

Rencontres
du 3 c 3
au 5 c 5



Jeu Funiño
& Défi
Technique

Plateaux « Plein air » U8/U9

Protocole Accueil

*Avant le début
du Plateau*

1 Défi : Technique 2v1

 1 x 10''

1 Jeu Funiño

 1 x 10'

3 Rencontres

 3 x 10''

Protocole Clôture

Après la fin du Plateau

Saison 2026/2027

L'Organisation
du Plateau

Les Contenus
Pédagogiques

Défi 2 v 1 &
Funino

Gestion des Rencontres

Règles du Jeu

Protocoles
Fair-Play



Département Technique - saison 2026/2027





U8

U9

CONTENU PLATEAUX SAISON 2026/2027

OPTIMISATION DES TEMPS D'ACTIVITÉ ET DES CONTENUS PROPOSÉS

LE PLATEAU

Ordre à respecter pour toutes les équipes

Protocole DEBUT DE PLATEAU

Séquence n°1	Défi évolutif* Du 2c1 (avec GdB en +) au 3c3 (dont GdB)
Séquence n°2	Funino ou Match 3c3 / 5c5
Séquence n°3	Funino ou Match 3c3 / 5c5
Séquence n°4	Funino ou Match 3c3 / 5c5
Séquence n°5	Funino ou Match 3c3 / 5c5

Protocole FIN DE PLATEAU

EVOLUTION DES REGLES DU DEFI EN FONCTION DES PÉRIODES

Passage du terrain
24 x 32 (U8)
au terrain 28 x 36
pour les U9
En fonction de la
taille des terrains
Foot à 11 accueillant
les plateaux
programmées sur la
saison

EVOLUTION POSSIBLE DES REGLES DU JEU FUNINO EN FONCTION DES PÉRIODES

LA SAISON 2026/2027

Période n°1	Sept. à Nov.
Période n°2	Nov. à Déc.
Période n°3*	Janv. à Février
Période n°4*	Mars à Avril
Période n°5*	Mai à Juin

* Évolution possible du défi sur les périodes 3, 4 et 5



U8-U9 – Plateau de 6 à 12 Equipes - FFF

Pratique : 5v5 avec Gardien de but

Espace de jeu : 36 m x 28m (maxi U9) / 32 m x 24 m (mini U8)

Dimension des terrains à adapter en fonction de la taille du terrain de football à 11

Rotations : 5 x 10 min

Organisation :

- 1^{ère} séquence de 10' : **Défi 2v1 sur chaque terrain simultanément**
- 4 séquences suivantes de 10' en alternant :
1 Funino 3 c 3 et 3 rencontres 5 c 5 pour chaque équipe

Principe :

- Variété des contenus pour accentuer la participation des enfants et leur permettre de progresser à leur rythme.

Nbre d'équipes mini/maxi :

6 équipes (3 terrains) à 12 équipes (6 terrains)

Buts de foot à 5 : 4 m x 1,50 m / 6 à 12 buts

Mini-but foot à 3 c 3 : 4 à 8 buts (adaptation possible en balle aux capitaines, ou stop balle si pas de but)

Lois du jeu : Foot à 5

Conseils Niveau :

- Positionner si possible les équipes sur les différents terrains en fonction de leur niveau de pratique ou par année d'âge





U6

U7

LA PRATIQUE DES U8-U9

SAISON 2026-2027



PLATEAU SÉQUENCE 1

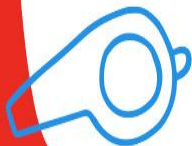
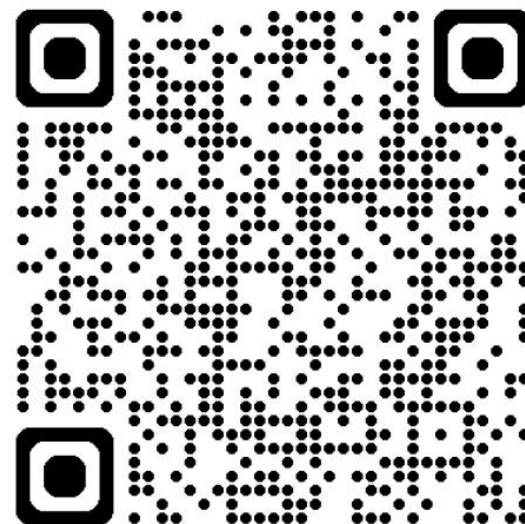
LES DÉFIS ÉVOLUTIFS





