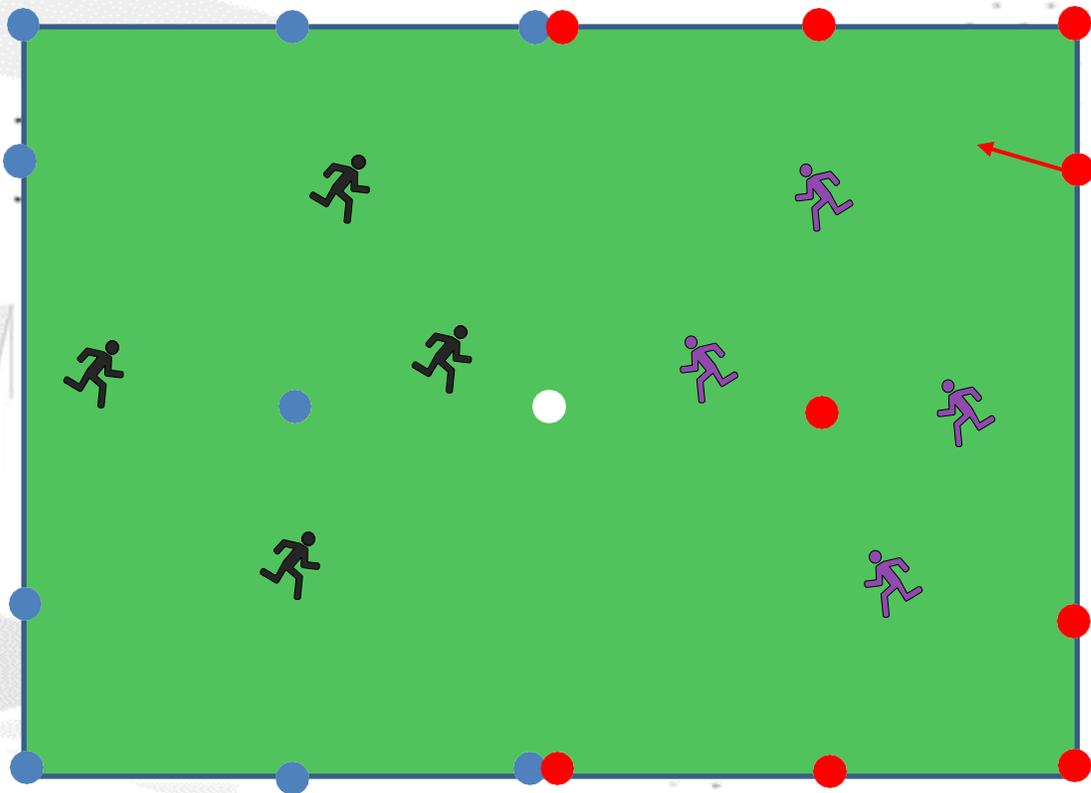
21 x 20m but 4m



District de Loir-et-Cher de Football



Briefing avec les joueurs et les parents sur les règles du jeu et l'organisation



# Lois du jeu

U6.U7	
EFFECTIFS	Foot à 3 (U6) ou Foot à 4 avec Gardien et max 2 remplaçants
TACLES	Non
DIMENSION	Foot A3 21m x 20m Foot A4 28m x 20m
RELANCE PROTEGEE	7m, Passe au pied ou à la main au sol, tous les adversaires en dehors de la surface, ils ne peuvent pas entrer avant qu'un coéquipier du gardien touche le ballon.
BUT	4m x 1,5m
BALLON	T3 ou T4
TEMPS DE JEU	50min max ( 1 ballon magique, 4 matchs)
TOUCHE et CORNER	Passe au pied au sol ou conduite de balle, possibilité de marquer, adversaire à 4m
COUP FRANC	Tous directs, adversaire à 4m



