LA FORMATION DES JEUNES OFFICIELS EN FUTSAL

UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE

Vidéo sur le règlement FUTSAL UNSS
(5 minutes)

YouTube **Vidéo sur Youtube**

Dailymotion **Vidéo sur Dailymotion**

Télécharger la vidéo en mp4 (85 mos)

SOMMAIRE

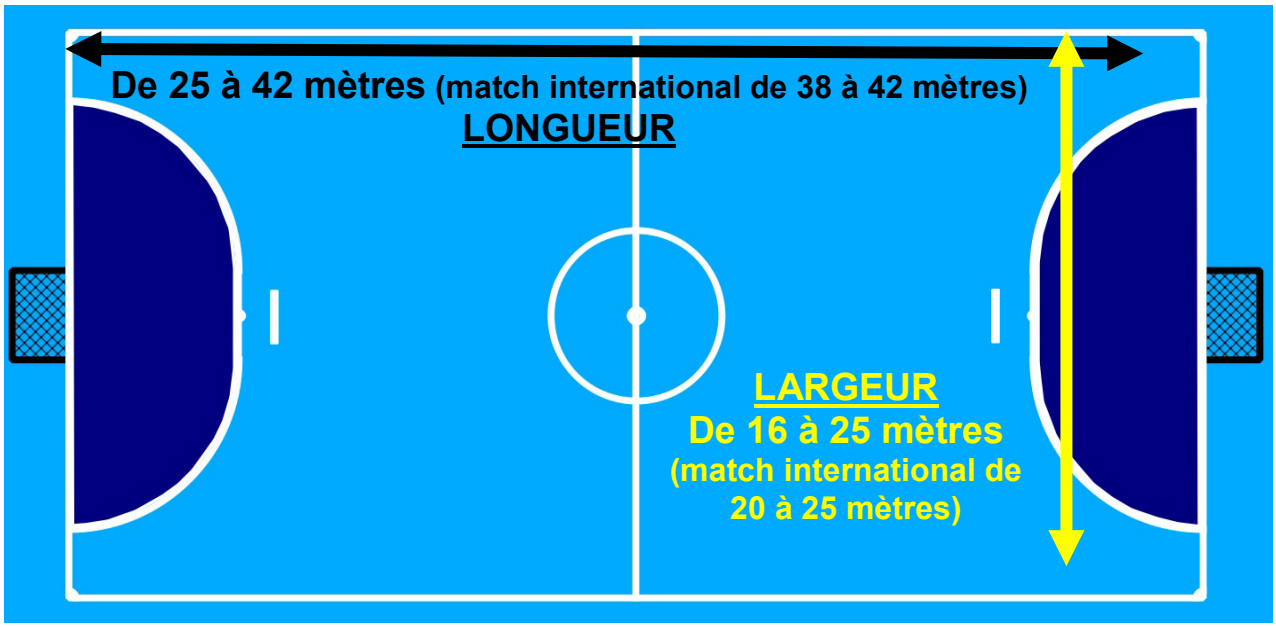
Le terrain de jeu	Page 2
Le ballon	Page 4
Le nombre de joueurs	Page 4
L'équipement des joueurs	Page 5
Arbitrage et gestion des tournois	Page 6
- *Les déplacements des deux arbitres en futsal*	Page 8
- *Le placement des arbitres sur diverses actions de jeu*	Page 10
- *Les gestes de l'arbitrage*	Page 12
- *Le coup de sifflet de l'arbitre*	Page 13
- *Les niveaux d'arbitrage en futsal*	Page 14
Fautes et comportement	Page 16
- *Les Fautes Collectives*	Page 17
- *La règle de l'avantage*	Page 18
- *Le coup franc direct*	Page 18
- *Le coup de pied de réparation (ou pénalty)*	Page 20
- *Le Coup-Franc Indirect (CFI)*	Page 21
- *Les cartons*	Page 23
Le gardien de but	Page 24
Le coup d'envoi	Page 25
La rentrée de touche	Page 25
Le coup de pied de coin	Page 27
Le but marqué	Page 28
Le temps mort	Page 28
Le hors-jeu	Page 28
La série des tirs au but	Page 29
Testez vos connaissances (QCM interactifs)	Page 29
La formation des jeunes reporters	Page 30
La formation des jeunes organisateurs	Page 31
Pour aller plus loin (livre TOTAL FUTSAL5)	Page 32

