

DOCUMENT EXPLICATIF

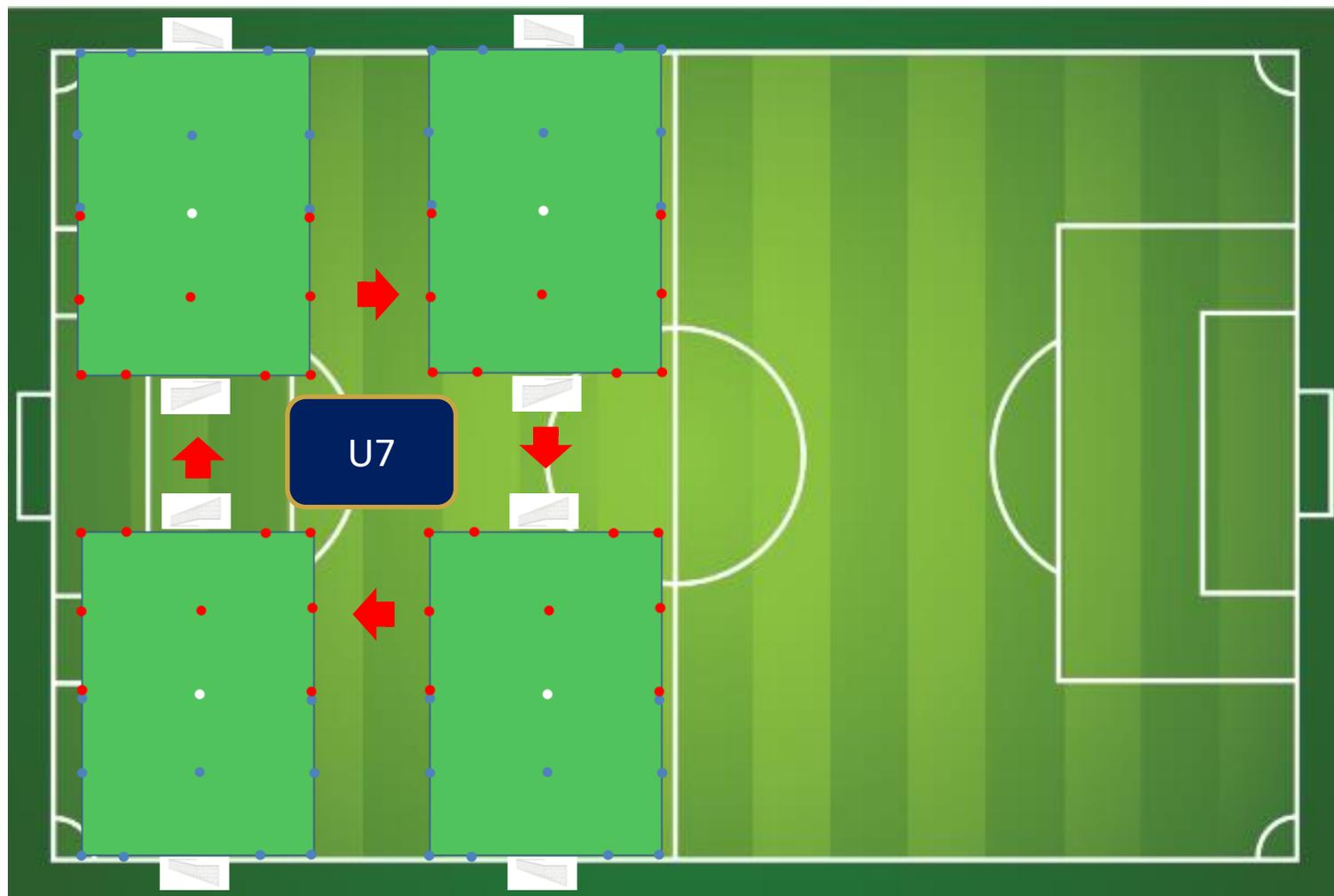
OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

U6

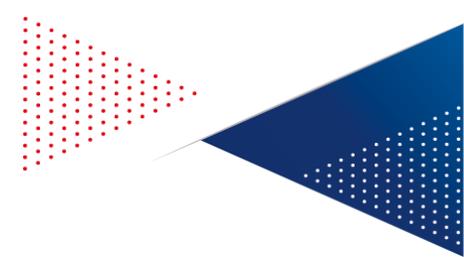
U7

L'ORGANISATION D'UN PLATEAU

- **Simplification des rotations**
 - Les équipes camp bleu restent sur place
Le Club d'accueil désigne les équipes des camps bleu
 - Les équipes camp rouge tournent dans le sens des aiguilles d'une montre
- **Mise en place de formes jouées, du ballon magique et du défi sur le même espace de jeu**
 - Peu d'installations de matériel
 - Avancé le but de 7 m sur ligne de surface
- **5 rotations de 10 min**
 - Le défi jeu U7
 - Le ballon magique 2 contre 2
 - 3 matchs



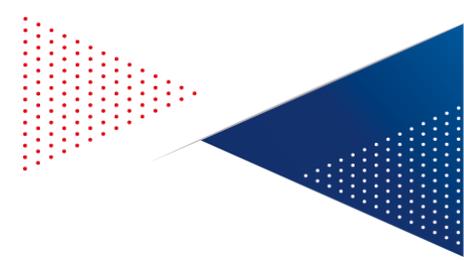
LOIS DU JEU - LES POINTS CLÉS



U7

TERRAINS	28x20
BUTS	4 m × 1,5 m (hauteur de piquet) ou buts spécifiques
BALLONS	Taille 4
NOMBRE DE JOUEURS	4 vs 4 avec GdB (1 remplaçant) Participation de tous
TOUCHES et CORNER en U7	Au pied, sur passe au sol ou conduite
COUPS FRANCS	Tous les coups francs sont directs
ARBITRAGE	Arbitrage éducatif à l'extérieur du terrain (adultes ou jeunes licenciés)
PASSE AU GARDIEN	Autorisée
ZONE GdB	7 m et matérialisée

LOIS DU JEU - LES POINTS CLÉS



U7

TEMPS DE JEU MAX (matches + ateliers)	50 minutes
HORS-JEU	NON
RELANCE GDB	<u>Relance protégée (le gardien de but n'est pas autorisé à dégager de volée ou de demi-volée). Lors des relances de celui-ci, l'adversaire se tient à l'extérieur de la surface et ne peut y pénétrer que lorsque le ballon sera parvenu dans les pieds d'un partenaire.)</u>
COUP D'ENVOI	Interdit de marquer directement
TACLES	NON
COUPS FRANCS	Tous les coups francs sont directs
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface de réparation
COUP DE PIED DE REPARATION	OUI à 6 m