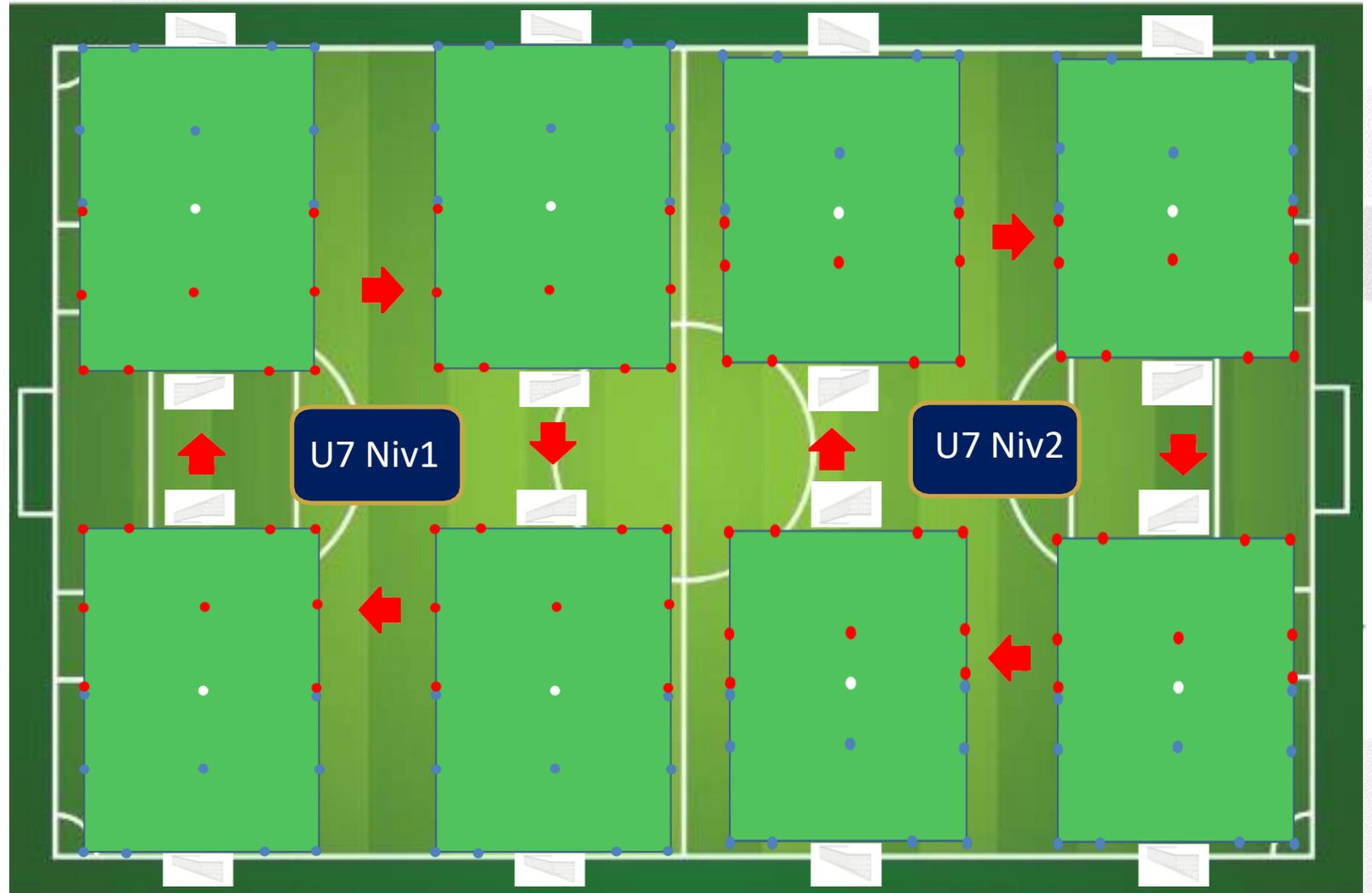
District de Loir-et-Cher de Football

**Message aux parents :** Parents derrière la rambarde, pour encourager positivement l'équipe. Laisser l'éducateur donner les consignes

Briefing avec les joueurs et les parents sur les règles du jeu et l'organisation

# L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

- Dissociée par niveau 1 et 2 sur le même terrain, le nombre de joueurs/joueuses autorisé(e)s sera :
- Niveau 1 : joueur débrouillard
- Niveau 2 : joueur débutant
  