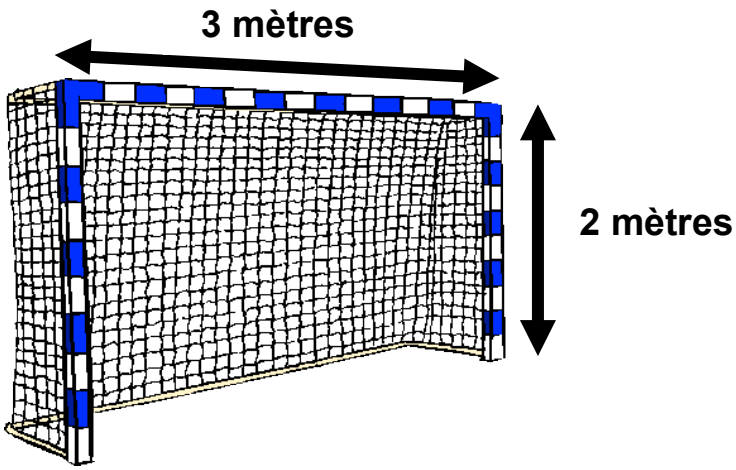
LE TERRAIN DE JEU

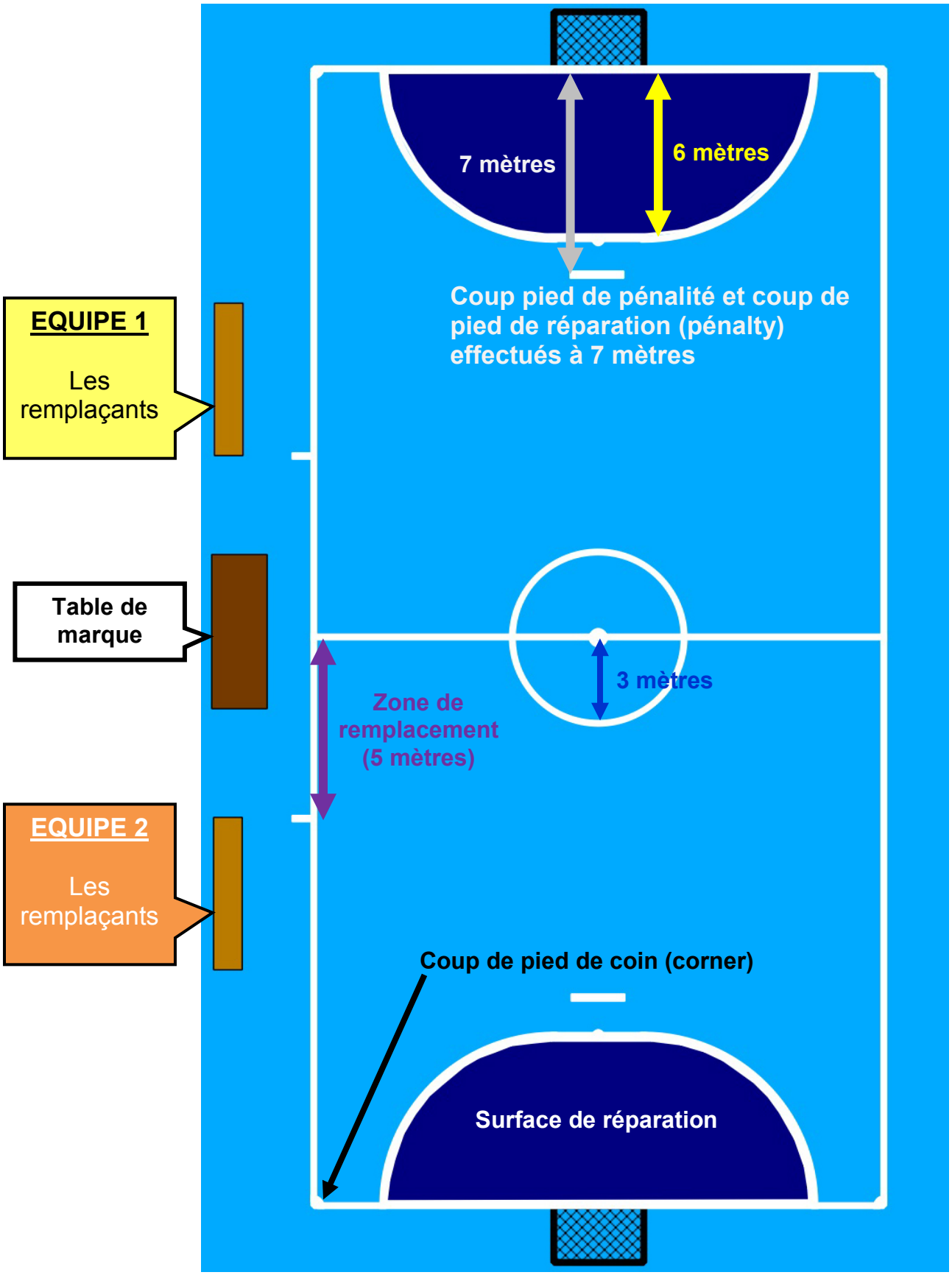
- Terrain de handball

A l'intérieur

A l'extérieur






EQUIPE 1
Les remplaçants
Table de marque
EQUIPE 2
Les remplaçants
7 mètres
6 mètres
Coup pied de pénalité et coup de pied de réparation (pénalty) effectués à 7 mètres
3 mètres
Zone de remplacement (5 mètres)
Coup de pied de coin (corner)
Surface de réparation

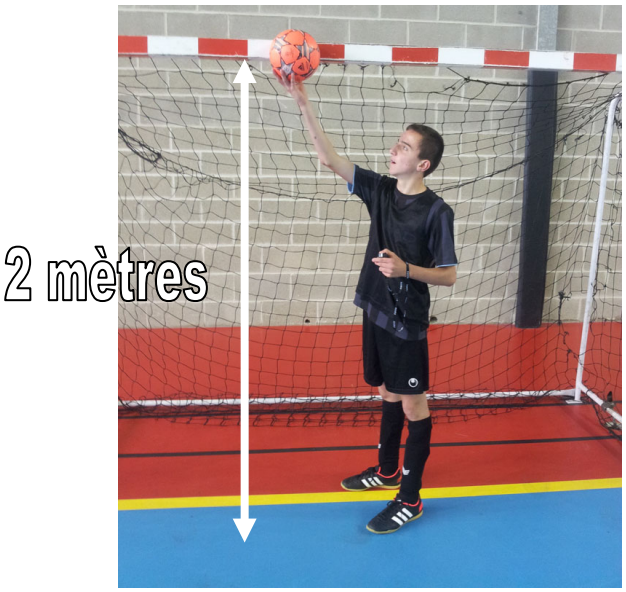
