



# Guide de la saison

## Catégorie U11

Joueurs nés en 2015 et 2016  
Joueuses nées en 2014, 2015 et 2016

Saison  
2025-2026





# Guide de la saison

## Catégorie U11

Joueurs nés en 2015 et 2016  
Joueuses nées en 2014, 2015 et 2016



Saison  
2025-2026



## SOMMAIRE

- 🐓 Le calendrier de la saison
- 🐓 Les lois du jeu en U11
- 🐓 Le terrain des U11
- 🐓 L'organisation de la saison U11
- 🐓 Les défis en U11
- 🐓 L'organisation des rencontres
- 🐓 Quelques règles essentielles ...
- 🐓 La formation des éducateurs
- 🐓 Le concours « graine de footballeur / footballeuse »
- 🐓 Où retrouver toutes les infos U11





# Guide de la saison U11 - Saison 2025-2026

## LE CALENDRIER GÉNÉRAL DE LA SAISON U11

		U11		
AOUT	30	31		
	6	7	REUNION RESP EQUIPES	
SEPTEMBRE	13	14	RENTREE DU FOOT	
	20	21	1	
	27	28	2	
	4	5	3	
OCTOBRE	11	12	4	
	18	19	MR	
	25	26	MR	
	1	2	5	
NOVEMBRE	8	9	JOUR DE COUPE	
	Mardi 11		MR	
	15	16	7	
	22	23	8	
	29	30	9	
	DECEMBRE	6	7	MR
		13	14	MR
20		21		
27		28		
JAN	17	18		
	24	25		

FEVRIER	31	1	
	7	8	
	14	15	
	21	22	
	28	1	
MARS	7	8	1
	14	15	JOUR DE COUPE
	21	22	2
	28	29	3
AVRIL	4	5	MR
	LUN 6		MR
	11	12	MR
	18	19	4
	25	26	5
MAI	VEND 01		
	2	3	6
	VEND 08		FINALE FEST U11
	9	10	MR
	JEU 14		MR
	16	17	MR
	23	24	7
	LUN 25		MR
	30	31	8
	JUIN	6	7
13		14	
20		21	
27		28	



## LES LOIS DU JEU U11

		U11 - Foot à 8
JOUEURS	Nombre de joueurs	7 joueurs + 1 gardien de but
	Nombre de remplaçants	4 maximum
	Temps de jeu minimum par joueur	Minimum 50%. Temps de jeu égal pour tous.
	Surclassement	3 U9 maximum par équipe (autorisé médicalement)
	Féminine	U12F autorisée à jouer en mixité
	Temps de jeu maxi avec atelier	60 min maximum tout compris
	Temps de jeu maxi par rencontre	50 minutes (2x25minutes)
TERRAINS	Dimension du terrain	½ terrain à 11 ou 55 à 60m x 45m
	Dimension du but	6m x 2,1m
	Surface de réparation	<b>13m x 26m</b>
	Point du coup de pied de réparation	9 m
	Position du coup de pied de but	Libre dans la surface virtuelle de 6mx9m (largeur de but x distance ligne de but au point de pénalty).
REGLES DU JEU	Taille du ballon	Taille 4
	Coup d'envoi :	Adversaires à 6 m de distance
	Coup d'envoi :	Passe vers l'avant ou vers l'arrière. Interdiction de marquer directement.
	Coup de pied de coin	Au pied du point de corner
	Rentrée de touche: modalités	A la main, les pieds au sol. Adversaires situés à 6 m minimum.
	Hors-Jeu	A partir de la ligne des 13 mètres (sur la largeur complète du terrain) Pas de hors jeu sur une touche ou une sortie de but.
	Coups Francs	Direct ou indirect (règles du foot à 11) – mur à 6 mètres
	Passe en retrait au Gardien de but	Prise du ballon à la main par le gardien interdite sur passe volontaire d'un coéquipier. Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres. Mur à 6 mètres
	Dégagement du gardien	Pas de frappe de volée ou de ½ volée. Sinon CF indirect ramené perpendiculairement à la ligne des 13 mètres.
	Coup de pied de but	Application de la nouvelle règle de sortie de but. Passe possible dans la surface de réparation. Les coups de pied de but sont obligatoirement joués par les gardiens (apprentissage)
	Tacles	Autorisé
ARBITRAGE	Arbitrage	3 arbitres (privilégier des joueurs U15 – U17 du club)
	Mi-temps	Après 25 minutes. Durée 10 à 15 minutes maximum
	Prolongations et tirs aux buts	Non

## LES LOIS DU JEU U11

### Le coup de pied de but en U11 :

Lors d'un coup de pied de but, le ballon sera placé dans la zone virtuelle « 6m x 9m » (délimitée par la largeur des montants de but et allant jusqu'à la hauteur du point de penalty).

Comme au football à 11, les **adversaires** devront se trouver **à l'extérieur** de la surface de réparation (26x13m) jusqu'au botté du ballon.

Les joueurs de l'équipe bénéficiant du coup de pied de but **peuvent se trouver à n'importe quel endroit sur le terrain**. (à l'extérieur ou l'intérieur de la surface de réparation)

Après le botté du ballon, les adversaires ont la possibilité de pénétrer dans la surface de réparation même si celui-ci n'en est pas encore sorti.

