

LOIS DU JEU POUR LA PRATIQUE SPECIFIQUE FOOTBALL A 3 ET A 4

U6-U7

A partir de la saison 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.

À 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

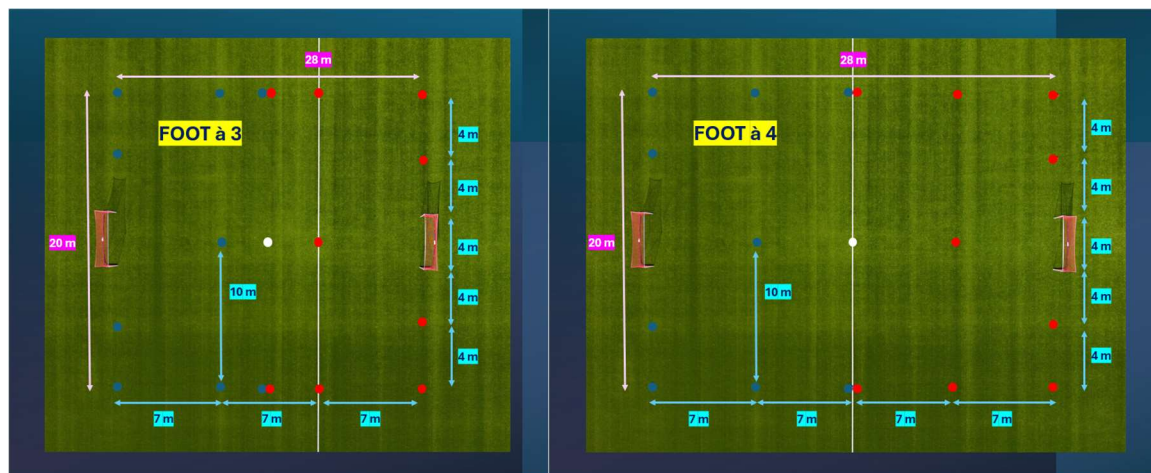
Le terrain du Foot à 3 (U6) mesure 21 mètres x 20 mètres.

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.



LOI 2 : LE BALLON

En U6-U7, les ballons taille 3 ou 4 peuvent être utilisés.

LOI 3 : LES JOUEURS

Les U6 spécifiques évoluent en 3 contre 3 dont un gardien de but.

Les U6-U7 évoluent en 4 contre 4 dont un gardien de but.

Si le nombre de joueurs est insuffisant, il est autorisé pour des U6-U7 de jouer en 3 contre 3.

Les remplacements sont illimités et peuvent être réalisés à la volée. Le joueur entrant attend que le joueur sortant lui tape dans la main et soit complètement sorti des limites du terrain. La mission de l'accompagnateur de l'équipe est de permettre une participation effective égale pour tous les joueurs de l'effectif.

LOI 4 : L'ÉQUIPEMENT

L'équipement obligatoire de tout joueur comprend chacun des équipements suivants :

- un **maillot avec des manches**

- un **short**,

- une paire de **chaussettes** entièrement relevées en dessous des genoux

- une paire de **chaussure**

- les **protèges tibias** – ils doivent être en matière adéquate et d'une taille appropriée pour offrir un degré de protection raisonnable et doivent être recouverts par les chaussettes. Il incombe aux joueurs de porter des protège-tibias adéquats et d'une taille appropriée. L'arbitre vérifie le port de protège-tibias mais ne juge pas de sa taille qui est sous la responsabilité unique de l'athlète. En revanche, sans les protèges tibias, l'arbitre empêche le joueur de jouer.

Les joueurs ne doivent porter aucun objet dangereux.

LOIS 5 ET 6 : ARBITRE ET MAÎTRE DE LIGNES

L'arbitrage est éducatif, il convient d'expliquer les lois du jeu quand elles ne sont pas comprises par les enfants et de faire refaire, principalement, en début de saison.

L'arbitrage sera réalisé par un adulte ou un jeune licencié d'une catégorie supérieure à l'extérieur du terrain.

