



Guide de la saison

Catégorie U9

Joueurs nés en 2018 et 2019
Joueuses nées en 2017, 2018 et 2019

Saison
2026-2027





Guide de la saison

Catégorie U9

Joueurs nés en 2018 et 2019
Joueuses nées en 2017, 2018 et 2019



Saison
2026-2027



SOMMAIRE

- Le calendrier de la saison
- La partie administrative
- Les lois du jeu
- Les festifoot
- Le terrain en U9
- Le foot à l'école
- Conseil aux éducateurs
- La formation des éducateurs
- Les besoins des enfants U8-U9
- L'essentiel
- L'organisation d'un plateau U9
- Les jeux à mettre en place ...



CALENDRIER U9



		U9	U7
AOUT	29 30		
SEPTEMBRE	5 6		
	12 13	RENTREE U9	
	19 20	1	RENTREE U7
	26 27	2	1
OCTOBRE	3 4		2
	10 11	3	
	17 18		3
	24 25	PLATEAU VOLONTAIRE	
NOVEMBRE	31 1	4	MR
	7 8	MR	4
	Mercredi 11		
	14 15	5	
	21 22	6	5
	28 29		
DECEMBRE	5 6		
	12 13	NOEL FUTSAL ?	
	19 20		

MARS	6 7	1	
	13 14		1
	20 21	2	
	27 28 29		2
AVRIL	3 4	3	
	10 11		3
	17 18	PLATEAU VOLONTAIRE	
	24 25	4	MR
MAI	1 2	MR	4
	Jeudi 6		
	8 9		
	15 16	5	
	Lundi 17		
	22 23		5
JUN	29 30	6	6
	5 6	7	
	12 13 19 20	JND	

IMPORTANT

Pour chaque plateau, chaque éducateur doit se déplacer avec 2 ballons / équipe.

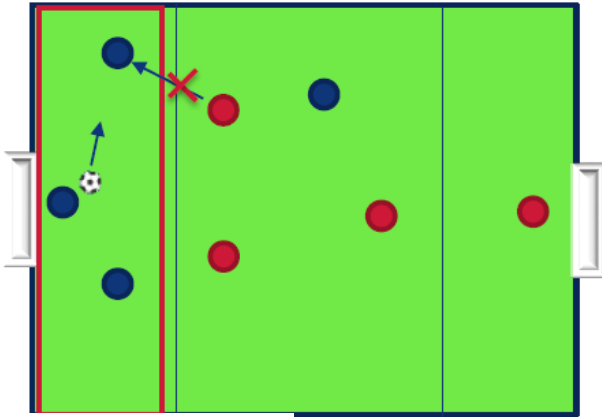
Lors des matchs, l'éducateur doit être en mesure d'alimenter un ballon très rapidement pour éviter les arrêts de jeu trop longs sur les sorties de but, touche etc...
(l'éducateur effectue le rôle de ramasseur de balle afin de favoriser le temps de jeu des enfants).

CATÉGORIES - LICENCES	U8	U9
SCOLARITÉ	CE1	CE2
EFFECTIFS DE PRATIQUE	Football à 5	
SUPPLÉANT(S)	2 maximum	
NOMBRE MINIMAL DE JOUEURS	4 par équipe	
TACLES	Oui	
MIXITÉ	Oui	
SURCLASSEMENT	3 U7 maximum par équipe avec autorisation médicale	
SOUS-CLASSEMENT	Possibilité U10 F	
DIMENSION DES TERRAINS	35 à 40 m x 25 à 30 m	
ZONE GARDIEN DE BUT	Zone à 8 mètres	
HORS-JEU	Non	
TAILLE DES BUTS	4 m x 1,5 m	
TAILLE DES BALLONS	T3 ou T4	
TEMPS DE JEU MAX : RENCONTRES + ATELIERS	50 minutes	
DUREE MAX DES RENCONTRES	40 minutes	
ENGAGEMENT	Interdiction de ma	
COUP DE PIED DE BUT	Ballon arrêté, endroit libre dans la surface des 8 m	
TOUCHE	Passe au pied au sol ou conduite de balle	
COUP-FRANCS	Coup-francs directs uniquement	
COUP DE PIED DE RÉPARATION	6 m (2 pas devant la ligne des 8 mètres)	
MISE À DISTANCE DES JOUEURS	4 m	
PRISE DE BALLE A LA MAIN DU GARDIEN SUR PASSE EN RETRAIT VOLONTAIRE D'UN PARTENAIRE	Autorisé	
RELANCE GARDIEN DE BUT	Uniquement à la main ou au pied sur ballon posé au sol	
TEMPS DE JEU PAR JOUEUR	Tendre vers 100 %	
ARBITRAGE	Extérieur terrain par 1 jeune ou 1 adulte	
PAUSE COACHING	Non	

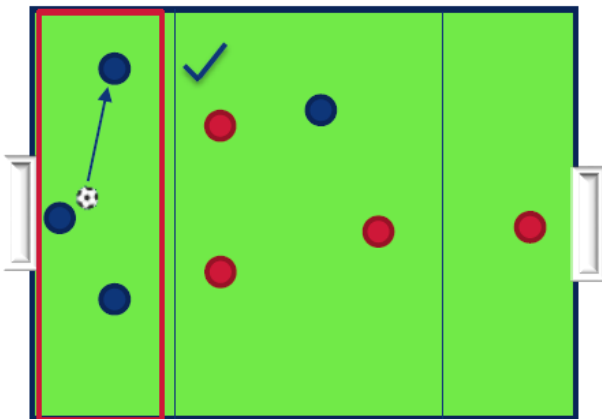
RAPPELS LOIS DU JEU

- La relance protégée : explications...

Zone des 7m



Zone des 7m



La relance protégée est mise en place dans les catégories U6/U7 et U8/U9 lors de deux situations:

- Le GDB est en possession du ballon à la main
- La réalisation d'un coup de pied de but (au pied uniquement)

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 7mètres.

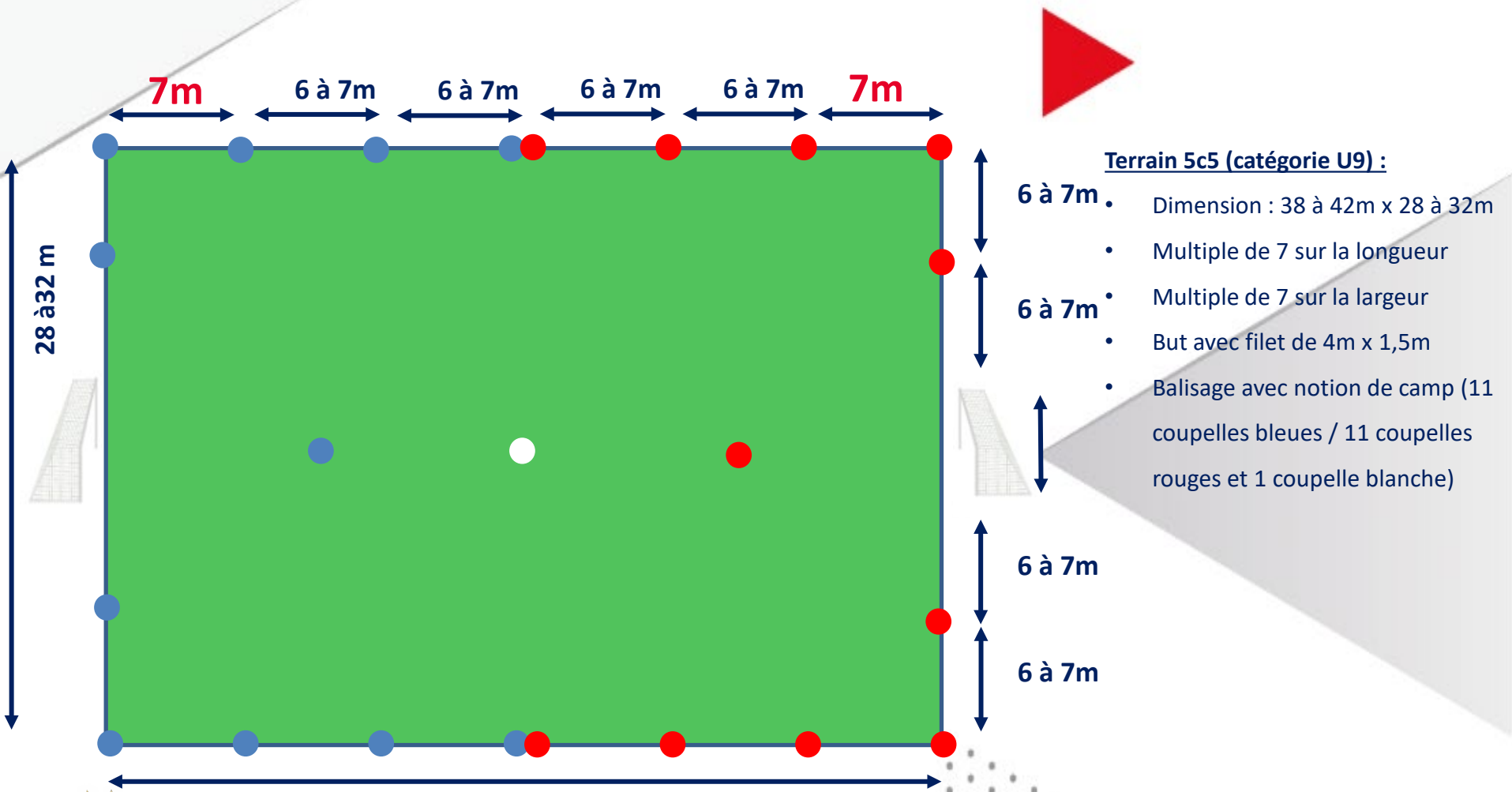
Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée.

Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations:

- Le ballon est contrôlé ou touché par un joueur
- Le ballon franchi la ligne de la zone protégée
- Le ballon sort des limites du terrain

LE TERRAIN EN U9

RIGUEUR ET SIMPLICITE



Quelques conseils pour les éducateurs... répartir les rôles

RÔLE DES ÉDUCATEURS, PARENTS ET ACCOMPAGNATEURS

Missions de l'encadrement :

L'encadrement d'un jeune joueur est composé d'un tryptique : l'éducateur, l'accompagnateur (« le dirigeant ») et les parents.

Chacun d'entre eux a un rôle à tenir auprès des jeunes joueurs. Leurs missions doivent être COMPLÉMENTAIRES et chacun doit rester dans son rôle.

	RÔLES DE L'ÉDUCATEUR	RÔLES DE L'ACCOMPAGNATEUR	RÔLES DES PARENTS
EN DEHORS DE LA PRATIQUE	> Participe aux réunions techniques du club > Prépare le calendrier des rencontres > Met en place les conditions d'entraînement (lieu, jour, horaires, stages...) > Met en œuvre une programmation > Intègre le Programme Éducatif Fédéral dans son fonctionnement > Prévoit des animations extra-sportives > Assure le lien avec les parents (réunion, contact...) > Met en place la charte de vie avec les joueurs	> Prépare le déplacement et les conditions matérielles (licences, ballons, équipements, feuille de match, pharmacie, voitures...) > Conçoit le livret de l'équipe à destination des parents (coordonnées, entraînements, calendrier, charte de vie...) > Aide à la mise en place d'animations extra-sportives	> Indique l'absence (et son motif) de leur enfant à l'éducateur > Fait respecter les temps de sommeil de leur enfant > Prépare une alimentation adaptée à l'activité physique > Vérifie que le sac du footballeur soit correctement préparé > Participe à la vie du club
À L'ENTRAÎNEMENT	> Prépare et anime la séance d'entraînement > Tient la fiche de présence > Fait le point sur l'organisation des rencontres du week-end (santé, absences, transport) > S'entretient avec les joueurs si besoin	> Ouvre et ferme les vestiaires > Accueille les joueurs > Aide à la préparation du matériel > Participe à l'animation de la séance si besoin > Surveille les joueurs	> Transporte son enfant > Assiste périodiquement à l'entraînement de son enfant
LE JOUR DE LA RENCONTRE (avant, pendant, après)	> Prépare la rencontre > Organise l'équipe et donne les consignes > Noue le contact avec l'adversaire et l'arbitre > Dirige l'équipe > Fait le bilan avec les joueurs > Précise le prochain rendez-vous > Tient la fiche de présence	> Distribue les équipements > Accueille l'adversaire et l'arbitre > Seconde l'éducateur dans son rôle (échauffement, remplaçants, pharmacie...) > Prépare la collation d'après-match à domicile	> Participe au transport des joueurs de l'équipe > Accueille les parents de l'autre équipe > Encourage tous les joueurs de l'équipe > Aide à la préparation de la collation

Les besoins de l'enfant en U9

L'ENFANT A BESOIN :

- > **D'avoir des repères pour se construire :**
Fixer un cadre : règles de vie, règles du jeu
- > **D'être mis en confiance pour s'engager :**
Créer un climat sécurisant, valoriser, positiver
- > **De jouer pour apprendre :**
Mettre en place des activités ludiques.
Lui laisser une grande liberté d'expression dans les jeux
- > **De voir pour comprendre :**
Utiliser la démonstration pour présenter les jeux
- > **D'être actif mais doit récupérer :**
Mettre en place une activité fractionnée (15 mn d'activité / temps de récupération)

**« VALORISER ET METTRE
EN CONFIANCE FAVORISE
L'APPRENTISSAGE »**



LES COMPÉTENCES ÉDUCATIVES sont transverses aux compétences sportives

PÉRIODES	Septembre / Octobre	Novembre / Décembre	Janvier / février	Mars / avril	Mai / juin
ADN FFF	PLAISIR ✓	RESPECT ✓	ENGAGEMENT ✓	TOLÉRANCE ✓	SOLIDARITÉ ✓
COMPÉTENCES	Faire son sac et bien s'équiper	Économiser l'eau	Réduire sa consommation d'énergie	S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Supporter son équipe en respectant les autres
	Saluer les personnes de son environnement	Respecter les partenaires, les adversaires et son éducateur	Connaître les règles essentielles du jeu	Identifier la nature des déchets	Porter les valeurs du foot

LES COMPÉTENCES SPORTIVES

 JEU	 TECHNIQUE	 COMPORTEMENT	 MOTRICITÉ
Être capable de			
Agrandir l'espace de jeu effectif en largeur et profondeur >	Contrôler des ballons au sol et d'enchaîner par un autre geste >	Avoir un état d'esprit exemplaire >	Travailler la vitesse de réaction et gestuelle >
Sécuriser et maîtriser la possession >	Frapper son ballon avec l'intérieur du pied >	Rester concentré >	Travailler la coordination, motricité >
Garder le temps d'avance pour finir l'action >	Conduire pied droit pied gauche et de changer de rythme et de direction >	Etre persévérant >	Maîtriser les différents déplacements et rythmes >
Se replacer sur l'axe ballon/but >	Marquer >	Avoir confiance en soi >	
Reformer le bloc équipe >	Récupérer le ballon >	S'engager totalement >	
	Réaliser 10 contacts jonglerie pied droit ou pied gauche, 10 alternés >	Rester déterminé >	



PLATEAU CLASSIQUE

Philosophie et Objectifs des rencontres



1

Plateau festif
et convivial

2

Faire jouer tous
les joueurs(ses) :
tendre vers 100% (éviter
les suppléants)

3

Transférer
les apprentissages
de la semaine

4

Laisser jouer le plus
librement possible

Pourquoi intégrer des jeux ?