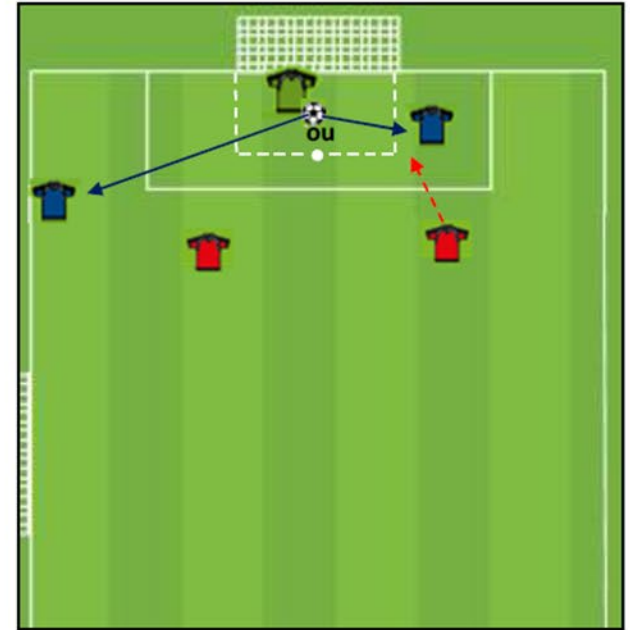
#### 1. Procédure

- Le ballon est en jeu quand **il a été botté et a clairement bougé**

#### 2. Fautes et sanctions

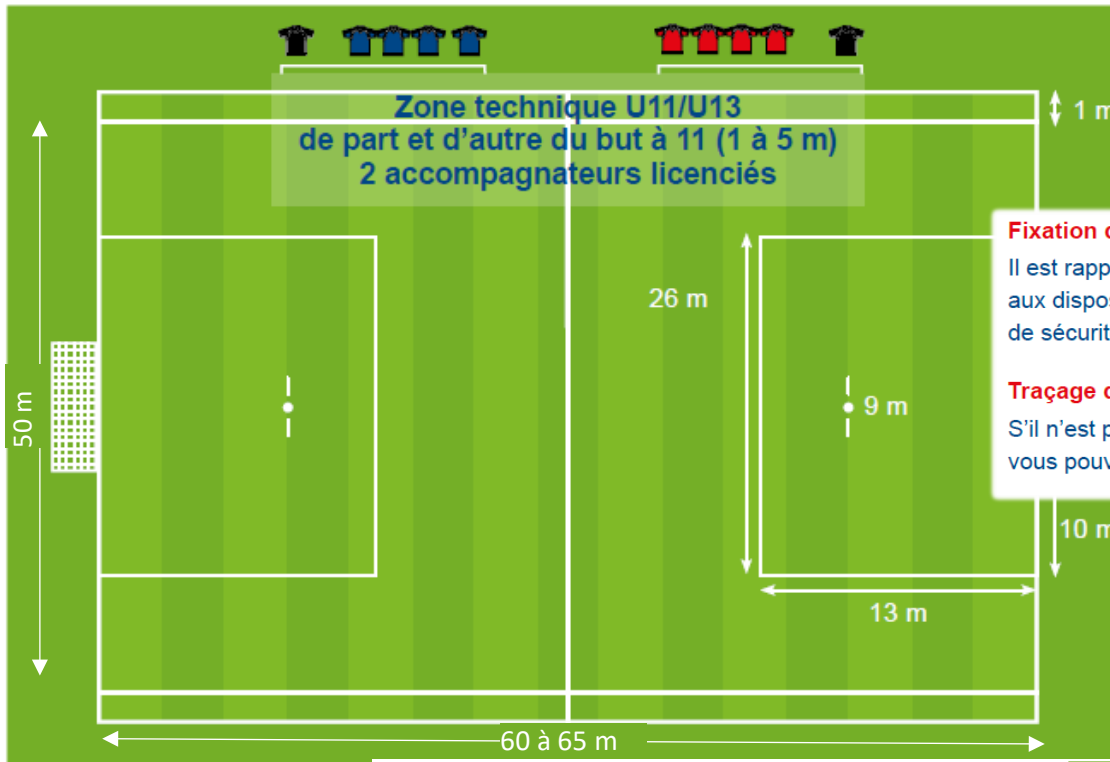
*Si, quand un coup de pied de but est effectué, des adversaires sont dans la surface de réparation parce qu'ils n'ont pas eu le temps de quitter cette surface, l'arbitre autorisera le jeu à se poursuivre.*

*Toutefois un adversaire qui se trouve dans la surface de réparation quand le coup de pied de but est effectué ou entre dans cette surface avant que le ballon soit en jeu, et joue, touche ou influence un adversaire, le coup de pied au but devra être retiré*

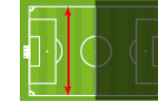


## LES LOIS DU JEU U11

### Le terrain en U11 :



(1/2 terrain à 11)



#### Fixation des buts pour le football à 8 :

Il est rappelé que les « buts de football » doivent être conformes aux dispositions du Décret n°96-495 du 4 juin 1996, fixant les exigences de sécurité auxquelles celles-ci doivent répondre.