LE BALLON

- Ballon spécifique futsal de taille 4
(circonférence de 62 à 64 centimètres, poids de 400 à 440 grammes).

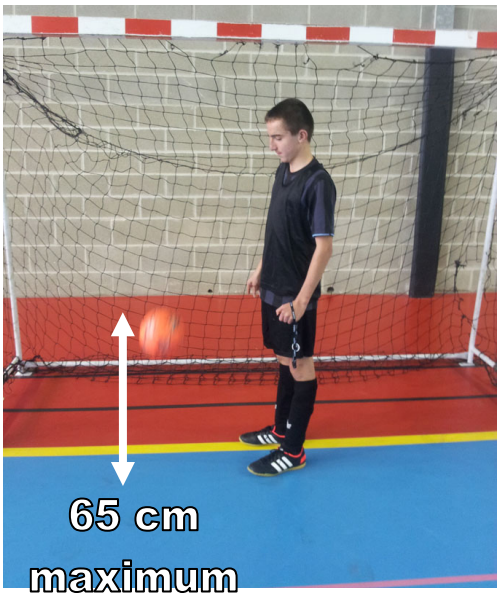
- Ballon feutrine interdit.

- Si le ballon devient défectueux en cours de jeu, une balle à terre sera effectuée à l'endroit même où il est devenu défectueux.

- Le ballon ne peut rebondir à plus de 65 centimètres lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 mètres.



