

# FESTIFOOT U9



A retourner au District Saône-et-Loire de Football  
dans les 48h à [secretariat@district71.fff.fr](mailto:secretariat@district71.fff.fr)



**Date :** \_\_\_\_\_

**Club Recevant :** \_\_\_\_\_

## Principes du Festi-foot U9 :

- Adaptez-vous au nombre d'équipes présentes, n'hésitez pas à constituer des équipes supplémentaires avec les remplaçants des autres clubs
- **Les parents, spectateurs doivent être placés derrière la main courante du terrain**, un terrain de Football est exclusivement réservé aux joueurs et aux éducateurs, laissez jouer les enfants tranquillement
- Tous les enfants doivent avoir le même temps de jeu, faites jouer tout le monde
- Le Foot des U9 se joue à **5 joueurs contre 5 joueurs (4 joueurs + 1 gardien) obligatoirement**

Noms des Clubs	Nb de Joueurs	Nb de Joueuses	Nb D'équipes
<b>TOTAUX</b>			

Equipes participantes	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	

Club (s) Absent(s)	Prévenu de son absence
	Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/>
	Oui <input type="checkbox"/> Non <input type="checkbox"/>

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

## A REMPLIR PAR LE RESPONSABLE DE PLATEAU

<b>Nom :</b> _____		<b>Prénom :</b> _____	
<b><u>Gouter</u></b>	<b><u>Formule utilisée :</u></b>	<b><u>Observations éventuelles :</u></b>	
<u>Oui</u> : <input type="checkbox"/>	Festi-foot à ____		
<u>Non</u> : <input type="checkbox"/>	équipes		

# REGLE D'OR DES EDUCATEURS

Le même temps de jeu pour tous : un droit pour les enfants, un devoir pour les éducateurs

## LOIS DU JEU – LES POINTS CLÉS

<b>TERRAIN</b>	20 x 25 m But : 3 à 4 m Surface de réparation: 8m
<b>BALLON</b>	Ballon T3
<b>NOMBRE DE JOUEURS</b>	4 x 4 - Pas de remplaçant - Pas de GB Possibilité de faire un joker sur le meilleur terrain.
<b>SÉCURITÉ</b>	Protège tibias obligatoires
<b>TEMPS DE JEU</b>	8 x 5 minutes ou 10 x 4 minutes (selon le nombre de terrain)
<b>TOUCHE</b>	Au pied au sol ou en conduite de balle au choix du joueur.
<b>SORTIE DE BUT</b>	Ballon au sol, relance par une passe
<b>HORS-JEU</b>	Non



## ESPACES DE JEU

Différentes formules sont possibles. À vous de composer votre menu.

- > 10 équipes : installer 5 terrains
- > 12 équipes : installer 6 terrains
- > 14 équipes : installer 7 terrains
- > 16 équipes : installer 8 terrains
- > 18 équipes : installer 9 terrains
- > 20 équipes : installer 10 terrains

PARTIE FOOTBALL	
Un seul ascenseur (poule unique)	Deux ascenseurs (poule en parallèle)
<p><b>ROTATIONS :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>&gt; L'équipe qui gagne progresse du terrain H vers le terrain A</li> <li>&gt; L'équipe qui perd du terrain A vers le terrain H</li> </ul> <p>Exemple : Pour 16 équipes / Poule unique / Soit 8 séquences de 5'.</p>	<p><b>ROTATIONS :</b></p> <p>1<sup>er</sup> Temps : Identique formule ascenseur sur 4 séquences de 5'.</p> <p>2<sup>e</sup> Temps : Croisement des poules Les premiers se rencontrent sur un demi-terrain et les autres sur un autre demi-terrain sur 4 séquences de 5'.</p>

### Matériel :

Matérialiser les lignes du terrain avec des coupelles ou plots (obligatoire)

- > 32 plots ou jalons (buts)
- > 2 ballons par terrain
- > Chasubles
- > Eau : prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs (ou gobelets)
- > Pharmacie

*En cas de nombre d'équipe impair, l'équipe qui ne joue pas doit faire un jeu prévu à l'avance par le club recevant*