Aspect ludique

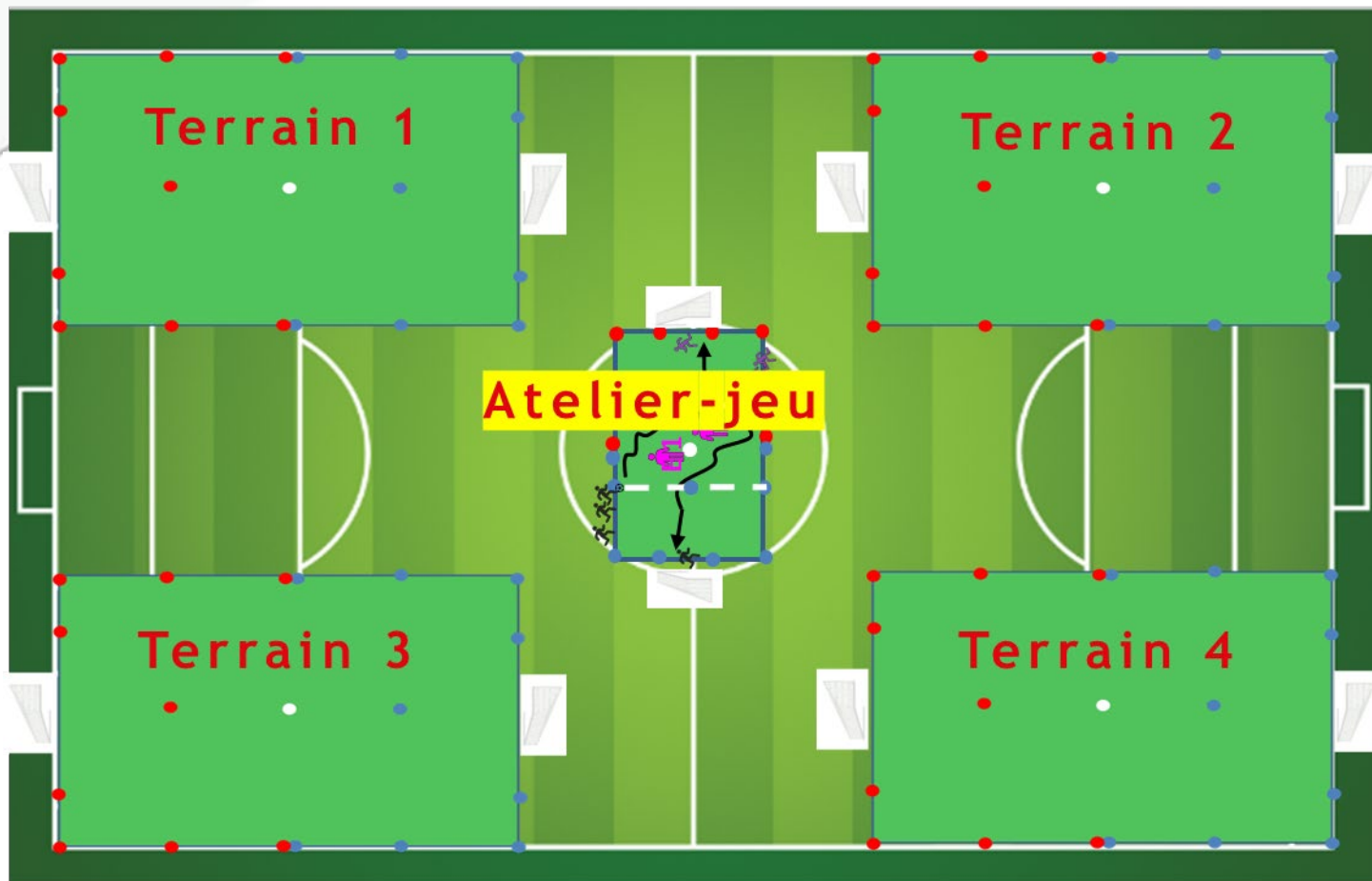
Plaisir

Motivation

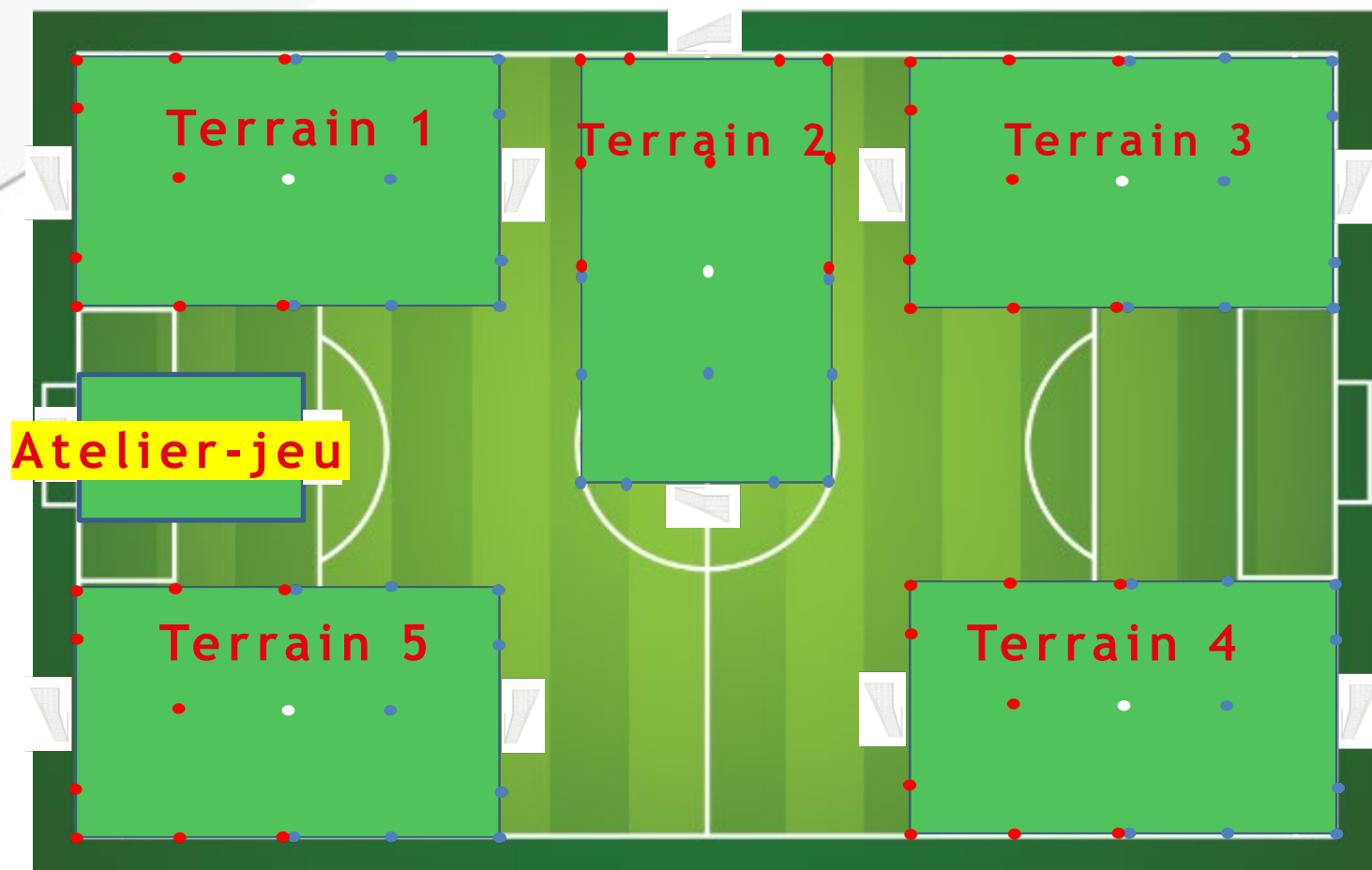
Variété

Apprentissage

Organisation plateau U9



Organisation plateau U9



Les parents/les spectateurs sont interdits entre les terrains !

Comment organiser un plateau...



Attention aux spécificités féminines.