#### Traçage de la surface de réparation :

S'il n'est pas possible de tracer la surface sur l'ensemble des terrains, vous pouvez utiliser des coupelles pour matérialiser les quatre angles.

### HORS JEU

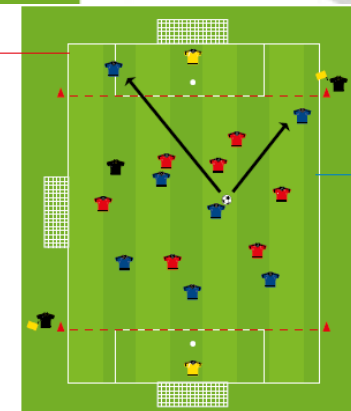
A partir de la ligne des 13 m sur la largeur complète du terrain.

- > Le hors-jeu est jugé au départ du ballon.
- > Le receveur doit faire action de jeu.
- > Un joueur est en position de hors-jeu s'il est plus près de la ligne de but adverse que deux autres adversaires.

À noter : Pas de hors-jeu sur une touche ni sur une sortie de but.

### HORS JEU

car je suis dans la zone des 13 mètres avec moins de deux joueurs entre le but et moi



### PAS HORS JEU

car je ne suis pas dans la zone des 13 mètres

### 2 phases différentes durant la saison :

- Phase 1 : de septembre à décembre

*Phase de brassage avec 3 niveaux d'engagement différents.*

- Phase 2 : de janvier à fin mai

*3 niveaux, en fonction des résultats de la Phase 1.*

→ Nombre d'équipes par plateau ? Plateaux de 2 équipes.

## LES DEFIS EN U11

### EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

Chaque joueur doit effectuer un slalom le plus rapidement possible.

\*Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.

1/3

\*Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques (voir croquis).

\*Le défi s'effectue entre 2 joueurs (un de l'équipe A et un de l'équipe B)

\*Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de Match

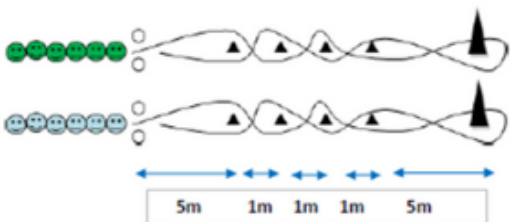
\* Tous les joueurs participent au défi

En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

Au signal, les 2 joueurs font le parcours comme indiqué sur le schémas (ils peuvent commencer par contourner le 1er cône par la droite ou par la gauche)

> Le 1er joueur qui STOP son ballon derrière la ligne de départ marque 3 points  
> Le 2e joueur marque 1 point

Si 2 joueurs arrivent en même temps, ils marquent 2 point chacun.



\*Pour remporter le slalom, le joueur doit parfaitement l'exécuter (voir croquis) et **IMMOBILISER LE BALLON SUR LA LIGNE D'ARRIVEE.**

\*Quand tous les joueurs sont passés au défi, l'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points, la deuxième empoche 1 point.  
Si match nul, chaque équipe empoche 2 points.

### EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

1) Expliquer les règles à tous les joueurs (nombre d'essais, surface de rattrapages, etc....)

2/3

2) Mettre les joueurs par 2, c'est-à-dire : A est au défi le numéro 1 de l'équipe A avec le numéro 2 de l'équipe A le numéro 3 de l'équipe A avec le numéro 4 de l'équipe A

S'il y a un nombre impair de joueurs, former un groupe de 3 joueurs.

3) Dans un groupe de 2 joueurs, il y en a un qui compte les jonglages de l'autre et quand celui-ci a terminé son défi, il s'arrête. Cette fois-ci les rôles s'inversent, celui qui comptait va jongler et celui qui jonglait va compter.

4) Chaque joueur doit réaliser la jonglerie "PIEDS" et la jonglerie "TETE". Chaque joueur réalise les 2 défis à la suite. Exemple:

Le numéro 1 de l'équipe A réalise son défi "PIEDS", il totalise 41 contacts "PIEDS"  
Puis il réalise le défi "TETE" et totalise 13 contacts "TETE"

Le numéro 1 de l'équipe B retiendra donc le résultat de 54 contacts pour le numéro 1 de l'équipe A

5) Une fois le défi terminé, chaque "binôme" se dirige vers leur éducateur qui va relever les résultats sur la feuille annexe.

### RAPPELS DES REGLES et OBJECTIFS

- \* L'objectif à atteindre à chaque défi est de 70 contacts (50 contacts PIEDS +20 contacts TETE).
- \* Le départ du défi "PIEDS" s'effectue au sol ou à la main.
- \* Les surfaces de rattrapage sont autorisées mais non comptabilisées
- \* Le joueur possède 2 essais pour réaliser sa performance. La meilleure sera notée sur la feuille de matchs "Annexe" dans le tableau prévu à cet effet.
- \* Quand tous les joueurs ont effectué le défi, l'éducateur entoure les 8 meilleures performances. Le total de l'équipe ne peut pas dépasser 560 jonglages (8 x 70 = 560). Puis en fonction du total des 8 meilleures résultats, l'équipe obtient soit 3, 2 ou 1 point comme indiqué ci-dessous.