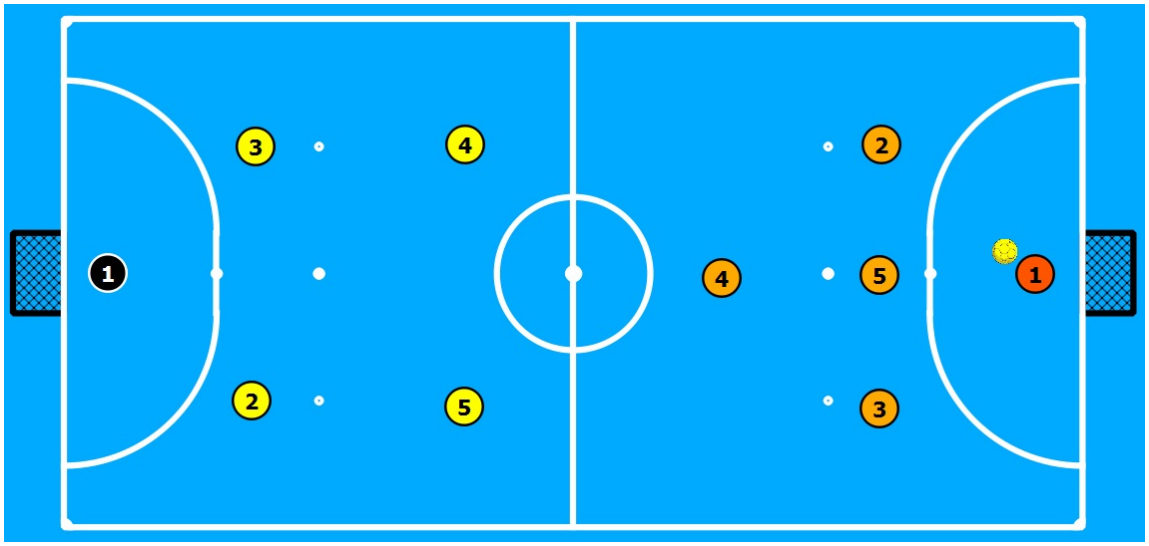
Lancer le ballon à une hauteur de 2 mètres (hauteur du but de hand).



Premier rebond : maximum 65 centimètres.

LE NOMBRE DE JOUEURS

- 5 joueurs dont le gardien (maillot de couleur différente pour le gardien).



- Nombre de remplaçants (maximum 5 en UNSS)

- Nombre illimité de remplacements.
- Un remplacement peut se faire à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres.

Commentaires :

Il est préférable de réaliser les remplacements lorsque son équipe possède le ballon (ou pendant les mi-temps et les temps morts)

- Si un joueur n'a pas passé la ligne des 5 mètres et que le remplaçant est entré, le jeu est arrêté et un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de la faute (voir photo ci-contre).

L'EQUIPEMENT DES JOUEURS

- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- Lors des compétitions, les maillots des gardiens de but doivent être d'une couleur différente de celle des deux équipes.
- En futsal, de nombreux gardiens ne portent pas de gants !

- Maillots de couleurs identiques numérotés, shorts, chaussettes traditionnelles, protège-tibias.

- Chaussures type tennis. Attention aux baskets avec des semelles hautes (ça augmente le risque d'entorse). Pour une pratique régulière du futsal, il est fortement recommandé d'acheter une paire de chaussures spécifique futsal (voir photo ci-contre).

- L'équipement et la tenue des joueurs ne doivent en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et pour les autres. Ce point s'applique aussi aux bijoux en tout genre. Les arbitres et la table de marque veilleront à faire retirer les objets dangereux avant le début des rencontres (chaînes, boucles d'oreilles, bracelets…).

ARBITRAGE ET GESTION DES TOURNOIS

- Lorsque vous possédez suffisamment de temps pour la gestion de votre tournoi, il est important de mettre en place un cérémonial en début et en fin de match (se serrer la main avant et après la rencontre).

- Avant le début d'une rencontre, les arbitres veilleront à vérifier que tous les joueurs portent des protège-tibias, à recompter le nombre de joueurs de chaque équipe et à réaliser un tirage au sort entre les capitaines de chaque équipe.

Les arbitres doivent être vigilants également après les mi-temps et les temps morts (certains joueurs retirent les protège-tibias).

Compter le nombre de joueurs de chaque côté avant de donner le coup d'envoi (après la mi-temps et les temps morts).

Un brassard permet d'identifier le capitaine de chaque équipe. Les remplacements étant illimités au futsal, il est possible que le capitaine se retrouve sur le banc. Il n'est pas nécessaire alors de changer le porteur du brassard.