J - 3 À 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)

LE JOUR J

Imprimer et pré-remplir la feuille de rencontres

Vérifier traçage et équipement des aires de jeu + pharmacie

Prévoir des jeux de chasubles

Définir le rôle des « Parents-ballons » et les mettre en place

Prévoir au moins 2 ballons de match / terrain

Améliorer l'accueil des équipes

- > Indiquer les vestiaires
- > Prévoir un café d'accueil pour les parents

- > Indiquer le terrain de jeu
- > Rappeler l'organisation, les horaires
- > Faire remplir la feuille de rencontres

**Demander aux parents
de rester en dehors
des terrains**



PENDANT LE PLATEAU

Surveillance au bon déroulement du plateau

Etre attentif au comportement des adultes au bord des terrains

APRÈS LE PLATEAU

Ranger les équipements sportifs

Accompagner les équipes au goûter

Participer au rangement du local après le départ des équipes



LA FEUILLE DE ROTATION A UTILISER



FEUILLE DE ROTATION - PLATEAUX U9

Légende : T = Terrain A = Atelier = L'équipe identifiée joue l'engagement sur une question

Plateau à 10 équipes / 5 séquences de 12 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	A1	T3	T2	T4	T1
Equipe 2	A1	T1	T4	T2	T3
Equipe 3	T1	A1	T3	T2	T4
Equipe 4	T1	T4	T2	T3	A1
Equipe 5	T4	T1	A1	T3	T2
Equipe 6	T4	T2	T3	A1	T1
Equipe 7	T2	T4	T1	A1	T3
Equipe 8	T2	T3	A1	T1	T4
Equipe 9	T3	T2	T4	T1	A1
Equipe 10	T3	A1	T1	T4	T2

Plateau à 9 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	T1	A1	T4	T3	T4	T3
Equipe 2	T1	T3	T1	T4	T1	A1
Equipe 3	T3	T4	T1	T4	T3	T1
Equipe 4	T2	T3	A1	T1	T2	T1
Equipe 5	T3	A1	T4	T1	T1	T4
Equipe 6	T2	A1	T2	T2	T2	T4
Equipe 7	A1	T4	T3	T3	T4	T2
Equipe 8	T4	T2	T2	A1	T3	T2
Equipe 9	T4	T2	T3	T2	A1	T3

Rotation entourée : Une question posée à l'équipe identifiée qui peut obtenir ou non l'engagement du match

Plateau à 8 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	A1	T1	T3	T1	T3	T1
Equipe 2	A1	T2	T4	T2	T1	T3
Equipe 3	T3	T1	T1	A1	T2	T3
Equipe 4	T3	T2	T2	T3	A1	T1
Equipe 5	T1	A1	T3	T2	T2	T2
Equipe 6	T1	T3	T4	T1	A1	T4
Equipe 7	T2	A1	T1	T3	T1	T4
Equipe 8	T2	T3	T2	A1	T3	T2

Plateau à 7 équipes / 6 séquences de 10 minutes

4T et 1A	1	2	3	4	5	6
Equipe 1	T1	T1	A1	T1	T3	T3
Equipe 2	T2	T1	T1	A1	T2	T1
Equipe 3	T1	T2	T1	T3	T1	T3
Equipe 4	A1	T2	T3	T2	T2	T2
Equipe 5	T2	T3	T2	T1	T1	A1
Equipe 6	T3	T3	T3	T2	A1	T1
Equipe 7	T3	A1	T2	T3	T3	T2

Plateau à 6 équipes / 5 séquences de 12 minutes

3T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	T2	A1	T1	T1
Equipe 2	T1	A1	T1	T2	T3
Equipe 3	T2	T1	A1	T2	T2
Equipe 4	T2	A1	T2	T3	T1
Equipe 5	A1	T1	T2	T1	T3
Equipe 6	A1	T2	T1	T3	T2

Plateau à 5 équipes / 5 séquences de 12 minutes

2T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	T1	T1	T1	A1
Equipe 2	T1	T2	A1	T2	T2
Equipe 3	T2	T2	T2	A1	T1
Equipe 4	T2	A1	T2	T1	T2
Equipe 5	A1	T1	T2	T2	T1

Plateau à 4 équipes / 5 séquences de 12 minutes

2T et 1A	1	2	3	4	5
Equipe 1	T1	A1	T1	T2	T1
Equipe 2	T1	T1	A1	T1	T1
Equipe 3	T2	A1	T1	T1	T2
Equipe 4	T2	T1	A1	T2	T2

Plateau à 3 équipes / 3 séquences de 20 minutes

1T et 1A	1	2	3
Equipe 1	T1	T1	A1
Equipe 2	T1	A1	T1
Equipe 3	A1	T1	T1

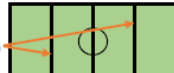
Nombre d'équipes :

Votre club :

Votre numéro d'équipes :

On n'oublie pas les lignes de surface à 8 mètres !!!

Dimension des terrains : 35m x 25m à 40m x 30m



Bon plateau à tous.

Plateau de 3 à 10 équipes

Inscrire le nom des équipes

Photocopier une feuille pour chaque équipe

Suivre les rotations

Lorsque l'équipe est encadrée sur une rotation. Elle répond à une question avant le coup d'envoi. En cas de bonne réponse elle remporte l'engagement, sinon elle le cède à l'adversaire. Le questionnaire est fourni avec les ateliers dans ce guide.

Ces fiches sont disponibles sur le site internet du District dans l'onglet: « Documents » rubrique >Téléchargements



GUIDE DE LA SAISON U9 - 2026-2027
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

Retour au
sommaire

Fournie par le Club recevant
A remplir à chaque plateau

La fiche bilan du plateau ainsi que les **feuilles de présences** des équipes sont **à renvoyer AU FORMAT PDF** au district dans les 48h par le club recevant via **FOOTCLUBS** dans **Epreuves > Foot Animation Loisir...**

« Un même temps de p...
au droit pour les entus

Fédération Française
F.F.E.P.

District : District du Jura
Épreuve / Phase U9 / Phase automne
Secteur // Poule //
Niveau :
Installation :

CLUB :

Réponsable du club présent
Nom :
Prénom :
N° de licencié :

J'atteste que les joueurs remplissent les conditions de participation.
Signature :

Après vérification, cette feuille est à donner au responsable du plateau dès votre arrivée.

ÉVALUATION GLOBALE DU PLATEAU		Noter de 1 à 5 (5 étant la meilleure note)
Organisation (sans entraineur et sans arbitre autorisé) :		
Cadre du plateau (surface trop étroite ou si couleur terre - qualité de l'équipement) :		
Accueil / convivialité :		
Climat (journey / température) :		
Total		

(Mettre le chiffre 1 dans les colonnes "Présence" et "Blessure" - Préciser ensuite sa blessure)

La Feuille de licence
A apporter par l'ensemble des clubs présents au plateau

**Documents disponibles sur
le Site du District du Jura
dans l'onglet en haut à droite:
Documents> Téléchargements**



LA PRATIQUE DES U8-U9

SAISON 2026-2027

U8

U9

LE FESTIFOOT



GUIDE DE LA SAISON U9 – 2026-2027
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au
sommaire](#)

FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U8

U9

LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE

CATEGORIE	U7	U9
TERRAIN	15x25m – But : 3m (cônes)	
BALLON	Taille 3	
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 sans GB	
SECURITE	Protège-tibias obligatoires	
TEMPS DE JEU	8x 5 min	
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle. Pas de buts directs	
SORTIE DE BUT	Ballon au sol au pied	
CORNER	Oui	

FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U8

U9

Philosophie et Objectifs

1

Diversifier
la pratique

2

Proposer
une animation
ludique

3

Rassembler de nombreuses
équipes permettant de
varier les oppositions

4

Jouer à effectif réduit :
joueurs plus souvent en
contact avec le ballon
(3 c 3 ou 4 c 4)

5

Formule dite de
« l'ascenseur »
(montée/descente) très
appréciée des joueurs(ses)



FESTIFOOT

LES GRANDS PRINCIPES DU FESTIFOOT

U8

U9

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*



5'

8 RENCONTRES*



8 X 5'

UN PROTOCOLE FAIR-PLAY*



5'

ROTATIONS :

- > L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A
- > L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H

Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 5'.

Lois du jeu identiques aux plateaux



Le Foot à l'école

Quelles animations sont possibles dans les écoles Jurassiennes ?