3 points si >400  
2 points si ≤ 400 et > 250  
1 point si ≤ 250  
0 point si non réalisé

**On ne se débarrasse pas du défi !!!  
Celui-ci permet aux éducateurs d'observer  
une progression technique du joueur...**

## 1<sup>ère</sup> phase

## LES DEFIS EN U11

### DEFI VITESSE MAITRISE

#### EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

3/3

\*Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.

\*Le club recevant mettra en place 2 circuits identiques (voir croquis).

\*Le défi s'effectue entre 2 joueurs (un de l'équipe A et un de l'équipe B)

\*Mettre les joueurs dans l'ordre de la feuille de Match

\* Tous les joueurs participent au défi

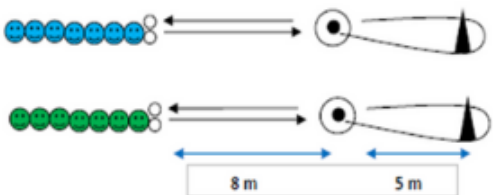
\* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

Au signal, les 2 joueurs partent, sprint sur 8 mètres, récupèrent le ballon dans le cerceau, conduisent le ballon, contournent le piquet, arrêtent le ballon dans le cerceau puis sprintent jusqu'à l'arrivée.

> Le 1er joueur qui passe la ligne de départ marque 3 points

> Le 2e joueur marque 1 point

Si 2 joueurs arrivent en même temps, ils marquent 2 point chacun.



\*Quand tous les joueurs sont passés au défi, l'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points, la deuxième empoche 1 point.

Si match nul, chaque équipe empoche 2 points.

## 1<sup>ère</sup> phase

#### EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFI

Chaque joueur doit mettre le ballon en mouvement et tirer au but.

1/3

\*Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.

\*Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.

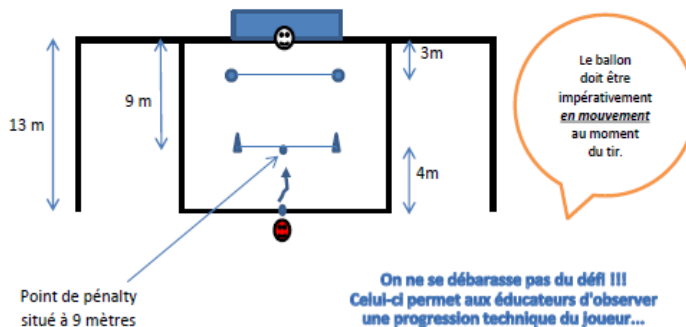
\*Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match. Tous les joueurs participent. Un tir par joueur y compris le gardien.

\* Si une équipe est composée de 8 joueurs, le résultat se fera en fonction des 8 passages. Si une équipe est composée de 10 joueurs, ils participent tous et à la fin du défi, l'éducateur retiendra que les 8 meilleurs résultats. Cette équipe aura donc 2 "chances" supplémentaires pour marquer des points.

\* Chaque joueur (alternativement : n°1 de l'équipe A puis n°1 de l'équipe B, puis n°2 de l'équipe A, puis n°2 de l'équipe B, etc...) met le ballon en mouvement entre les 13 mètres et le point de pénalty à 9 mètres avant de frapper impérativement avant le point de pénalty en direction du but. Si le but est marqué, le joueur concerné marque 1 point pour son équipe. Si le but n'est pas marqué le joueur ne marque pas de points (0).  
**ATTENTION : le ballon doit impérativement être en mouvement au moment du tir.**

\* Le gardien de but doit se trouver sur sa ligne de but au moment du départ du tireur. Il peut cependant avancer jusqu'à 3 mètres maximum pour stopper le tir. Le club recevant devra matérialiser les 3 mètres par des coupelles comme indiqué dans le croquis ci-dessous.

\* Une fois que tous les joueurs sont passés au défi (1 tir chacun), les éducateurs entourent les 8 meilleurs résultats. L'équipe qui marque le plus de points gagne le défi et empoche 3 points. L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.



### DEFI TIR EN MOUVEMENT

## 2<sup>ème</sup> phase

## LES DEFIS EN U11

### DEFI CONDUITE EN 8

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS  
Chaque joueur doit conduire le ballon sur un circuit en 8.

2/3

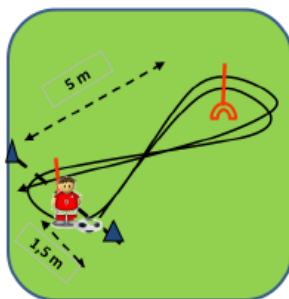
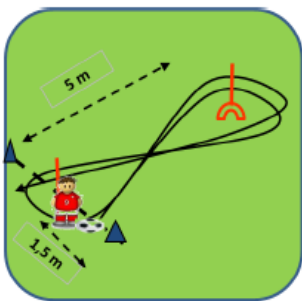
- \*Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
  - \*Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.
  - \*Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match. Tous les joueurs participent.
  - \* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi
- > 2 piquets ou constris à 5 mètres l'un de l'autre et 2 coupelles à 1m50 du piquet de départ (ligne de départ)  
> Départ du ballon derrière la ligne de départ

Principe: Conduite en croisant les déplacements (faire un double huit)

Si la diagonale n'est pas respectée et/ou si le joueur ne passe pas entre les coupelles et le piquet de départ et arrivée: essai nul (course perdue)

\*Le côté de départ est au choix du joueur selon sa préférence

Le premier des deux joueurs qui passe la ligne balle au pied marque 3 points  
Celui qui perd marque 1 point  
En cas d'égalité, les deux joueurs marquent 2 points



\* Une fois que tous les joueurs sont passés au défi:  
L'équipe qui marque le plus de points remporte le défi et empoche 3 points.  
L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.