- 5 séquences de 10 min : 1 Ballon magique + 4 matchs ( Tout le monde commence par le ballon magique)
  
- **Rotations**
  - Les équipes camp bleu restent sur place
  - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre



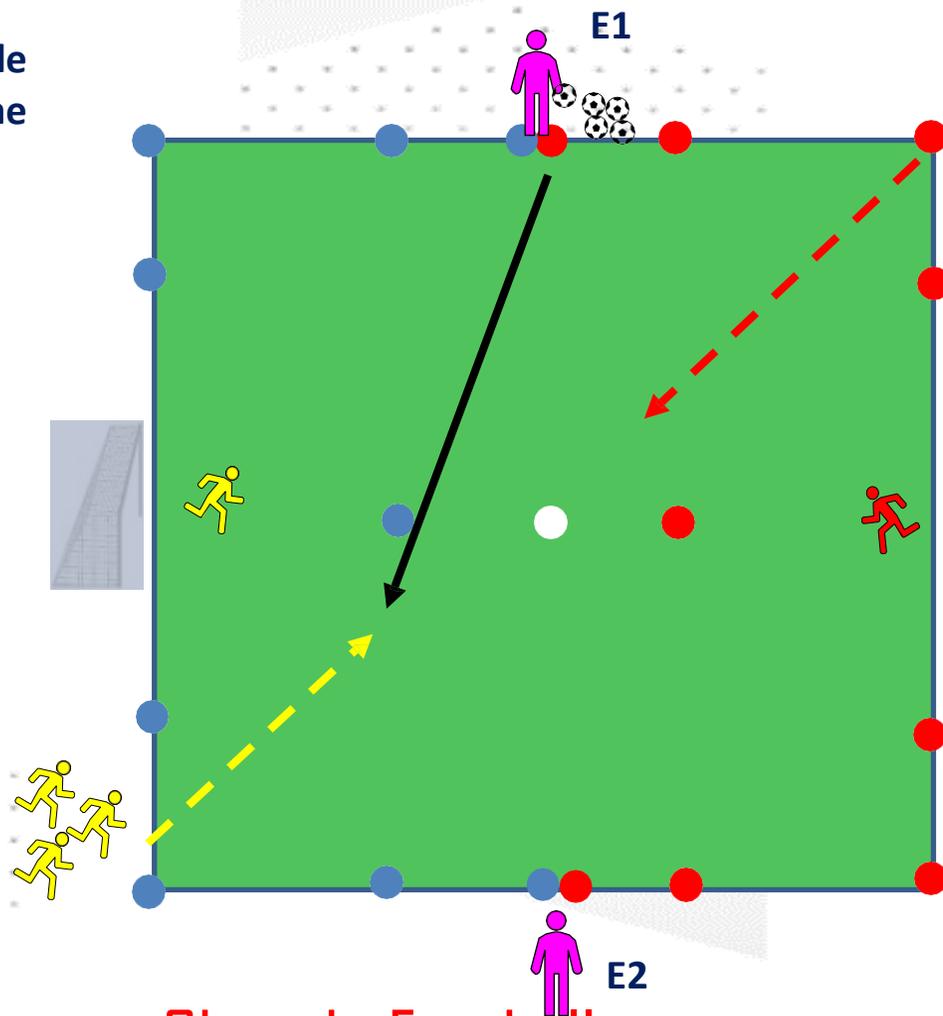
District de Loir-et-Cher de Football



# LE BALLON MAGIQUE (2 C 2, 3C3)

## GRANDS PRINCIPES

- **Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).**
- **Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.**
- Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
- Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
- Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2<sup>ème</sup> ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
- A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres.



