



Journée de Rentrée U9 U8 / U9

Samedi 19 Septembre 2026 - ORGANISATION DISTRICT

· de 10H00 à 12^H00 – Journée de Rentrée U9
77 équipes engagées pour cette journée de rentrée du Football des U9.

- Site du SL CHAILLOT VIERZON - stade Jean Pierre Pietu: 8 équipes
- Site de L'OL MEHUN PORTUGAIS - stade des acacias : 8 équipes
- Site de l'US CHARENTON - stade municipal : 7 équipes
- Site du CS ARGENT - stade Pierre de Coubertin : 7 équipes
- Site de l'US ST FLORENT - stade Soubiran : 8 équipes
- Site du BOURGES FC - stade Yves du Manoir : 8 équipes
- Site du FC SAINT DOULCHARD - stade des verdins : 8 équipes
- Site de L'US HENRICHEMONT MENETOU - stade municipal à HENRICHEMONT: 8 équipes
- Site du FC ST AMAND ORVAL - stade Maurice Trompeau : 7 équipes
- Site du FC VASSELAY ST ELOY - stade municipal à ST ELOY DE GY : 8 équipes

Les équipes sont convoquées à **10h00** précises.
Début des plateaux **10h30**.

Organisation

- entre 6 et 10 équipes réparties sur un 1 terrain à 11.
- Plateau matchs (atelier si nombre d'équipes impair)
- 5 temps de jeu de 12 minutes par équipe
- si il y a un nombre impair d'équipes, possibilité, avec les remplaçants des clubs présents de former une équipe supplémentaire avec un maximum de 10 équipes.



Cette opération de début de saison est placée sous le signe
* du Respect et de la Tolérance,
* du Plaisir de Jouer
* du Fair-Play,

SL CHAILLOT (stade Jean Pierre Pietu à VIERZON)

• **8 ÉQUIPES**

SL CHAILLOT	3
VIERZON FC	4
ENTENTE CŒUR DE VALLEE	1

US CHARENTON (stade municipal à CHARENTON)

• **7 ÉQUIPES**

US CHARENTON	2
FC AVORD	2
O. LOIRE VAL D'AUBOIS	1
US DUN	2

BOURGES FC (stade Yves du Manoir à BOURGES)

• **8 ÉQUIPES**

BOURGES FC	4
AS PORTUGAIS	4

FC ST DOULCHARD (stade des verdins à ST DOULCHARD)

• **8 ÉQUIPES**

FC SAINT DOULCHARD	4
BOURGES FC	3
US PLAIMPIED GIVAUDINS	1

FC ST AMAND ORVAL (stade Maurice Trompeau à ORVAL)

• **7 ÉQUIPES**

FC SAINT AMAND ORVAL	4
C2L FOOT	2
AS MEILLANTAISE	1



OL MEHUN PORTUGAIS (stade des acacias à MEHUN S/YEVRE)

• **8 ÉQUIPES**

OL MEHUN PORTUGAIS	3
ASL ALLOUIS	2
ENTENTE BARANGEONNAISE	3

CS ARGENT (stade P. de Coubertin à ARGENT S/SAULDRE)

• **7 ÉQUIPES**

CS ARGENT	2
E.B.S.V	3
FC FUSSY ST MARTIN VIGNOUX	1
US LES AIX RIANS	1

US ST FLORENT (stade Soubiran à ST FLORENT S/ CHER)

• **8 ÉQUIPES**

US SAINT FLORENT	3
AS CHAPELLOISE	4
ES TROUY	1

US HENRICHEMONT MENETOU (stade municipal à HENRICHEMONT)

• **8 ÉQUIPES**

US HENRICHEMONT MENETOU	1
AS SAINT GERMAIN	4
ES MOULON	2
ASIE DU CHER	1

FC VASSELAY ST ELOY (stade Municipal à ST ELOY DE GY)

• **8 ÉQUIPES**

FC VASSELAY ST ELOY	3
BOURGES GAZELEC	3
ES JUSTICES	2

TRAÇAGE TERRAIN U9



Déroulement de l'après midi

ORGANISATION A 10 EQUIPES

CHACQUE EQUIPE DISPUTE 5 TEMPS DE 12 MINUTES CHACUN, SUIVANT LES ROTATIONS CI-DESSOUS (4 MATCHS + 1 BALLON MAGIQUE).

