



GUIDE POUR LES
EDUCATEURS ET
DIRIGEANTS
U8-U9

SAISON 2026/2027

LOIS DU JEU U8 ET U9

❖ Loi 1 - Le terrain de jeu

Catégories /Domaine	U8/U9
Terrain	Foot à 5 : 35 x 25 m
But	4 x 1.50 m
Point de coup de pied de réparation	8 m face au but
Surface de réparation	8 m x largeur du terrain
Zone technique	Oui

❖ Loi 2 - Le ballon

Catégories /Domaine	U8/U9
Ballon	T3 ou T4

❖ Loi 3 - Nombre de joueurs

Catégories /Domaine	U8/U9
Nombre de joueurs	5 par équipe
Remplaçants	0 à 3
Temps de jeu minimum par joueur	Tendre vers 100%
Sur classement	3 U7 en U8 3 U8 en U9 maxi par équipe
Sous classement	Aucune dérogation possible pour les garçons
Féminines	U10F autorisées en U9 U9F autorisées en U8 en mixité

Double licence : Possibilité pour les U6 à U11 de posséder une double licence pour les joueurs pouvant justifier d'une double domiciliation.

❖ Loi 4 - Equipements des joueurs

- Maillots dans le short
- Chaussettes relevées en dessous des genoux
- Protèges tibias
- Crampons vissés interdits sur ces catégories.

❖ Lois 5 et 6 - Arbitre et arbitres assistants

Catégories /Domaine	U8/U9
Arbitre central	Non (Par les éducateurs sur le côté)
Arbitres assistants	Non (Par les éducateurs sur le côté)

❖ Loi 7 - Durées des plateaux ou rencontres

Catégories /Domaine	U8/U9
Durées maximales des plateaux ou rencontres	60 minutes 4 x 12 minutes 1 x 10 minutes : Atelier 2v1
Mi-temps	Non
Pause coaching	Non
Prolongations	Non

❖ Loi 8 - Coup d'envoi

Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté. Le joueur ne peut retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Interdiction de marquer directement sur l'engagement.

Catégories /Domaine	U8/U9
Distance des joueurs adverses	4 mètres

❖ Loi 9 - Ballon en jeu ou jeu arrêté

- Le ballon est hors du jeu lorsqu'il franchit entièrement une des lignes du terrain que ce soit à terre ou en l'air.
- Le jeu est stoppé ou arrêté lorsque l'arbitre siffle.

❖ Loi 10 - But marqué

Le but est marqué lorsque le ballon franchit entièrement la ligne de but.

❖ Loi 11 - Hors-jeu

Catégories /Domaine	U8/U9
Hors-jeu	Non

❖ Lois 12 - Fautes et incorrections

- Les tacles licites sont autorisés.

❖ Loi 13 - Coups francs

Catégories /Domaine	U8/U9
Coups Francs	Directs
Distances des joueurs adverses	4 m
Passe en retrait au gardien	Autorisée
Dégagement gardien	Uniquement à la main ou au pied avec le ballon au sol

❖ Loi 14 - Coups de pied de réparation

Catégories /Domaine	U8/U9
Coup de pied de réparation	A 8 mètres

❖ Loi 15 - Rentrées de touche

Catégories /Domaine	U8/U9
Rentrée de touche	Au pied , 2 choix pour vos joueurs : . Faire une passe au sol à un partenaire . Entrer en conduite de balle dans le terrain. Avant de pouvoir marquer un but, le ballon doit être transmis à un partenaire Adversaires à 4m

❖ Loi 16 – Gardien de but

Catégories /Domaine	U8/U9
Coup de pied de but	A l'intérieur de la surface de réparation. Ballon arrêté. A réaliser par le gardien de but.
Prise de balle à la main du gardien sur passe en retrait volontaire d'un partenaire	Autorisée
Dégagement gardien	Uniquement à la main ou au pied avec le ballon au sol

Définition de la relance protégée du gardien aux 8m

La relance protégée est mise en place lors de deux situations :

- ✓ le GDB est en possession du ballon à la main (le GDB peut relancer à la main ou au pied)
- ✓ la réalisation d'un coup de pied de but (uniquement au pied)

La zone protégée correspond à la largeur du terrain sur une longueur de 8 mètres. Lors de la relance, l'équipe adverse devra se replacer entièrement derrière la zone protégée (ligne des 8 mètres).

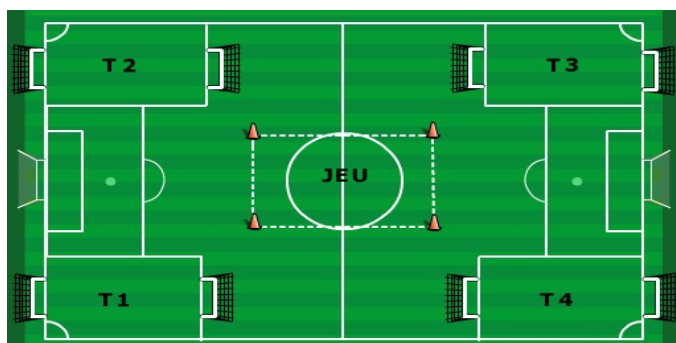
Les joueurs adverses pourront entrer dans la zone lors de trois situations :

- ✓ le ballon est contrôlé ou touché par un partenaire du porteur de balle
- ✓ le ballon franchi la ligne de la zone protégée
- ✓ le ballon sort des limites du terrain

❖ Loi 17 - Coups de pied de coin

Catégories /Domaine	U8/U9
Coup de pied de coin	Au pied et au point de corner. Uniquement par la passe.