Voici les actions possibles :



- **L'animation d'un cycle de 6 séances** le District du Jura pourra accompagner l'encadrement lors de la 1^{ère} séance et procéder à un prêt de matériel pour le bon déroulement du cycle.
- **Une animation festive et éducative de découverte** sur le stade de proximité (une demi-journée) mise en œuvre par le District du Jura de football (en lien avec l'USEP lorsqu'il s'agit de plusieurs établissements en même temps)
- Echange en classe avec les élèves sur leur représentation du foot, les valeurs du sport (fair-play, respect...) et la citoyenneté.



Cadre réglementaire stricte !

> CONTACT : Clément JAILLET : cjaillet@jura.fff.fr - 06-08-68-85-58



La formation des éducateurs

▶ 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

U14-U19

U10-U13

U6-U9

Projet Club

Beach Soccer

Gardien de But

Préparateur Physique

Futsal

DIPLÔMES FÉDÉRAUX (DF)

Responsable École de Football



Coach Jeunes



Coach Seniors



Plus d'infos sur

fff.fr/educateurs-entraîneurs/parcours-benevole

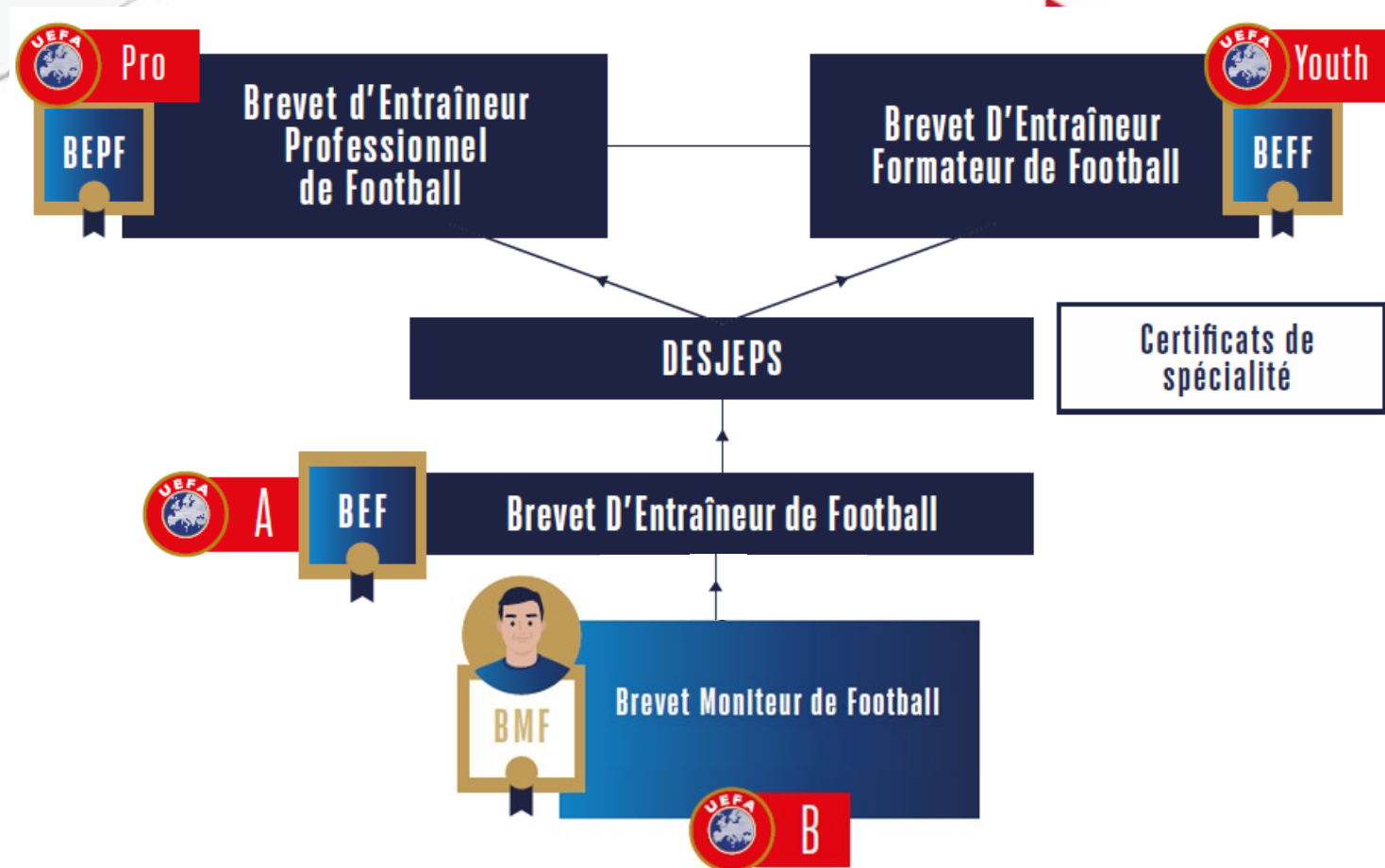


GUIDE DE LA SAISON U9 – 2026-2027
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

Retour au
sommaire

La formation des éducateurs

PARCOURS PROFESSIONNEL



Le planning des formations éducateurs :

 CALENDRIER FORMATION DES EDUCATEURS/EDUCATRICES Saison 2026-2027 						
Formations	Catégories	Lieu	Dates et horaires	Volume présentiel	Formateur	Formateur Habilité
CERTIFICATS FEDERAUX INITIATEURS						
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U6-U9	U6-U9	Rue du stade 39240 Arinthod	Samedi 17 octobre 2026 de 8h30 h à 16h30 et Samedi 31 octobre 2026 de 8h30 à 16h30 INSCRIPTIONS JUSQU'AU 02/10/2025	12h présentiel (2x6h)	Jaillet	Roche L.
		Route de l'aérodrome 39300 Crottenay	Samedi 13 février 2027 de 8h30 h à 16h30 et Samedi 27 février 2027 de 8h30 à 16h30 INSCRIPTIONS JUSQU'AU 30/01/2027	12h présentiel (2x6h)	Jaillet	Roche L.
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U10-U13	U10-U13	Stade des Marais 39400 Morbier	Samedi 24 octobre 2026 de 8h30 h à 16h30 et Samedi 07 novembre 2026 de 8h30 à 16h30 INSCRIPTIONS JUSQU'AU 11/10/2026	12h présentiel (2x6h)	Jaillet	à déterminer
		District Jura 65 rue bercaille 39000 Lons	Mardi 16 février 2027 de 8h30 h à 16h30 et Vendredi 26 février 2027 de 8h30 à 16h30 INSCRIPTIONS JUSQU'AU 01/02/2026	12h présentiel (2x6h)	Jaillet	à déterminer
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice U14-U19	U14-U19	Rue de Belvoye 39500 Damparis	Samedi 9 janvier 2027 de 8h30 h à 16h30 et Samedi 23 janvier 2027 de 8h30 à 16h30 INSCRIPTIONS JUSQU'AU 14/12/2026	12h présentiel (2x6h)	Jaillet	à déterminer
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice SENIORS	SENIORS	District Jura 65 rue bercaille 39000 Lons	Samedi 12 décembre 2026 de 8h30 h à 17h30 et Samedi 16 janvier 2027 de 8h30 à 17h30 INSCRIPTIONS JUSQU'AU 28/11/2026	12h présentiel (2x6h)	Cornebois	à déterminer
CERTIFICAT FEDERAL INITIATEUR PROJET CLUB						
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice PROJET CLUB		District Jura 39000 Lons le Saunier	Samedi 28 novembre 2026 de 8h30 h à 12h00 et Lundi 8 mars 2027 de 19h00 à 21h00 INSCRIPTIONS JUSQU'AU 13/11/2026	6h présentiel (1x4h + 1x2h)	Sidobre C	Cornebois L.
CERTIFICAT FEDERAUX INITIATEURS SPECIFIQUES FUTSAL						
Certificat Fédéral Initiateur/Initiatrice "FUTSAL" U13/U15		39100 Dole	Vendredi 30 octobre 2026 de 8h30 h à 17h00 et Samedi 31 octobre 2026 de 8h30 à 17h00 INSCRIPTIONS JUSQU'AU 15/10/2026	16h présentiel (2x8h)	Demillier PE	à déterminer



La formation des éducateurs

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'



Les équivalences

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 + 1J DE FORMATION COMPLÉMENTAIRE*	DF COACH JEUNES	Liges Régionales	Inscription et participation à la journée de formation complémentaire	Liges Régionales



GUIDE DE LA SAISON U9 – 2026-2027
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au
sommaire](#)

L'essentiel

On se moque du résultat! Le jeu sans enjeux!