DÉFI N° 1 - 2 V 1 – U8-U9

PÉRIODE 1 & 2 – DE SEPTEMBRE À DECEMBRE





U8

U9

LA PRATIQUE DES U8-U9

SAISON 2026-2027



PLATEAU SÉQUENCE 2 À 5

LE FUNINO ÉVOLUTIF



THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

Jeu **Funiño** : 3 c 3 (avec 4 buts)
2 Buts à attaquer et à défendre

JEU U8/U9

PERIODE 1	SEPTEMBRE > DECEMBRE	
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

ORGANISATION

ESPACE



L 32/36 m x l 24/28 m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

3 x 3 x
+ 3 à 4 suppléants par équipe

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons par équipe

4 x

5 à 7/7 Chasubles



Conserver les coupelles de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter les 2 zones du but

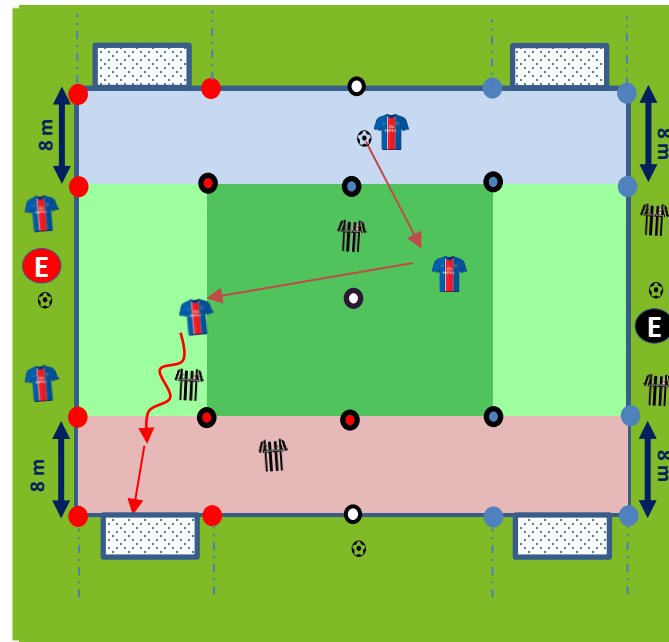
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon - - - - -

> Passe courte

> Passe longue



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Opposition à 3 c 3 dans la zone de jeu. **Départ du jeu alternativement par un Educateur de chaque équipe** qui transmet le ballon à l'un des joueurs de son équipe démarqué, situé dans sa zone de but.

Les 3 joueurs échangent le ballon afin de progresser vers la zone des 8 m adverse où là **seulement** ils ont la possibilité de marquer directement.

Les 2 équipes sont en opposition en zone centrale (2 c 2) et un joueur (le gardien de but par exemple) peut dans un 1^{er} temps être fixe et peut uniquement défendre dans la zone des 8 m.

BUTS

1 point : marquer dans un des 2 but
2 points : 1 point supplémentaire si le but est marqué après avoir éliminer un adversaire direct.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
Si 6 ou 7 joueurs par équipe : faire une rotation des joueurs par (2 ou 3) binôme ou trinôme. Le gardien de but est un joueur comme les autres.	- Interdiction de marquer 2 fois de suite dans le même but. - Effectuer un minimum de passes (3 ou 4) avant de pouvoir marquer	- Active - Laisser jouer / Observer / Questionner	- Compter les points / valoriser. - Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs. - L'occupation de l'espace de jeu.

THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

Jeu Funiño : Les Buts peuvent être remplacés par des CAPITAINES (Sans Opposition)

JEU U8/U9

PERIODE 1	SEPTEMBRE > DECEMBRE	
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

ORGANISATION

ESPACE



L 32/36 m x l 24/28 m

L = Longueur • l = largeur

EFFECTIF

5 x 5 x

Dont 2 capitaines par équipe
+ 2 suppléments maximum

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons par équipe
4 x

5 à 7/7 Chasubles



Conserver les coupelles de délimitation des 2 zones protégées (8m) pour délimiter les 2 zones du but

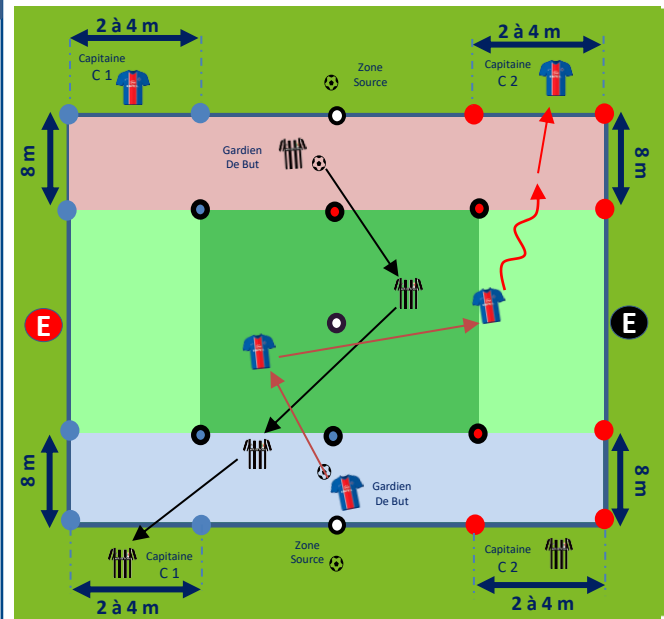
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



SCHÉMA



> Conduite de balle

> Déplacement du joueur sans ballon

> Passe courte

> Passe longue



DÉROULEMENT

CONSIGNES

Départ du jeu en parallèle par le Gardien de but de chaque équipe qui transmet le ballon à l'un des 2 joueurs de son équipe démarqué, situé en zone centrale. Les 2 joueurs échangent le ballon afin de progresser vers la zone des 6 m adverse où là seulement ils ont la possibilité de transmettre le ballon à l'un des partenaires Capitaine C1 ou C2. Les capitaines cibles sont situés dans les 2 mini-zones de 2 à 4 mètres de long. Le capitaine doit maîtriser le ballon en 2 touches de balle maximum dans la Zone.

Possibilité de faire partir alternativement chaque équipe, puis une fois que le cheminement est bien compris faire partir en simultanée les 2 équipes.

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans la zone cible
2 points : 1 point supplémentaire si le ballon est maîtrisé en 1 touche de balle maximum.

INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF

Si 6 ou 7 joueurs par équipe : faire une rotation des joueurs par (2 ou 3) binôme ou trinôme. Effectuer la rotation des capitaines.

VARIANTES

- Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au même capitaine.
- Effectuer un minimum de passes (3 ou 4) avant de transmettre le ballon au capitaine.

ANIMATION

- Active
- Laisser jouer / Observer / Questionner

VEILLER À...

- Compter les points / valoriser.
- Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs.
- L'occupation de l'espace de jeu.