ORGANISATION DE LA PRATIQUE



1 séquence = 12 min

8 EQUIPES	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
EQUIPE 1 :	Jeu	T1	T1	T2	T4
EQUIPE 2 :	Jeu	T2	T2	T1	T1
EQUIPE 3 :	T1	Jeu	T3	T2	T1
EQUIPE 4 :	T2	Jeu	T2	T3	T3
EQUIPE 5 :	T3	T1	Jeu	T3	T2
EQUIPE 6 :	T2	T3	Jeu	T1	T4
EQUIPE 7 :	T3	T2	T3	Jeu	T3
EQUIPE 8 :	T1	T3	T1	Jeu	T2

1 séquence = 12 min

9 EQUIPES	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5	Séquence 6
EQUIPE 1 :	T1	T2	Jeu	T1	T3	Repos
EQUIPE 2 :	T1	Repos	T1	Jeu	T2	T1
EQUIPE 3 :	T2	T1	Repos	T1	Jeu	T1
EQUIPE 4 :	T2	Jeu	T2	T2	T2	Repos
EQUIPE 5 :	T3	T2	T3	Repos	Jeu	T2
EQUIPE 6 :	T3	T3	Jeu	T2	T1	Repos
EQUIPE 7 :	T4	Jeu	T3	T3	T1	Repos
EQUIPE 8 :	T4	T3	T2	Jeu	Repos	T2
EQUIPE 9 :	Jeu	T1	T1	T3	T3	Repos

1 séquence = 12 min

10 EQUIPES	Séquence 1	Séquence 2	Séquence 3	Séquence 4	Séquence 5
EQUIPE 1 :	T1	T1	T2	T1	Jeu
EQUIPE 2 :	T1	T2	T1	Jeu	T1
EQUIPE 3 :	T2	T2	Jeu	T1	T2
EQUIPE 4 :	T2	Jeu	T2	T2	T1
EQUIPE 5 :	Jeu	T1	T1	T2	T2
EQUIPE 6 :	T3	T3	T4	T3	Jeu
EQUIPE 7 :	T3	T4	T3	Jeu	T3
EQUIPE 8 :	T4	T4	Jeu	T3	T4
EQUIPE 9 :	T4	Jeu	T4	T4	T3
EQUIPE 10 :	Jeu	T3	T3	T4	T4

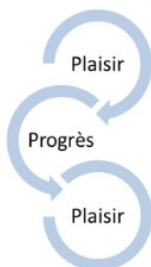
Fiche explicative : Atelier 2 contre 1 (U8-U9)



Atelier : 2 contre 1

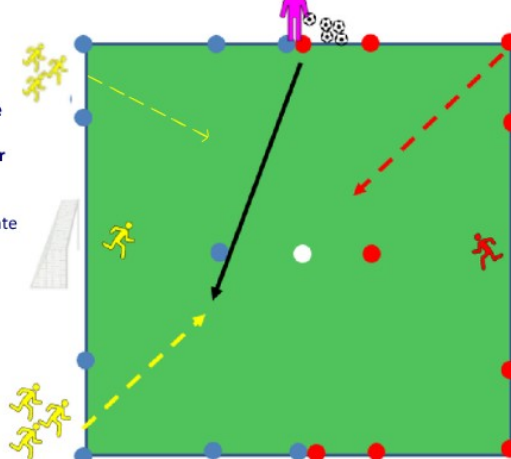
GRANDS PRINCIPES

- L'éducateur (E1) transmet le ballon à l'équipe jaune dès lors que le défenseur rouge est entré dans l'aire de jeu
- Les 2 joueurs jaunes doivent aller marquer dans le but adverse en éliminant leur adversaire par la passe et/ou le dribble.
 - Si l'adversaire récupère le ballon, il tente d'aller marquer à son tour
 - A la fin de la séquence, les enfants quittent le terrain par les lignes de touches



Conseil: sur la formule en 2c1, changer les rôles à la moitié du temps (5 minutes)

E1



CONSEILS pour E1

- Ne pas dépasser 30 secondes de jeu (1 réversibilité)
- Essayer de donner le ballon à un joueur/joueuse l'ayant eu le moins souvent

ROLE DE L'EDUCATEUR :

- Conseille, guide les joueurs
- Contrôle le temps de la séquence
- Au bout de 4 passages, changer les GB

PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS DES PLATEAUX

1. Plateau festif et convivial
2. Faire jouer tous les enfants : tendre vers 100 % (éviter les suppléants)
3. Transférer les apprentissages de la semaine
4. Laisser les enfants jouer le plus librement possible

POURQUOI INTÉGRER DES JEUX ?

LUDIQUE

PLAISIR

MOTIVATION

VARIÉTÉ

APPRENTISSAGE



**« ENCOURAGER,
VALORISER TOUS LES ENFANTS C'EST
LES METTRE EN CONFIANCE !!! »**



PROGRAMME ÉDUCATIF FÉDÉRAL

Santé

Engagement
citoyen

Environnement

Fair-play

Règles du jeu
et arbitrage

Culture foot

FAIR PLAY	REGLES DU JEU ET ARBITRAGE	CULTURE FOOT	SANTE	ENGAGEMENT CITOYEN	ENVIRONNEMENT
Supporter son équipe en respectant les autres	Connaître les règles essentiels du jeu	Porter les valeurs du foot	Faire son sac et bien s'équiper	Saluer les personnes de son environnement	Economiser l'eau
Respecter les partenaires et les éducateurs				S'enrichir de la diversité au sein de l'équipe	Réduire sa consommation d'énergie
					Sensibiliser au tri des déchets