Tendre vers le même temps de jeu pour chaque enfant

En cas d'équipe manquante sur les plateaux, privilégier la création d'équipes
« SOLEIL » afin que les enfants jouent un maximum

Les parents doivent rester autour de l'aire de jeu (terrain de Match + Ateliers).
Pas au milieu!

TELECHARGER LE GUIDE INTERACTIF DU FOOTBALL DES ENFANTS (ressources
exercices etc...)

INSCRIVEZ-VOUS AUX MODULES DE FORMATION U9 ! Le planning des formation... [cliquer ici](#)

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





LES JEUX A METTRE EN PLACE SUR CHAQUE PLATEAU de la PHASE AUTOMNE

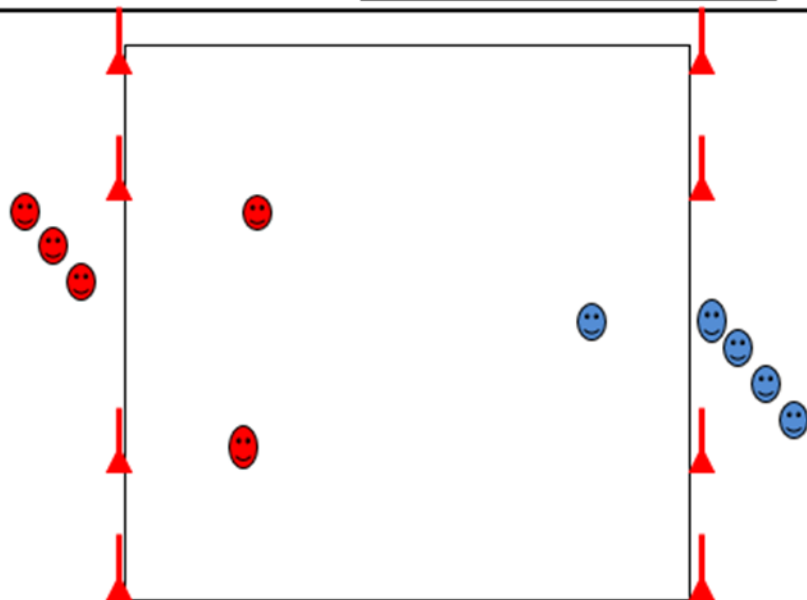
ET LES LISTES DE QUESTIONS A UTILISER



ATELIER À METTRE EN PLACE LE SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2026

ATELIER 2 contre 1

MATERIEL NECESSAIRE : 6 COUPELLES, 8 CÔNES, 3 BALLONS



Dimension du terrain :

10 mètres / 10 mètres

Consignes

Les joueurs s'affrontent en 2 contre 1.

Les rouges commencent avec le ballon.

Puis une fois que tous les joueurs rouges sont passés, c'est au tour des joueurs bleus.

L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverses.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer dans les 2 buts adverses.

Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.

Le joueur qui marque apporte 1 point à son équipe.

Faire plusieurs manches : changement de côté

Rôle de l'éducateur :

Comptabiliser les points

Encourager

Laisser jouer

QUESTIONNAIRE PEF - ENGAGEMENTS POUR LES RENCONTRES IDENTIFIEES

LE **SAMEDI 19 SEPTEMBRE 2026**

Questions - Vrai ou faux		Réponses	
1	J'ai le droit de jouer au football avec des filles.	Vrai	Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15.
3	Pour qu'un but soit accordé par l'arbitre, il faut que le ballon touche la ligne de but.	Faux	Il faut que le ballon ait entièrement franchi la ligne de but entre les montants.
4	Les protège-tibias sont obligatoires lors d'un match de football.	Vrai	Cela me permet de limiter les risques de blessure.
5	Sur un corner, je peux marquer un but directement contre l'équipe adverse.	Vrai	
6	Le ballon peut être botté dans n'importe quelle direction au coup d'envoi.	Vrai	
7	Ton gardien peut prendre le ballon à la main dans sa surface de réparation sur une passe que tu lui as faite avec la cuisse.	Vrai	Il peut aussi se saisir du ballon sur une passe de la tête ou de la poitrine.
10	Le vainqueur du TOSS d'avant match obtient le coup d'envoi du match.	Faux	Le vainqueur obtient le choix du camp ou de l'engagement..



GUIDE DE LA SAISON U9 - 2026-2027
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

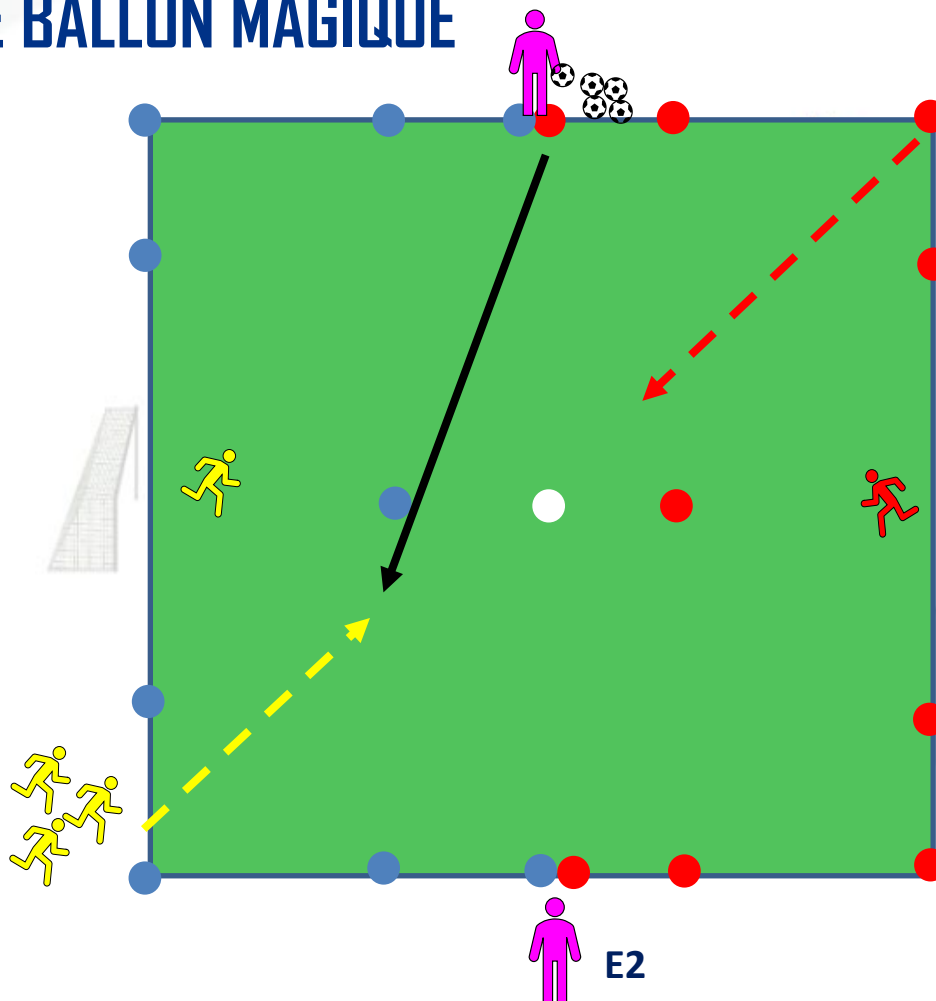
[Retour au sommaire](#)

ATELIER À METTRE EN PLACE LE SAMEDI 26 SEPTEMBRE 2026

LE BALLON MAGIQUE

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^{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 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