EXPLICATION DE LA MISE EN PLACE DU DEFIS  
Chaque joueur doit effectuer un parcours de jonglerie en mouvement

3/3

- \*Les 2 équipes sont concernées en même temps par ce défi.
- \*Le club recevant mettra en place l'atelier comme indiqué dans le croquis ci-dessous.
- \*Les joueurs de chaque équipe sont placés dans l'ordre de la feuille de match. Tous les joueurs participent.
- \* En cas de différence numérique, faire repasser un ou plusieurs joueurs ayant perdu leur défi

Principe:

Les joueurs doivent faire 6m en jonglerie en mouvement sans que le ballon ne touche le sol  
Ce n'est pas une course entre les deux équipes !!

\*Surfaces de rattrapages autorisées (sauf bras et mains)

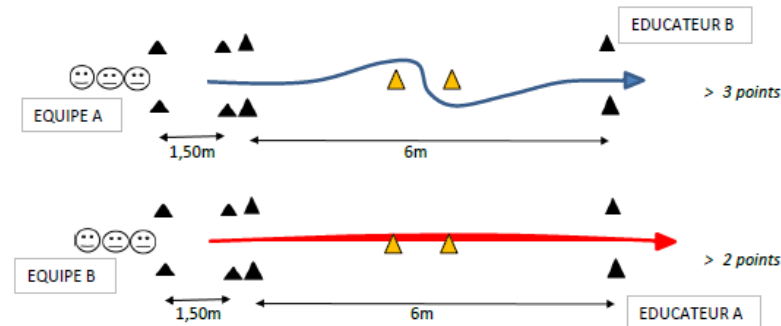
Après une courte période de stabilisation en jonglerie statique, le joueur décide, lorsqu'il le souhaite, de s'engager dans le parcours

Si un des joueurs fait tomber son ballon avant la zone de 6 m, le joueur a un deuxième essai  
\*Chaque joueur à 2 essais pour réussir le défi

\*Pour valider l'essai, obligation de faire un contact après la ligne d'arrivée

- > Parcours jonglage en mouvement réussi, en passant par la porte centrale: 3 points *Voir Schémas 1*
- > Parcours jonglage en mouvement réussi, en ne passant pas par la porte centrale: 2 points *Voir Schémas 2*
- > Parcours jonglage en mouvement non réussi, le joueur ne marque pas de point

### DEFI JONGLAGE EN MOUVEMENT



\* Une fois que tous les joueurs sont passés au défi:  
L'équipe qui marque le plus de points remporte le défi et empoche 3 points.  
L'équipe perdante marque 1 point. En cas d'égalité, les deux équipes marquent 2 points.

## 2ème phase



## BIEN ORGANISER LA RECEPTION DES RENCONTRES

### J - 1

Déterminer le responsable de la journée

Déterminer la personne responsable de l'accueil des équipes garçons et filles 😊

Prévoir un goûter par équipe

Anticiper l'affectation des vestiaires, anticiper un vestiaire filles 😊

Prévoir le marquage et l'équipement des terrains

Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)

😊 Attention aux spécificités féminines.

### LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu (filets)

Prévoir un goûter par équipe

Prévoir une trousse de premiers secours

Prévoir 2 jeux de chasubles

Prévoir pour les arbitres de touche des drapeaux et chasubles spécifiques

Prévoir au moins 2 ballons pour les rencontres

Accueillir les équipes avec un sourire :

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)
- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

### PENDANT LES RENCONTRES

Réaliser le défi «jonglage» ou défi «conduite»

Veiller au respect du protocole

Surveillance au bon déroulement des rencontres

Respecter l'occupation des zones centrales et techniques

Limiter l'accès au terrain aux seuls joueurs et éducateurs licenciés (maximum 2 par équipe)

### APRÈS LES RENCONTRES

Veiller au respect du protocole

Ranger les équipements sportifs (ballons, chasubles, pharmacie...)

Compléter la feuille de rencontres et la renvoyer au district

Accompagner les équipes au goûter.

Nettoyer les vestiaires après le départ des équipes

Participer au rangement du local après le départ des équipes

# Guide de la saison U11 - Saison 2025-2026

## QUELQUES REGLES ESSENTIELLES ...

### Le Jeu sans enjeux!

Respecter les temps de jeu de chaque enfant (minimum 50% du temps total)

Les parents doivent rester autour de l'aire de jeu (terrain de Match + Défis). Le Terrain c'est sacré!

TELECHARGER LE GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS U11 (GIFE) : [ICI](#)

Nous Sommes à votre disposition  
(Questions, Remarques, Observations ...)