Quand le nombre de joueurs présents par équipe est supérieur à 3 ou à 4 en fonction des catégories, un enfant deviendra « Maître de Lignes ». Il sera positionné en retrait du point de corner et pourra regarder la ligne de touche et la ligne de but.

Son rôle sera de lever le drapeau pour informer que le ballon est sorti du terrain. Dans le cas, où le ballon sera rentré dans le but, il lèvera le drapeau et ensuite montrera le milieu du terrain pour signifier l'engagement. Les fautes sont de la responsabilité de l'arbitre central.

Les décisions demeurent prises par l'arbitre responsable de la rencontre.

LOI 7 : DURÉE DU PLATEAU

Le plateau dure 50 minutes au total et il est découpé en 5 temps de 10 minutes.

Dans le cas d'un **plateau**, le contenu est de 3 matchs, 1 défi 1 contre 1 et 1 forme jouée en 2c2 ou 3c3 en « ballon magique ».

Dans le cas d'un **Jour de Matchs**, 2 possibilités s'offrent au District :

- **Jour de matchs « format Festifoot »** = 8 rencontres de 5 minutes avec le principe de Montante Descendante

- **Jour de matchs « format aléatoire »** = 5 rencontres de 8 min avec le principe de « Je ne joue jamais contre la même équipe »



LOI 8 : COUP D'ENVOI

Le coup d'envoi se fait au milieu du terrain. Au début de chaque match et après chaque but, il y a un coup d'envoi.

Il est interdit de marquer directement. Si un but est marqué directement sur coup d'envoi, celui-ci est refusé et le jeu reprend par une remise en jeu au bénéfice de l'équipe adverse dans sa surface de réparation.

Lors du coup d'envoi, le ballon est en jeu lorsqu'il est botté vers l'avant ou vers l'arrière. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été retouché par un autre joueur.

Tous les joueurs, à l'exception du joueur donnant le coup d'envoi doivent se trouver dans leur propre moitié de terrain et les adversaires doivent se tenir à au moins quatre (4) mètres du ballon tant qu'il n'est pas en jeu.

LOI 9 : BALLON EN JEU ET HORS DU JEU

Le ballon est hors du jeu :

- Lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain, que ce soit à terre ou en l'air.
- Lorsque le jeu est stoppé ou arrêté par le coup de sifflet de l'arbitre.
- Lorsque le ballon touche l'arbitre et reste sur le terrain ou entre dans le but ou est récupéré par l'adversaire ou empêche une attaque prometteuse (reprise en jeu par une balle à terre).

Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations.

Pour les touches et les corners, la remise en jeu se fait au pied.

Le gardien de but relance uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol, les volées et demi-volées sont interdites.

LOI 10 : BUT MARQUÉ ET ISSUE D'UNE RENCONTRE

Un but est marqué lorsque le ballon a franchi entièrement, à terre ou en l'air, la ligne de but.

Aucun classement, résultat officiel ou attribution de titre n'est établi dans les pratiques U6-U7, peu importe le format des plateaux. Les tournois sont également **interdits**.

La priorité est donnée au plaisir de jouer et à la progression de tous les enfants.

LOI 11 : HORS-JEU

Il n'y a pas de hors-jeu.

LOI 12 : FAUTES ET COMPORTEMENTS

Les fautes et comportements antisportifs sont sanctionnés par un coup franc direct.

Toute faute commise dans la surface de réparation est sanctionnée par un **pénalty** (coup de pied de réparation).

Les tacles sont interdits.

LOI 13 : COUPS FRANCS

Tous les coups francs sont directs, les adversaires se trouvent à une distance de quatre (4) mètres. L'arbitre privilégie, lorsque les circonstances le permettent, l'explication de la faute commise afin de favoriser la compréhension des lois du jeu par l'enfant.

LOI 14 : PENALTY

Le point de pénalty est situé à sept (7) mètres du but, face au but. Tous les autres joueurs doivent se situer à quatre (4) mètres du ballon.

Le gardien de but doit avoir, à minima, un pied sur ou derrière sa ligne de but au moment du tir, faute de quoi, l'arbitre peut faire retirer le pénalty s'il estime que la procédure n'a pas été respectée.