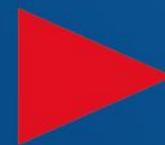
### CONSEILS pour E1 :

- 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

# 02



## Rentrée du Foot U9



District de Loir-et-Cher de Football



Installation des  
terrains

Briefing avec les joueurs et  
les parents sur les règles  
du jeu et l'organisation

# L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

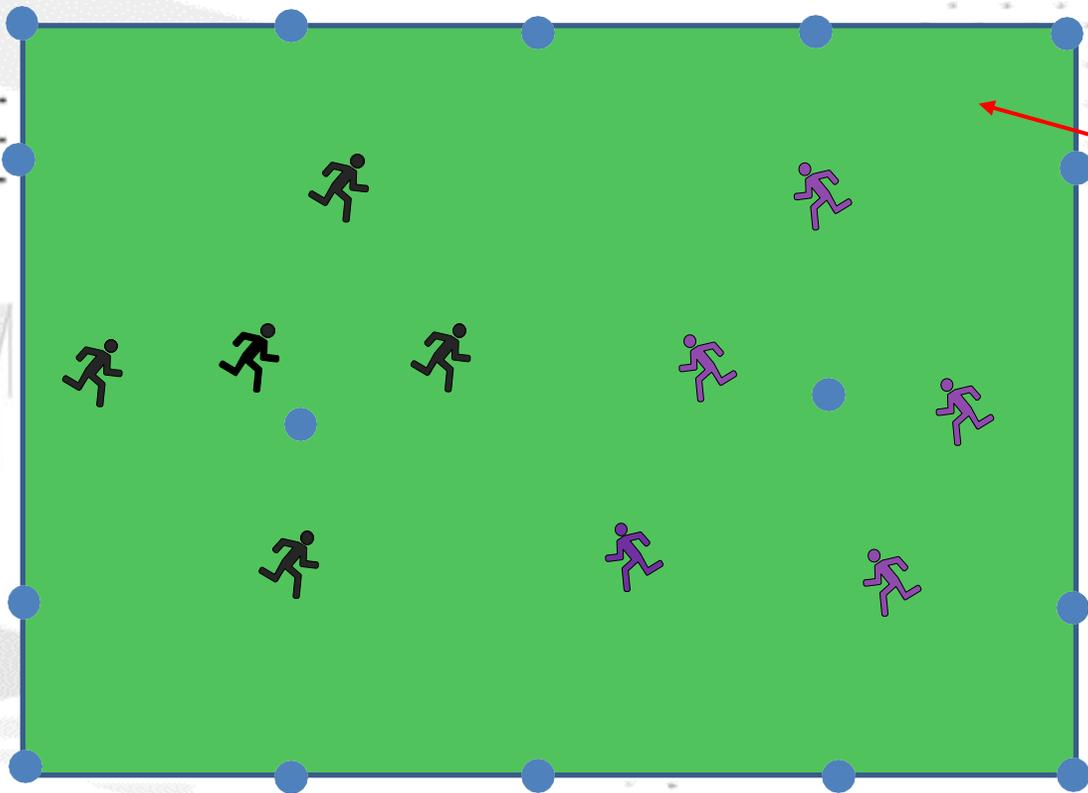
- 5 séquences de 10 min : 1 Ballon magique + 4 matchs ( Tout le monde commence par le ballon magique)
- Terrain U9 : 30mx40m
- Rotation: Les équipes à l'intérieur du terrain tournent dans le sens des aiguilles d'une montre et les équipes sur l'extérieur ne bougent pas



District de Loir-et-Cher de Football

Briefing avec les joueurs et les parents sur les règles du jeu et l'organisation

# Lois du jeu



U8-U9	
EFFECTIFS	Foot à 5 avec Gardienne
TACLES	Non
DIMENSION	40m x 30m
RELANCE PROTEGEE	8m, Passe au pied ou à la main au sol, tous les adversaires en dehors de la surface, ils ne peuvent pas entrer avant qu'un coéquipier du gardien touche le ballon.
BUT	4m x 1,5m
BALLON	T4
TEMPS DE JEU	50min max ( 1 ballon magique, 4 matchs)
TOUCHE	Passe au pied au sol ou conduite de balle, , <b>Interdit de marquer,</b> adversaire à 4m
CORNER	Passe au pied au sol, adversaire à 4m
COUP FRANC	Tous directs, adversaire à 4m