## LA FORMATION DES EDUCATEURS

# PARCOURS BÉNÉVOLE

### ATTESTATIONS FÉDÉRALES (AF)

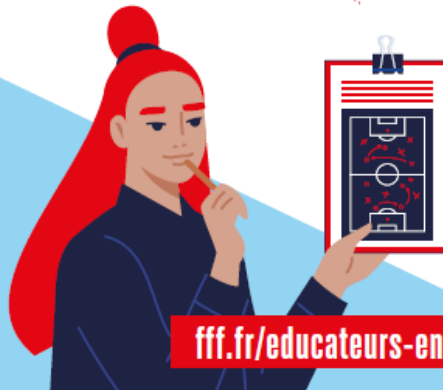
- Éthique et intégrité
- Pratique féminine
- Handi-foot
- Foot Adapté
- Arbitrage
- Golf-Foot
- Foot en marchant
- FOOT5
- Futnet
- Fit-Foot
- Accompagnateur d'équipe
- Futsal

### CERTIFICATS FÉDÉRAUX INITIATEURS (CFI)

Seniors	Beach Soccer
U14-U19	Gardien de But
U10-U13	Préparateur Physique
U6-U9	Futsal
Projet Club	

### DIPLÔMES FÉDÉRAUX (DF)

- Responsable École de Football
- Coach Jeunes
- Coach Seniors

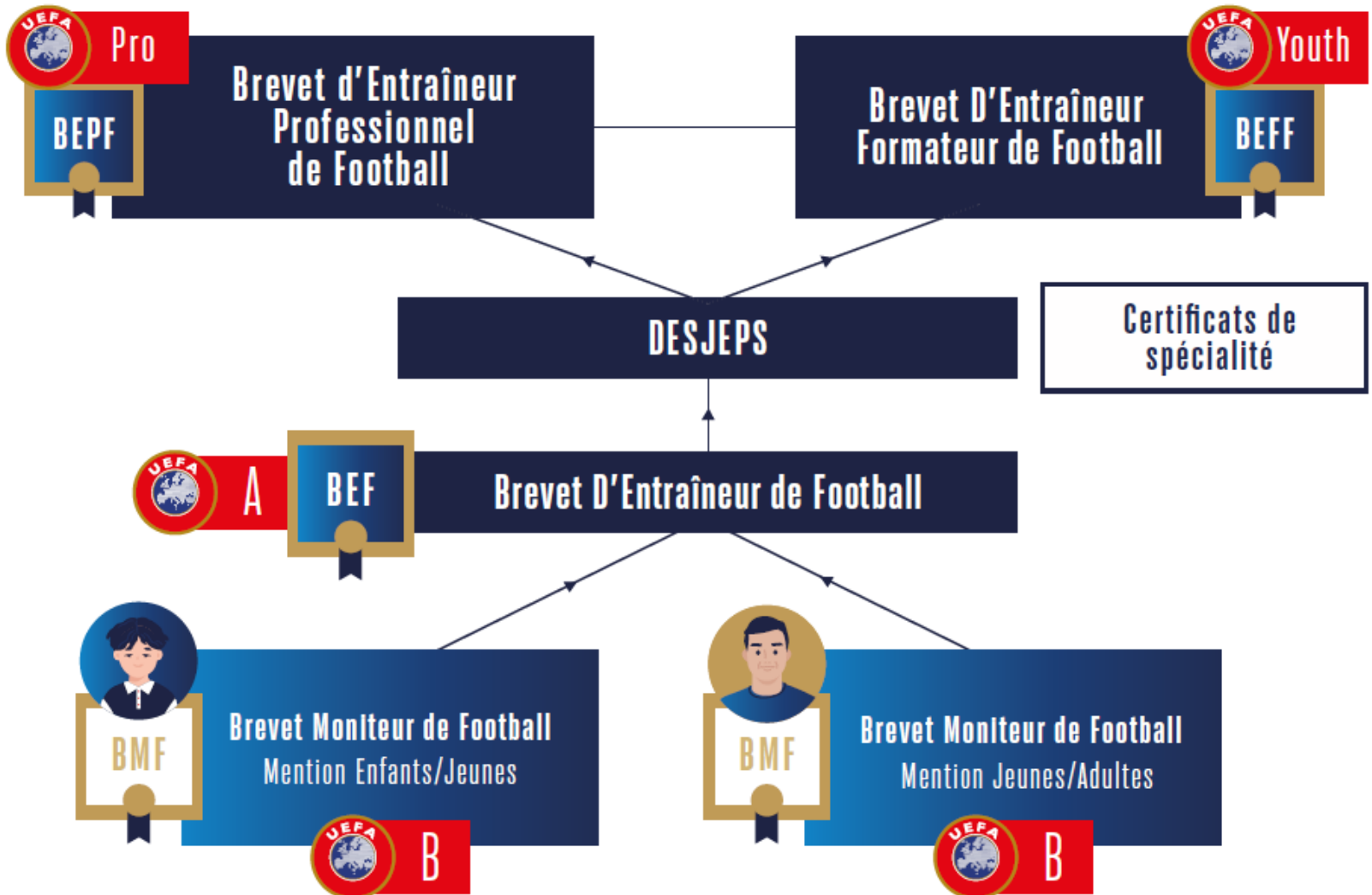


Plus d'infos sur

[fff.fr/educateurs-entraîneurs/parcours-benevole](http://fff.fr/educateurs-entraîneurs/parcours-benevole)