THÈME 1 : AGRANDIR L'ESPACE DE JEU EFFECTIF

OBJECTIF : OCCUPER L'ESPACE

PERIODE 1	SEPTEMBRE > DECEMBRE	
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

ORGANISATION

ESPACE



L 32/36 m x l 24/28 m
L = Longueur • l = largeur

MATÉRIEL PAR TERRAIN

2 ballons
par équipe
4 x
5 à 7/7
Chasubles

Conserver les
coupelles de
délimitation
des 2 zones
protégées (8m)
pour délimiter
les 2 zones du
but



EFFECTIF

5 x 5 x
Dont 2 capitaines
par équipe
+ 2 suppléments
maximum

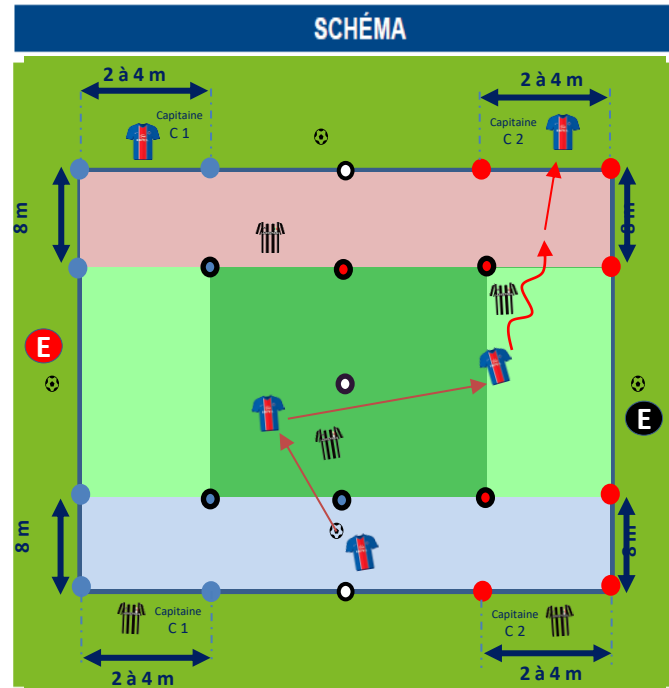
TEMPS DE JEU

10'

DEGRÉ DE DIFFICULTÉ



Jeu Funiño : Les Buts peuvent être remplacés par des CAPITAINES (Avec Opposition)



- > Conduite de balle
- > Déplacement du joueur sans ballon
- > Passe courte
- > Passe longue

DÉROULEMENT

CONSIGNES

Opposition à 3 c 3 dans la zone de jeu. Départ du jeu alternativement par le joueur situé dans sa propre zone de but (protégé). Il transmet le ballon à l'un des 2 joueurs de son équipe démarqué, situé en zone centrale et le jeu débute.

Les 2 joueurs échangent le ballon afin de progresser vers la zone des 8 m adverse où là seulement ils ont la possibilité de transmettre le ballon à l'un des partenaires Capitaine C1 ou C2. Les capitaines cibles sont situés dans les 2 mini-zones de 4 mètres de long. Le capitaine doit maîtriser le ballon en 2 touches de balle maximum dans la Zone cible.

Au départ, possibilité de fixer un joueur en zone défensive (gardien de but par exemple) et les 2 équipes s'opposent en zone centrale (2 c 2).

BUTS

1 point : transmettre le ballon au capitaine situé dans la zone cible
2 points : 1 point supplémentaire si le ballon est maîtrisé en 1 touche de balle maximum.

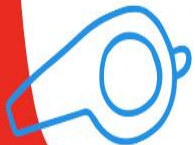
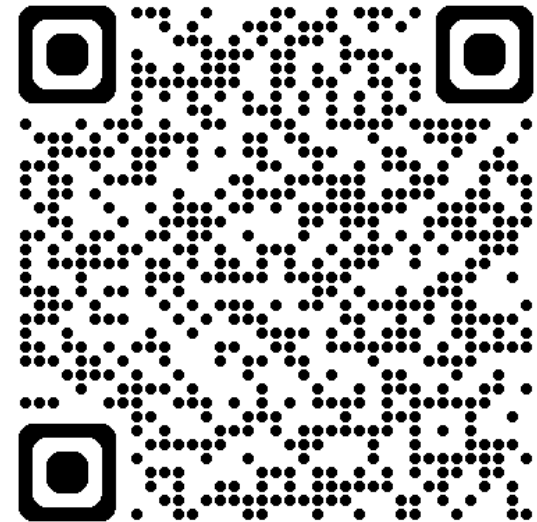
INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES

ADAPTATION DE L'EFFECTIF	VARIANTES	ANIMATION	VEILLER À...
Si 6 ou 7 joueurs par équipe : faire une rotation des joueurs par (2 ou 3) binôme ou trinôme. Effectuer la rotation des capitaines.	- Interdiction de marquer 2 fois de suite en passant au même capitaine. - Effectuer un minimum de passes (3 ou 4) avant de transmettre le ballon au capitaine.	- Active - Laisser jouer / Observer / Questionner	- Compter les points / valoriser. - Observer et corriger la maîtrise individuelle et collective des joueurs. - L'occupation de l'espace de jeu.



LE FUNINO 3 C 3 – U8-U9

PÉRIODE 1 – NOVEMBRE - DECEMBRE





La Gestion du Plateau & Le Coaching

Procédure : « Initier à la Pratique dans un cadre Bienveillant »

Avant le match

- ▶ Briefing sur le terrain
- ▶ **Protocole d'accueil et de Fair-Play**

Pause(s) Coaching

En U6 à U9 : toutes les 10'

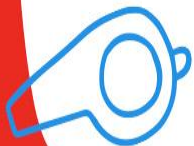
- ▶ Regroupement sur le terrain :
 - ▶ **Echange avec les joueurs sur leur perception du jeu**
 - ▶ Consignes auprès des joueurs : vérification consolidation, modifications...
 - ▶ Durée 2' max : 2 consignes : 1 off & 1 déf. / rencontre

Pendant le match

- ▶ Limiter les Interventions et Interactions
- ▶ Les encadrants sont situés dans leur maison d'accueil (zone technique) marquée par une coupelle minimum
- ▶ **Port de la chasuble pour les joueurs suppléants**

Après le match

- ▶ **Protocole Fair-Play de clôture**
- ▶ Débriefing succinct sur le terrain
- ▶ **Hydratation pendant toute la durée du plateau :** gourde ou bouteille d'eau individuelle





PAUSES COACHING catégories U6 à U9

Objectif pour l'Educateur.trice

Limitation des interventions de l'Educateur au cours de la partie :

Faire preuve de modération sur les conseils prodigués aux joueurs U6 à U9 lors de chaque rencontre : observer, prendre des notes, valoriser, encourager ;

Limiter le nombre de consignes par joueur :

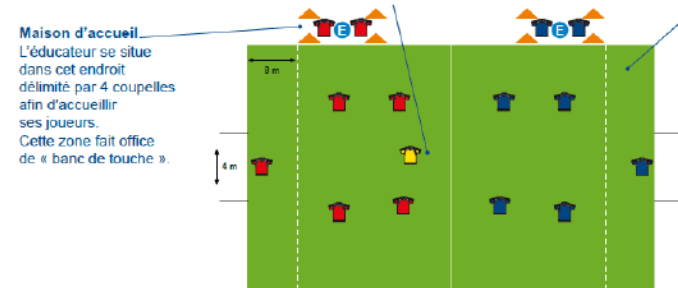
- 1 offensive :

« Que fait le joueur lorsqu'il a le ballon »

+1 défensive :

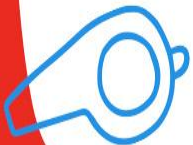
« Que fait le joueur lorsqu'il n'a pas le ballon »

Endiguer les dérives des encadrants qui téléguident les joueurs ;



Optimisation des conseils donnés :

- Être **précis** et **concis** (utiliser un vocabulaire adapté à leur âge) ;
- Uniquement des **encouragements** et des **renforcements positifs** relatifs aux tentatives et aux attitudes des joueurs ;
- **Ne pas être directif** mais **questionner le joueur pour le faire réfléchir**, en cours de jeu si besoin.