LE SAMEDI 26 SEPTEMBRE 2026

	Questions	Réponses
1	En 5 lettres : mot anglais utilisé pour désigner le coup de pied de coin.	<i>Corner (le ballon doit être placé dans l'angle du terrain tracé à cet effet).</i>
2	Comment appelle-t-on la ligne au centre du terrain ?	<i>La ligne médiane (le point central est marqué au milieu de cette ligne).</i>
3	Quel poste n'existe pas au football : Milieu de terrain, défenseur, demi de mêlée.	<i>Le demi de mêlée, c'est un poste qui existe uniquement au rugby.</i>
4	Quelle protection est obligatoire pour un footballeur ?	<i>Les protège tibias (les gants du gardien ne sont pas obligatoires mais...fortement conseillés).</i>
5	Comment appelle-t-on la surface où les joueurs donnent le coup d'envoi ?	<i>Le rond central.</i>
6	Mon 1er est le verbe « suer » à la 1ère personne du présent, mon 2ème accueille les bateaux, on marche sur mon 3ème. Mon tout crie dans les tribunes.	<i>Supporters (sue-port-terre).</i>
7	Combien de temps un gardien de but a-t-il le droit de garder le ballon en main : 6 secondes, 1 minute ou le temps qu'il veut ?	<i>6 secondes (au-delà, l'arbitre peut siffler un coup franc indirect en faveur de l'équipe adverse).</i>

LE **SAMEDI 10 OCTOBRE 2026**

FESTI-FOOT

LOIS DU JEU – AUTO ARBITRAGE

CATEGORIE	U7	U9
TERRAIN	15x25m – But : 3m (cônes)	
BALLON	Taille 3	
NOMBRE DE JOUEURS	3 x 3 sans GB	
SECURITE	Protège-tibias obligatoires	
TEMPS DE JEU	8x 5 min	
TOUCHE	Au pied au sol ou en conduite de balle. Pas de buts directs	
SORTIE DE BUT	Ballon au sol au pied	
CORNER	Oui	



LE SAMEDI 10 OCTOBRE 2026

FESTI-FOOT

Philosophie et Objectifs

1

Diversifier
la pratique

2

Proposer
une animation
ludique

3

Rassembler de nombreuses
équipes permettant de
varier les oppositions

4

Jouer à effectif réduit :
joueurs plus souvent en
contact avec le ballon
(3 c 3 ou 4 c 4)

5

Formule dite de
« l'ascenseur »
(montée/descente) très
appréciée des joueurs(ses)



LE SAMEDI 10 OCTOBRE 2026

FESTI-FOOT



GUIDE DE LA SAISON U9 – 2026-2027
DISTRICT DU JURA DE FOOTBALL

[Retour au sommaire](#)

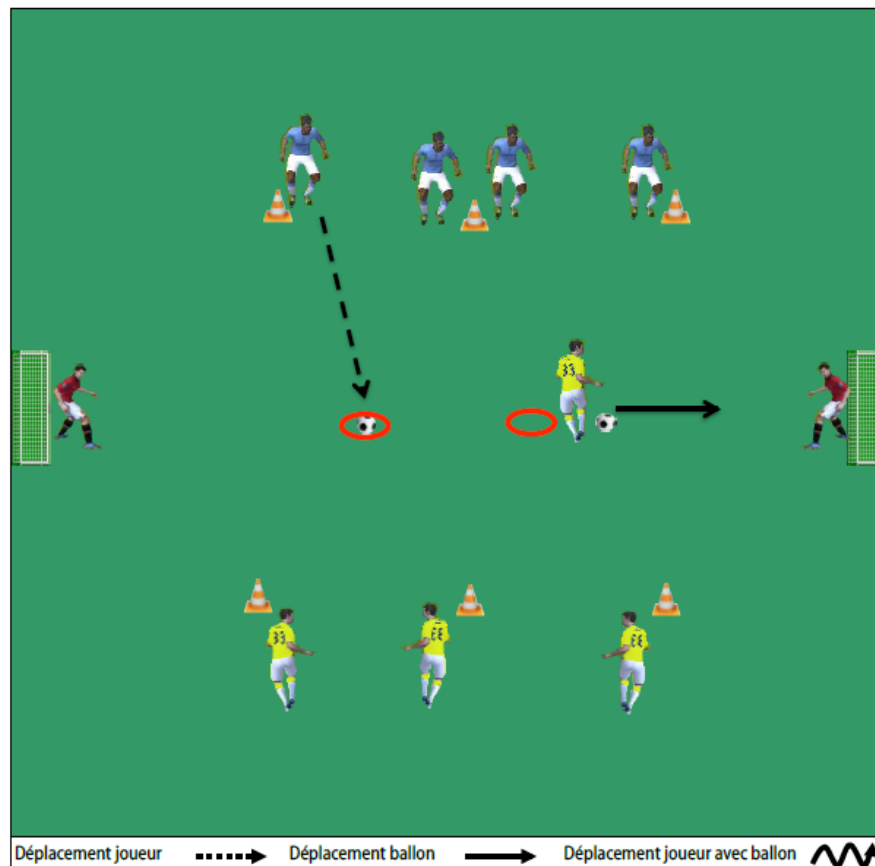
ATELIER À METTRE EN PLACE LE SAMEDI 31 OCTOBRE 2026

Catégorie : U9	Exercice N° : 21	Espace : 25x25m	Effectif : 10	Durée : 12'	On a le ballon Conserver/Progresser Déséquilibrer/Finir	On n'a pas le ballon S'opposer à la progression S'opposer pour protéger son but
--------------------------	----------------------------	--------------------	------------------	----------------	---	---

Thème de la séance : Les tirs

Descriptif

Tâches	OBJECTIF
	Le tir
	BUT
	Marquer le premier = 1 pt
Elements pedagogiques	CONSIGNES
	Le bérêt : A l'appel de leur numéro, les joueurs doivent aller chercher le ballon et tirer le plus vite possible.
	VARIABLES
	1/ Annoncer deux numéros : obligation de se faire une passe avant de tirer 2/ Faire le tour d'un obstacle pour varier les angles de tir
	METHODE PEDAGOGIQUE
	DIRECTIVE Expliquer - Démontrer - Faire répéter les gestes
	VEILLER A :
	Etre vigilant à la répétition (annonce des numéros) - Utiliser différentes surfaces de contact, en privilégiant le coup du pied - Ecouter le bruit à l'impact (cheville verrouillée) - Compter les points et valoriser les réussites