### PARCOURS PROFESSIONNEL



## LES EQUIVALENCES

### EQUIVALENCES DU 01/07/2023 AU 30/06/2027

ANCIENS MODULES/CFF		NOUVEAUX CERTIFICATS/ DIPLOMES	GESTION	DEMARCHE	DELIVRANCE DIPLOME	
ANIMATEUR SENIOR	CFF3	MODULE SENIORS	CFI SENIORS CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		MODULE U17-U19	CFI U14-U19 CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
INITIATEUR 2	CFF2	MODULE U15	CFI U14-U19 CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		MODULE U13	CFI U10-U13 CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
INITIATEUR 1	CFF1	MODULE U11	CFI U10-U13 CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		MODULE U9	CFI U6-U9 CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		MODULE U7	CFI U6-U9 CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		CERTIFICAT FUTSAL BASE	CFI FUTSAL CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		MODULE FUTSAL ENTRAINEMENT/PERFECTIONNEMENT	MODULE FUTSAL U18- SENIORS ATTESTÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		MODULE FUTSAL INITIATION/DECOUVERTE	MODULE FUTSAL U13- U15 ATTESTÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		MODULE ANIMATEUR/TRICE FEDERALE	ATTESTATION FÉDÉRALE PRATIQUE FÉMININE	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		CFF4	CFI PROJET CLUB CERTIFIÉ	-	Aucune démarche (équivalence de droit)	Pas de délivrance de nouveau diplôme
		CFF2 OU CFF3 + PSC1 + 1J DE FORMATION COMPLÉMENTAIRE*	DF COACH JEUNES	Liges Régionales	Inscription et participation à la journée de formation complémentaire	Liges Régionales
		CFF3 + PSC1 + 1J DE FORMATION COMPLÉMENTAIRE*	DF COACH SENIORS	Liges Régionales	Inscription et participation à la journée de formation complémentaire	Liges Régionales
		MODULES U7 + ANIMATEUR/TRICE FÉDÉRALE + CFF1 + CFF4 + PSC1 + 1J DE FORMATION COMPLÉMENTAIRE*	DF RESPONSABLE ECOLE DE FOOTBALL (UEFA C)	FFF (Service Entraîneurs)	Sur dossier à envoyer <b>complet</b> directement à la FFF (Service Entraîneurs)	FFF (Service Entraîneurs)

### Dates des journées de formation complémentaire

#### Coach Jeunes :

- 13/12/2025 à Dijon
- 04/07/2026 à Dijon

#### Coach seniors :

- 23/10/2025 à Dijon
- 04/07/2026 à Dijon

## LE PLANNING DE FORMATION

Formations	Catégories	Lieu	Dates et horaires	Volume présentiel	Formateur	Formateur Habilité
<b>CERTIFICATS FEDERAUX INITIATEURS</b>						
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U6-U9	U6-U9	Saint-Aubin 4 RUE DU STADE 39410	Samedi 11 octobre 2025 de 8h30 h à 16h30 <b>et</b> Samedi 25 octobre 2025 de 8h30 à 16h30	12h présentiel (2x6h)	Jake	à déterminer
		Lons-le-Saunier	Samedi 7 février 2026 de 8h30 h à 16h30 <b>et</b> Samedi 21 février 2026 de 8h30 à 16h30	12h présentiel (2x6h)	Jailet	à déterminer
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U10-U13	U10-U13	Mont-sous- Vaudrey	Samedi 18 octobre 2025 de 8h30 h à 16h30 <b>et</b> Samedi 08 novembre 2025 de 8h30 à 16h30	12h présentiel (2x6h)	Jailet	à déterminer
		Tavaux	Samedi 17 janvier 2026 de 8h30 h à 16h30 <b>et</b> Samedi 14 février 2026 de 8h30 à 16h30	12h présentiel (2x6h)	Jailet	à déterminer
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U14-U19	U14-U19	Mont-sous- Vaudrey	Samedi 10 janvier 2026 de 8h30 h à 16h30 <b>et</b> Samedi 24 janvier 2026 de 8h30 à 16h30	12h présentiel (2x6h)	Cornebois	à déterminer
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice SENIORS	SENIORS	Saint-Aubin 4 RUE DU STADE 39410 ST. AURIN	Samedi 22 novembre 2025 de 8h30 h à 17h30 <b>et</b> Samedi 6 décembre 2025 de 8h30 à 17h30	12h présentiel (2x6h)	Cornebois	à déterminer
<b>CERTIFICAT FEDERAUX INITIATEURS SPECIFIQUES</b>						
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice GARDIEN DE BUT "Initiation"		Lons le Saunier	Jeudi 19 février 2026 de 9h00 à 17h00 et Vendredi 20 février 2026 de 9h00 à 17h00	16h présentiel (2x8h)	Cornebois	à déterminer