Arbitrage

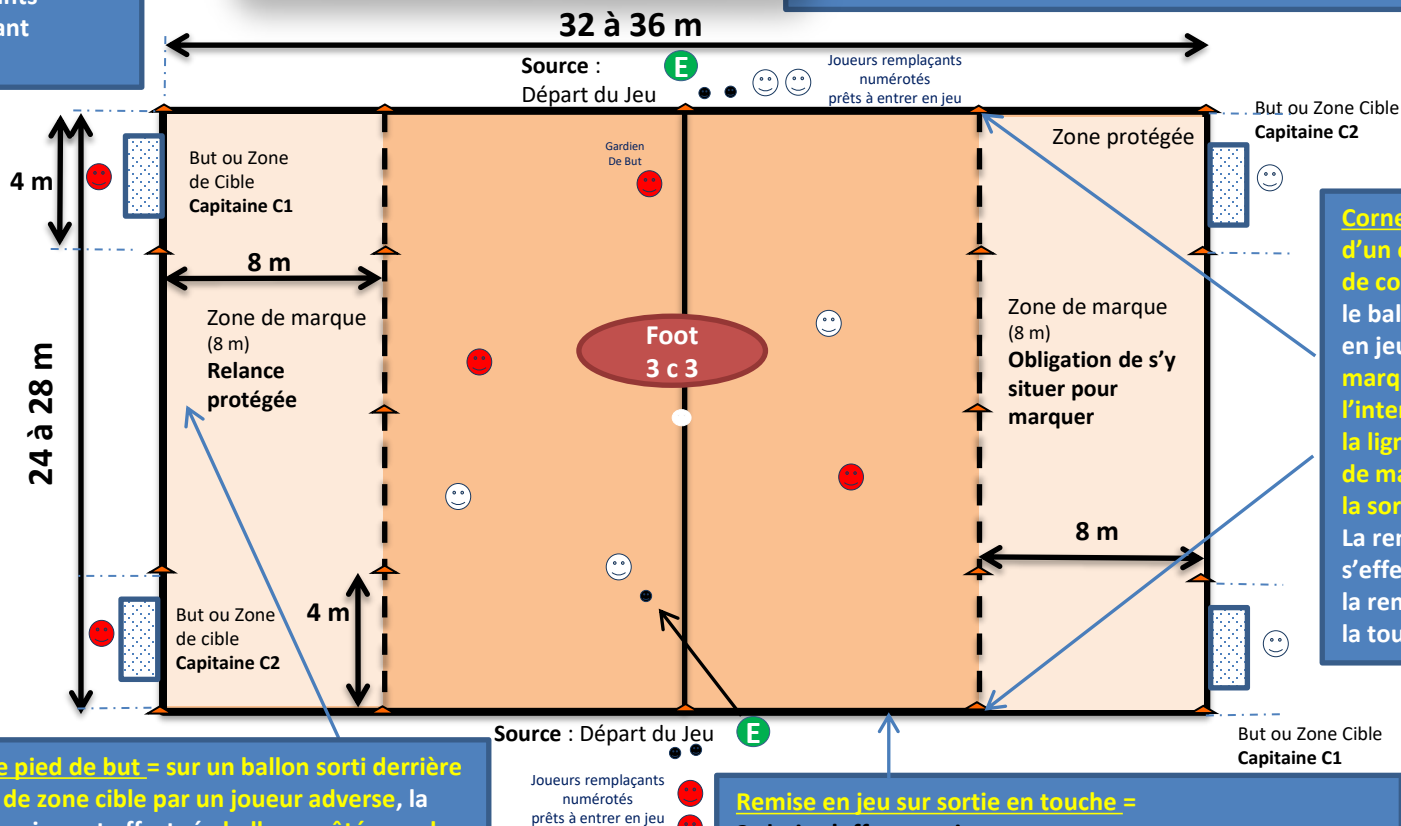
= Éducatif

à l'extérieur du terrain
Effectué
par les 2 Encadrants
licenciés maîtrisant
les règles du jeu.