EQUIPES	TEMPS 1	TEMPS 2	TEMPS 3	TEMPS 4	TEMPS 5
1 _____	Match 1	JEU 1	Match 1	Match 4	Match 1
2 _____	Match 1	Match 3	Match 2	Match 1	JEU 1
3 _____	Match 2	JEU 1	Match 3	Match 2	Match 4
4 _____	Match 2	Match 4	Match 4	Match 3	JEU 1
5 _____	Match 3	Match 1	JEU 1	Match 4	Match 4
6 _____	Match 3	Match 2	Match 3	JEU 1	Match 1
7 _____	Match 4	Match 1	Match 4	JEU 1	Match 3
8 _____	Match 4	Match 2	JEU 1	Match 1	Match 2
9 _____	JEU 1	Match 3	Match 1	Match 3	Match 3
10 _____	JEU 1	Match 4	Match 2	Match 2	Match 2

ORGANISATION A 8 EQUIPES

CHACQUE EQUIPE EFFECTUE 5 TEMPS DE JEU DE 12 MINUTES CHACUN COMME SUIT (Même principe de rotation qu'un plateau U7):

TEMPS 1 = Chaque équipe se met en place et effectue le Ballon Magique (2 c 2 + gardiens et buts rapprochés sur les lignes de relance protégée)

TEMPS 2 = MATCH 1 Repositionner les buts. Les équipes restent sur leur terrain respectif et effectuent leur match

TEMPS 3 = MATCH 2 Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges continuent de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre

TEMPS 4 = MATCH 3 Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges continuent de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre

TEMPS 5 = MATCH 4 Les équipes côté terrain bleu restent fixes et les rouges continuent de tourner dans le sens des aiguilles d'une montre

ORGANISATION A 6 EQUIPES

IDEM QUE L'ORGANISATION A 8 EQUIPES EN SUPPRIMANT LE TERRAIN 4 et en variant les adversaires sur le temps 5

SI NOMBRE D'EQUIPES IMPAIR, L'EQUIPE EN ATTENTE EFFECTUE UN ATELIER AU CHOIX DU CLUB ORGANISATEUR (L'INSTALLATION DE L'ATELIER LUI INCOMBE FORCEMENT) OU UNE EQUIPE "MIXTE" EST CONSTITUEE AVEC LE SURPLUS DE JOUEURS DES EQUIPES PRESENTES (changer les joueurs

DEFI FOOT ou au choix du club organisateur



LE CHALLENGE DE L'OFFENSIVE SERA MIS EN PLACE SUR CETTE JOURNEE DE RENTREE

A la fin de l'après-midi, une fois l'ensemble des équipes réunies pour effectuer le bilan, l'équipe qui aura marqué le plus de buts lors des rencontres sera déclarée vainqueur du challenge de l'offensive. Elle devra être notifiée sur la feuille bilan de plateau.

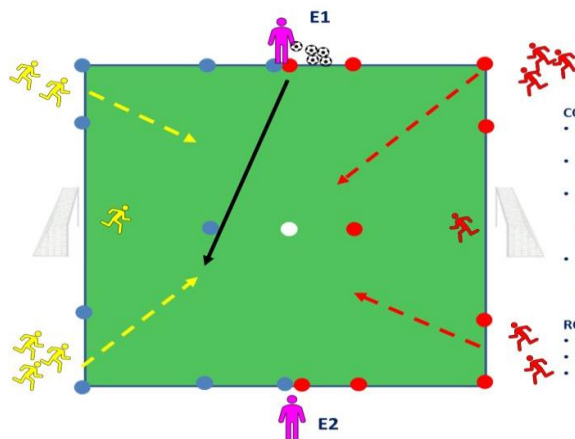
LE BALLON MAGIQUE

LE BALLON MAGIQUE 3C3*



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.



U8/U9

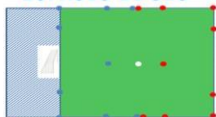
CONSEILS pour E1 :

- 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

ESPACES DE JEU



Dimension: 32m x 30m
(suppression d'une bande du terrain de 8m x 30m)

* 3c3 = 2 joueurs + 1 gardien

DEFI FOOT

ORGANISATION		SCHEMA		DÉROULEMENT
MATÉRIEL PAR TERRAIN 8 X 10 X 5/5 X ESPACE L 15 M x l 20 M L = Longueur • l = largeur > Conduite de balle > Déplacement du joueur sans ballon > Passe courte > Passe longue		EFFECTIF 5 X 5 X TEMPS DE JEU 10'		CONSIGNES. Des duos s'affrontent sur un parcours de conduite + tir de précision. Chaque duo dispute 4 manches, 2 à gauche et 2 à droite. La 1 ^{ère} et la 3 ^{ème} sont des découvertes. La 2 ^{ème} et la 4 ^{ème} sont des défis comptabilisés. Possibilité de faire un atelier par équipe. Veiller aux distanciations, un ballon par joueur.
ADAPTATION DE L'EFFECTIF • Si nombre impair, 1 joueur passe deux fois.		INTERVENTIONS PÉDAGOGIQUES		BUTS 2 points = entre le poteau extérieur et le piquet rouge. 1 point = entre les deux piquets rouges. 0 point = hors cadre.
VARIANTES • 1 point supplémentaire pour celui qui marque en premier. • Intégrer le Programme Educatif Fédéral .		ANIMATION • Faire répéter l'action. • Observer / Orienter. • Animer / Encourager / Valoriser.		VEILLER À... • Démontrer le jeu. • Faire identifier les zones à atteindre. • Bien compter les points et changer de côtés. • Critères de réalisations à énoncer.

BONNE JOURNEE DE RENTREE A TOUTES ET A TOUS

Pour tout renseignement: Pierre GENOT 07 58 56 53 46 / pgenot@cher.fff.fr