### Certificat Fédéraux Initiateur

U6/U9 - U11/U13 - U14/U19 - Seniors

16h dont FOAD + 8h MSP

Processus en alternance sur 1 mois

**Bloc 1**

**6h**

**Présentiel**

**FOAD**

**Asynchrone**

**2h00**

**Pratique en  
club**

**8h**

**Bloc 2**

**6h**

**Présentiel**

**FOAD**

**Asynchrone**

**2h00**

**Distanciel FOAD**

**Evaluation  
finale**

**(Facultatif)**

**30'**



Guide de la saison U11 - Saison 2025-2026

**CONCOURS « Graine de footballeur / footballeuse »**



# Concours Graine de Footballeur & Footballeuse Made in Jura



U11 Garçons

**Règlement  
Saison  
2025-2026**



U11-U12  
Féminines





## Philosophie du concours



### Philosophie :

Avec la mise en place de ce concours, le District du Jura de Football souhaite mettre l'accent sur l'importance du travail technique lors de nos séances d'entraînements avec nos jeunes joueurs et jeunes joueuses.

Le concours n'est pas une fin en soi, il n'a aucun caractère obligatoire. Les clubs participent s'ils le souhaitent.

### Récompenses :

Les finalistes et vainqueurs du concours présents à la finale seront évidemment récompensés individuellement et collectivement.

### Idée :

Les éducateurs mettent en place et développent les ateliers proposés avec les joueurs/joueuses et transmettent au District pour le 31/03/2024, le (ou les) nom(s) du (ou des) joueurs/joueuses qui auront obtenu les meilleurs résultats (voir diapos 5 et 6).

Il est également possible d'envoyer le (ou les) nom(s) du (ou des) joueurs/joueuses sans avoir mis en place les ateliers dans les clubs. Pour cela il suffit juste d'envoyer la fiche avec les noms. Les joueurs/joueuses ne sont pas obligés de tout réussir pour être qualifiés pour la demi-finale. Les meilleur(e)s seront invité(e)s à participer à la demi-finale.

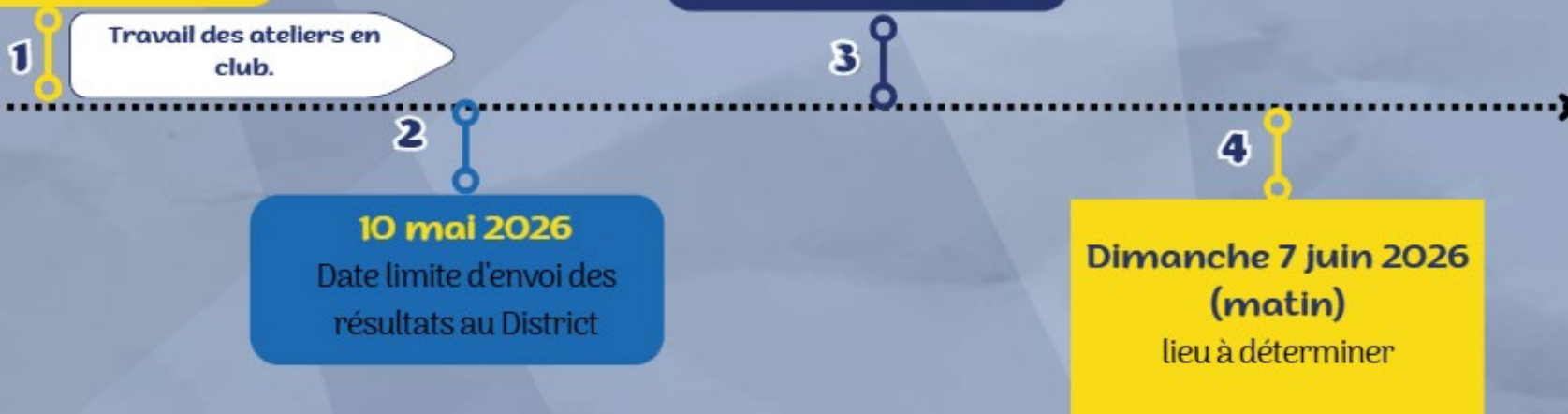
Bien s'assurer que les joueurs/joueuses qui participeront à la demi-finale soient disponibles le dimanche 18 mai 2025 (matin) et le jeudi 29 mai 2025 en cas de qualification pour la finale.

### Echéancier



**Octobre - Novembre**  
Envoi du règlement aux clubs

**Mai 2026**  
Envoi des convocations aux clubs pour la finale





# Guide de la saison U11 - Saison 2025-2026

## OU TROUVER LES INFOS RELATIVES AUX U11 ?

Sur le SITE du District du Jura : **JURA.FFF.FR**

### Les documents d'organisation :

- DOCUMENTS > TELECHARGEMENTS > FOOT ANIMATION

### Les règlements :

- DISTRICT > STATUTS ET REGLEMENTS > REGLEMENT U11M

### Les infos :

- PRATIQUES > FOOT D'ANIMATION > U11G
- Conseiller technique DAP : Clément JAILLET : [ctd-dap@jura.fff.fr](mailto:ctd-dap@jura.fff.fr) ou 06.08.68.85.58