LOI 15 : RENTREE DE TOUCHE

En U6-U7, une touche se joue au pied et les adversaires sont à une distance de quatre (4) mètres du ballon.

La rentrée de touche peut se faire de deux (2) manières différentes :

- Par une passe au sol. Dans ce cas, il est interdit de marquer directement.
- En conduite de balle. Dans ce cas, le ballon est en jeu et donc un but peut être marqué après une conduite de balle.



LOI 16 : LE GARDIEN DE BUT ET LA RELANCE

Le gardien de but peut prendre le ballon à la main à la suite d'une passe d'un partenaire.

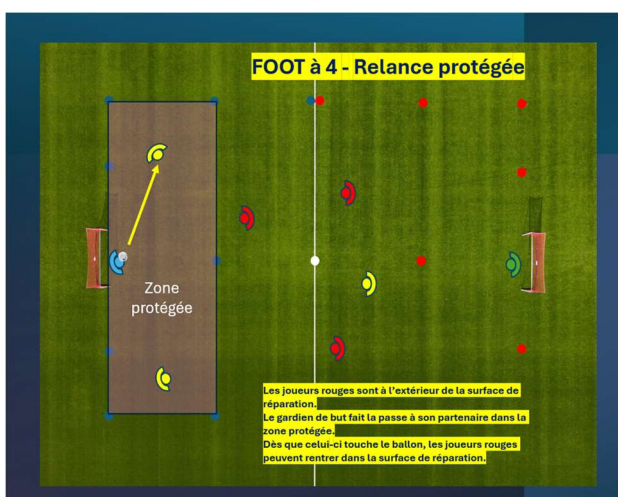
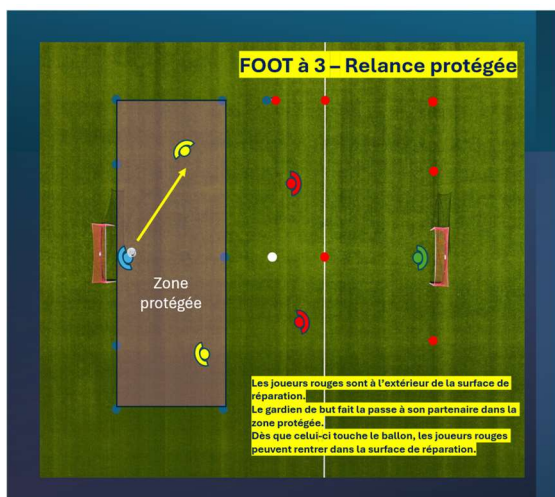
Il peut ensuite relancer à la main ou au pied au sol. Aucune relance n'est réalisée de volée et de demi-volées.

Quand le ballon sort des limites du terrain, la reprise du jeu se fera avec un ballon arrêté au sol. Dans ce cadre et pour faciliter le jeu de l'équipe en possession du ballon, la relance est protégée.

Cela veut dire que le gardien peut faire une passe à un partenaire dans sa propre surface de réparation. Les joueurs de l'équipe adverse se trouvent à l'extérieur de la surface de réparation.

Les joueurs adverses ne peuvent pénétrer dans la surface de réparation qu'à partir du moment où un deuxième joueur a touché le ballon après la relance.

Si un adversaire récupère le ballon avant qu'il ne soit joué par un deuxième joueur, la relance est à refaire.



LOI 17 : CORNER

Comme la touche, le corner se joue au pied et de deux (2) manières différentes :

- Sur une passe ou
- En conduite de balle.

Dans les deux (2) cas, les adversaires se situent à quatre (4) mètres du ballon.

LOI SPECIFIQUE : JEU DE TÊTE

Il est interdit de toucher le ballon de la tête pour préserver l'intégrité physique des enfants et leur développement.

Si c'est le cas, le jeu est arrêté et le ballon est donné à l'autre équipe. La reprise du jeu sera réalisée par une touche à l'endroit le plus proche de la faute.

Pour toutes les situations non expressément prévues par le présent document, les Lois du Jeu de l'IFAB en vigueur ainsi que les règlements généraux de la FFF demeurent applicables.