LE SAMEDI 31 OCTOBRE 2026

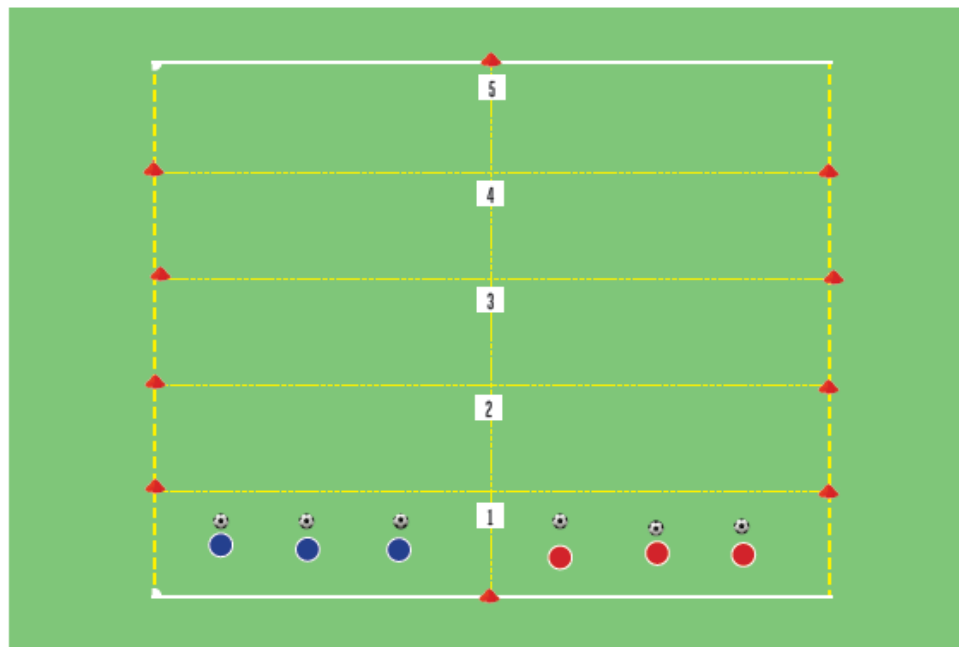


	Questions	Réponses	
1	Le rôle d'un arbitre est facile.	Faux	<i>(il est seul face aux joueurs, il doit juger et prendre très vite des décisions).</i>
2	Quand tu es sur le terrain, tu peux faire des signes aux supporters pour qu'ils encouragent ton équipe.	Vrai	<i>(même si tu as sans doute d'autres choses à faire).</i>
3	Il faut toujours serrer la main de ses adversaires à la fin du match.	Vrai	
4	Le capitaine d'une équipe est reconnaissable à ses chaussures fluo.	Faux	<i>grâce à son brassard de capitaine.</i>
5	Un joueur peut recevoir 3 cartons jaunes au cours du même match.	Faux	<i>Il devra être exclu du terrain après son 2^e carton jaune.</i>
6	Après avoir marqué un but de la main, tu ne dis rien à l'arbitre s'il ne l'a pas vu.	Faux	<i>(mieux vaut perdre sans tricher, que tricher pour gagner).</i>
7	Tu peux faire semblant d'être blessé pour gagner du temps ou arrêter une action de but de tes adversaires.	Faux	<i>(simuler une chute ou une blessure est considéré comme de l'antijeu).</i>



ATELIER À METTRE EN PLACE LE SAMEDI 14 NOVEMBRE 2026

ORGANISATION	
OBJECTIF	Améliorer la maîtrise technique par le jonglage.
BUT(S)	Arriver en zone 5 en 2' maximum.
CONSIGNES	1 ballon par joueur. Pour monter d'une zone, le joueur doit réaliser un contrat 3 fois.
	Contrat 1 : je frappe ma balle et je la récupère à la main. Contrat 2 : je frappe ma balle, 1 rebond, je frappe ma balle, 1 rebond, je frappe ma balle, je la récupère à la main. Contrat 3 : idem contrat 1 mais 2 contacts du pied. Contrat 4 : idem contrat 2 mais 2 contacts entre chaque rebond. Contrat 5 : idem contrat 1 mais 3 contacts du pied.
CRITÈRES DE RÉUSSITE	



COMPORTEMENTS ATTENDUS (VEILLER À...)
COLLECTIFS (VEILLER À...)
INDIVIDUELS (VEILLER À...)
Frapper le ballon du cou du pied (os en haut des lacets), pointe de pied tendue (pied en plateau) et cheville verrouillée. Fixer le ballon du regard. Frapper le ballon au milieu et par en dessous (du bas vers le haut). Avoir la jambe alternativement semi-fléchie puis tendue au moment de la frappe. Avoir le pied d'appui sous le bassin pour assurer l'équilibre général. Se servir des bras pour renforcer l'équilibre.

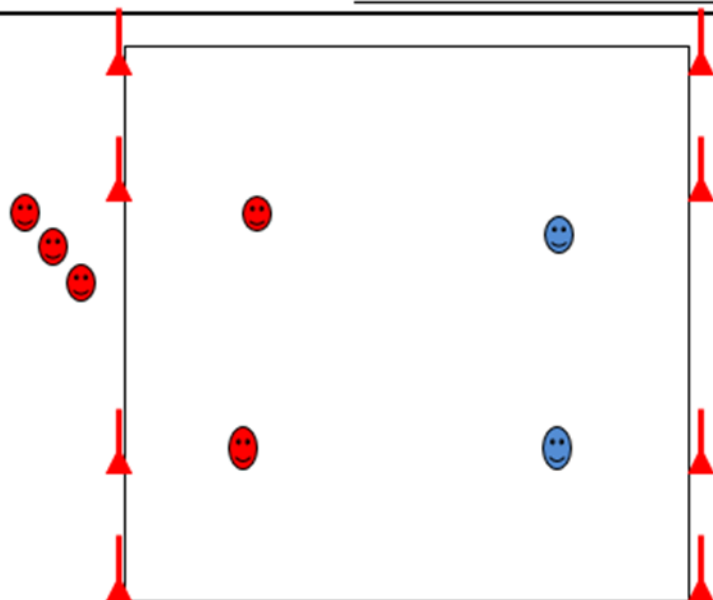
VARIABLES
Contrat 1 dans chaque zone. Contrat avec le pied faible uniquement.

TRANSITIONS
À LA PERTE
À LA RÉCUPÉRATION

	QUESTIONS	RÉPONSES
1	Comment distingue-t-on le capitaine des autres joueur(se)s : à ses chaussures, à son brassard ou à sa grande taille ?	À son brassard (le capitaine doit toujours avoir une attitude exemplaire sur le terrain).
2	Mon 1 ^{er} est un moyen de transport, mon 2 ^e est un adjectif possessif, mon 3 ^e est une couleur. Mon tout sert à sanctionner un(e) joueur(se).	Carton jaune (car - ton - jaune), ou carton rouge.
3	Je pense que l'arbitre a commis une erreur. Que dois-je faire : je lui dis qu'il/elle s'est trompé(e), je ne lui dis rien et je me replace, je le dispute ?	Je ne lui dis rien et je me replace.
4	Vrai ou faux : J'ai le droit de jouer au football avec des filles.	Oui, la mixité est autorisée jusqu'en U15.
5	Lorsque je joue au football, je dois écouter les consignes : de mes parents, de mon éducateur(trice), de mes adversaires ?	De mon éducateur(trice) car c'est le responsable de mon équipe et c'est lui le « spécialiste » du football.

ATELIER 2 contre 2

MATERIEL NECESSAIRE : 6 COUPELLES, 8 CÔNES, 3 BALLONS



Dimension du terrain :

10 mètres / 10 mètres

Consignes

Les joueurs s'affrontent en 2 contre 2.

Les rouges commencent avec le ballon.

Puis une fois que tous les joueurs rouges sont passés, c'est au tour des joueurs bleus.

L'objectif est de marquer dans un des 2 buts adverses.

Si le défenseur récupère le ballon, il peut à son tour marquer dans les 2 buts adverses.

Le duel est terminé : lorsque le ballon sort, lorsqu'il y a un but, ou quand le duel a duré plus de 30 secondes.

Le joueur qui marque apporte 1 point à son équipe.

Faire plusieurs manches : changement de côté

Rôle de l'éducateur :

Comptabiliser les points

Encourager

Laisser jouer

LE SAMEDI 21 NOVEMBRE 2026

Questions - Vrai ou faux		Réponses	
1	Plus tes parents roulent vite moins ils consomment d'essence.	Faux	<i>(c'est le contraire !).</i>
2	Le maillot de l'équipe de France de Football est fabriqué à partir de bouteilles d'eau.	Vrai	<i>(13 bouteilles permettent de fabriquer un maillot et un short).</i>
3	Une télévision laissée en veille ne consomme pas d'électricité.	Faux	
4	Le réchauffement climatique augmente le niveau des océans.	Vrai	
5	Un chewing-gum met 1 an pour se décomposer dans la nature.	Faux	<i>C'est au moins 5 ans.</i>
6	L'avion ne pollue pas l'atmosphère.	Faux	<i>Par contre, ton vélo ne pollue pas la planète.</i>
7	Un sac plastique jeté dans la nature met 400 ans à disparaître.	Vrai	
8	Le pétrole est une énergie renouvelable.	Faux	
9	Les pays riches polluent davantage la planète que les pays pauvres.	Vrai	
10	Une douche consomme 2 fois moins d'eau qu'un bain.	Faux	<i>C'est 6 fois moins d'eau.</i>