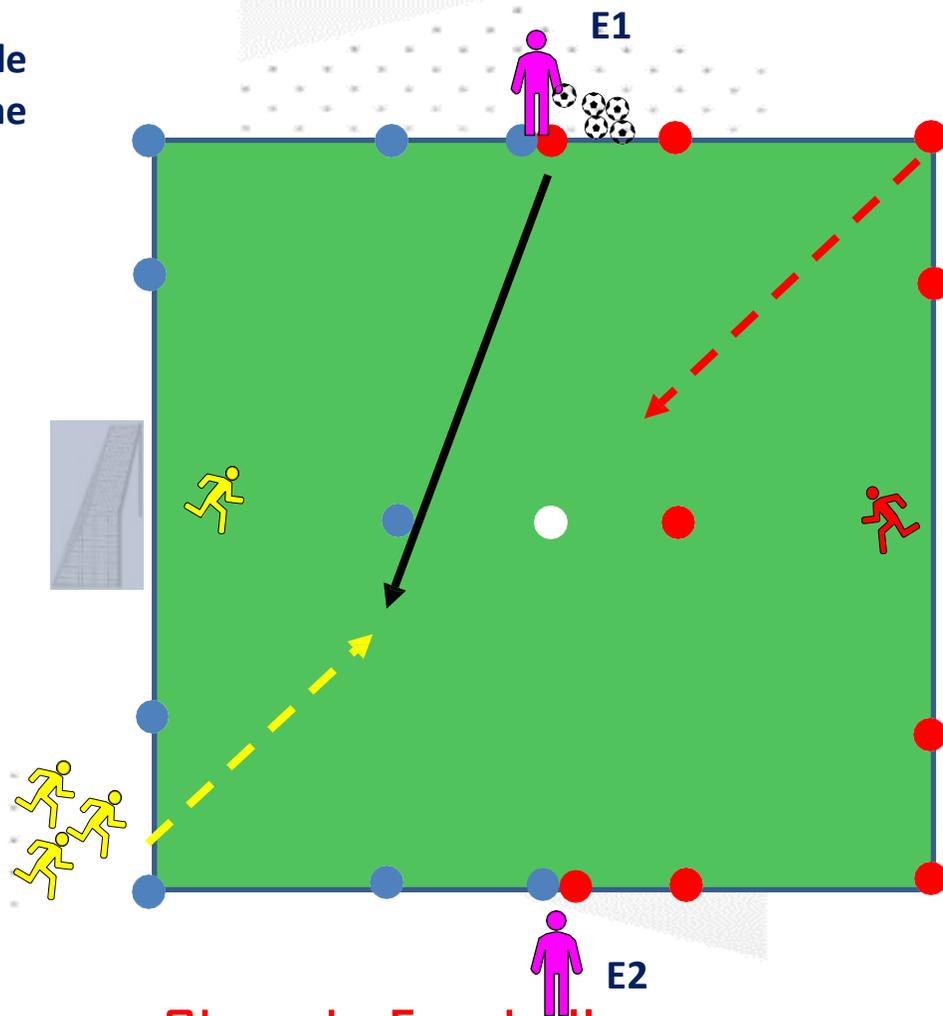
District de Loir-et-Cher de Football

**Message aux parents :** Parents derrière la rambarde, pour encourager positivement l'équipe. Laisser l'éducateur donner les consignes

# LE BALLON MAGIQUE (2 C 2, 3C3)

## GRANDS PRINCIPES

- **Educateur équipe 1 (E1) transmet le ballon au 1er joueur rouge ou jaune (passe dans les pieds du joueur).**
- **Le joueur ayant le ballon doit aller marquer dans le but adverse en éliminant son adversaire.**
- Si l'adversaire récupère le ballon, il tente de marquer à son tour.
- Si le ballon est récupéré par le GB; relance à son partenaire.
- Si le ballon sort en touche ou en sortie de but, E1 injecte un 2<sup>ème</sup> ballon en criant « Ballon magique ». Les joueurs se disputent alors ce ballon.
- A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les portes latérales et on recommence avec 2 autres.



### 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