TERRAIN Funiño - U8-U9

3 joueurs + 2 à 4 suppléants

Source = Point de départ du jeu ou remise en jeu au centre du terrain pour l'équipe ayant encaissé un but.
Les joueurs adverses se situent à l'intérieur de leur Zone de marques (de 8 mètres de large) délimitée par 5 coupelles. Ils ne peuvent en sortir qu'après que le ballon ait été botté par un joueur adverse.



Corner = au lieu d'un coup de pied de coin classique, le ballon est remis en jeu à la coupelle marquant l'intersection entre la ligne de la zone de marque 8m) et la sortie en touche. La remise en jeu s'effectue comme la remise en jeu de la touche

Coup de pied de but = sur un ballon sorti derrière la ligne de zone cible par un joueur adverse, la remise en jeu est effectuée ballon arrêté au sol dans la zone de marque proche de la ligne de but, adversaire situé hors de la zone protégée (8m).

Remise en jeu sur sortie en touche =

2 choix s'offrent au joueur :

1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire
2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle

Possibilité de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu en conduite.

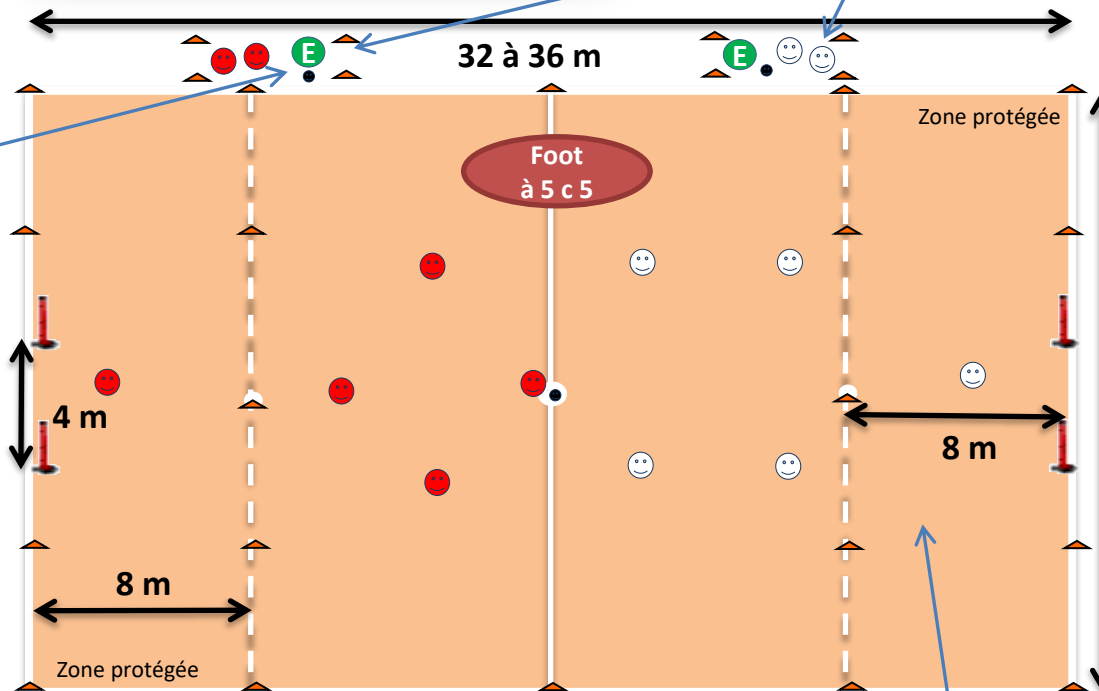
Rencontre 5c5 - TERRAIN U8-U9 5 joueurs + 1 à 2 suppléants

Maison d'accueil = L'éducateur se situe dans cet endroit délimité par 4 coupelles afin d'accueillir ses joueurs. Cette zone fait office de « banc de touche ».

Arbitrage = Éducatif à l'extérieur du terrain
Effectué par l'Éducateur ou un jeune arbitre licencié maîtrisant les règles du jeu.

Coup de pied de but = sur un ballon sorti derrière la ligne de but par un joueur adverse, le gardien effectue la remise en jeu **ballon arrêté au sol dans sa surface de but** avant le point de pénalty (8m)

Jeu de Tête Interdit = Remise en jeu effectuée par une touche située dans le prolongement de l'endroit où le joueur à toucher le ballon de la tête par l'équipe adverse



Remise en jeu sur sortie en touche = 2 choix s'offrent au joueur :

1. Il effectue une passe au sol vers un partenaire
 2. Il rentre dans le jeu en conduite de balle
- Possibilité de marquer directement pour le joueur effectuant la remise en jeu en conduite uniquement.**

Parent-ballon = Son rôle est uniquement d'alimenter le jeu en ballon lorsque ce dernier est sorti des limites. Le but étant d'augmenter le temps de jeu effectif des enfants.

Surface de réparation = l'adversaire doit obligatoirement se situer à l'extérieur de la zone protégée de but (8 mètres) sur la relance du Gardien de but.
Interdiction de relancer au pied de volée ou de ½ volée pour le gardien : Relance à la main ou au pied ballon au sol.



Nouvelle Affiche



Lois du Jeu U8-U9

LOIS DU JEU DU FOOT À 5

Catégorie U8 - U9 G et F

JOUEUR / JOUEUSE
- U8 - U9 G et F
- 3 enfants U7 G ou F par équipe
- U10 F
- Mixité autorisée

DURÉE
50 min

BUTS
4m x 1,5m

BALLON
Taille 3 ou 4

CLASSEMENT
Pas de classement

FAIR-PLAY
Protocole de début et de fin de plateau
Check main à la fin de chaque temps de jeu

SURFACE DE RÉPARATION
Sur toute la largeur du terrain jusqu'à la ligne des 8m.
Relance prolongée dans la surface.

LE GARDIEN DE BUT
Le gardien peut prendre le ballon sur une passe dans la surface.
Relance à la main ou au pied, ballon au sol.
X Volée et demi-volée interdites

PÉNALTÉ
Sur la ligne des 8m et au milieu du but

TOUCHE
Passe au pied au sol ou conduite de balle.
Adversaire à 4m. But direct interdit sur passe, autorisé en conduite.

CORNER
Par une passe.
Adversaire à 4 mètres.

COUP FRANC
Toujours direct avec adversaires à 4 mètres.

HORS-JEU
Pas de hors-jeu

ENGAGEMENT
Au milieu du terrain, interdiction de marquer directement

JEU DE TÊTE
INTERDIT
Reprise du jeu par rentrée de touche

COUP DE PIED DE BUT
Ballon arrêté dans la surface de réparation.

TACLE
AUTORISÉ

REPLACEMENTS
Illimité / Max 2 suppléants

ARBITRAGE
Maître de lignes : Enfant Tutoré
Centre : Jeune ou Adulte à l'extérieur du terrain

DIMENSIONS DU TERRAIN
FOOT A 5
Conseillé : 36 x 28 m
Toléré : 32 x 24 m

RÈGLES ET LOIS DU JEU

RÈGLES ET LOIS DU JEU





U6

U9

PROTOCOLES FAIR-PLAY

RESTAURATION DU CLIMAT ET MISE EN PLACE D'ÉVÈNEMENTS FESTIFS



AVANT-MATCH OU/ET APRES-MATCH

- Regrouper les Enfants :
Applaudissement des enfants puis Ola
OU INVERSEMENT



Objectif : Remerciements aux adultes de les
laisser jouer **LIBREMENT SANS LES TÉLÉGUIDER**



2 PROTOCOLES POSSIBLES



AVANT-MATCH OU/ET APRES-MATCH

- Regrouper les Enfants :
Clapping avec l'ensemble
des personnes présentes (dont l'encadrement
et les parents spectateurs)



Objectif : Remerciements aux adultes de les
laisser jouer **LIBREMENT SANS LES TÉLÉGUIDER**