Réalisation du tirage au sort entre les deux capitaines : celui qui gagne le tirage choisit son terrain.

- L'arbitrage se fait en co-arbitrage.
- Les arbitres sont placés de part et d'autre du terrain.

Un troisième arbitre gère le chronomètre, les temps morts ainsi que la feuille de match.

Commentaires :

Lorsque vous organisez un tournoi, il est intéressant de donner un papier « temps mort » à l'encadrant. Ce dernier pose ce document sur la table de marque et obtient un temps mort d'une minute à l'arrêt de jeu suivant.

TEMPS MORT

Deux assistants sont chargés de la comptabilisation des fautes collectives (un par équipe).

Vous pouvez utiliser des fiches cartonnées avec des numéros pour que les deux assistants comptabilisent et affichent les fautes collectives de chacune des équipes (informer les joueurs sur le nombre de fautes cumulées). Un scoreur manuel est un très bon outil dans les rencontres UNSS pour indiquer le score et les fautes collectives cumulées des deux équipes. Il est important de bien définir les rôles de chacun pour le bon déroulement des rencontres (chronométreur, scoreur…).

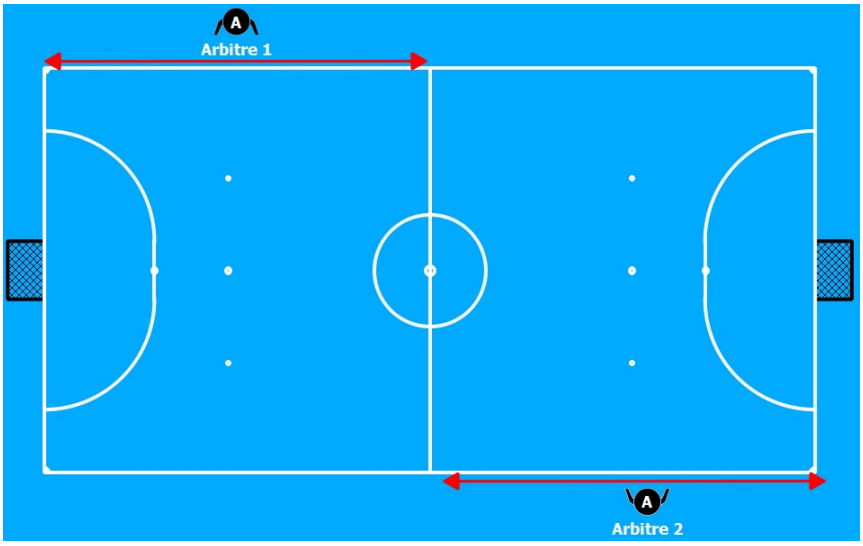
Pour gérer les fautes collectives….

Des fiches cartonnées

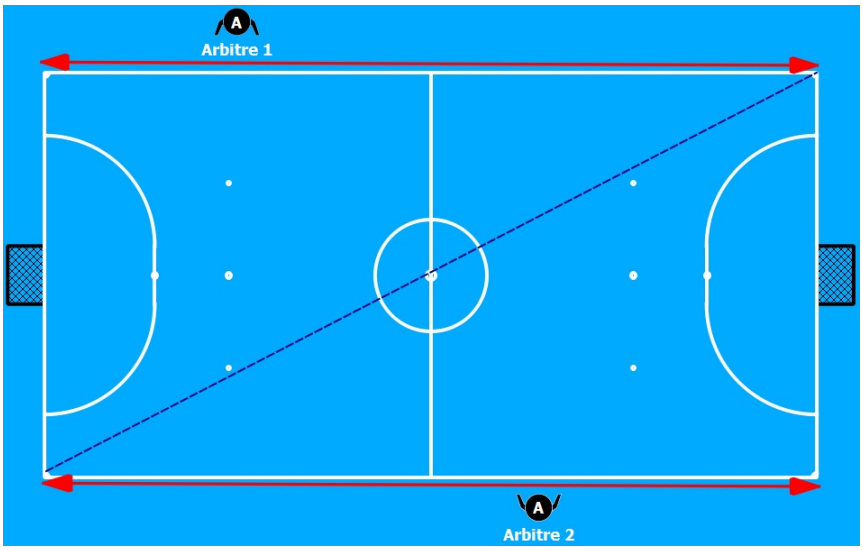
Un scoreur

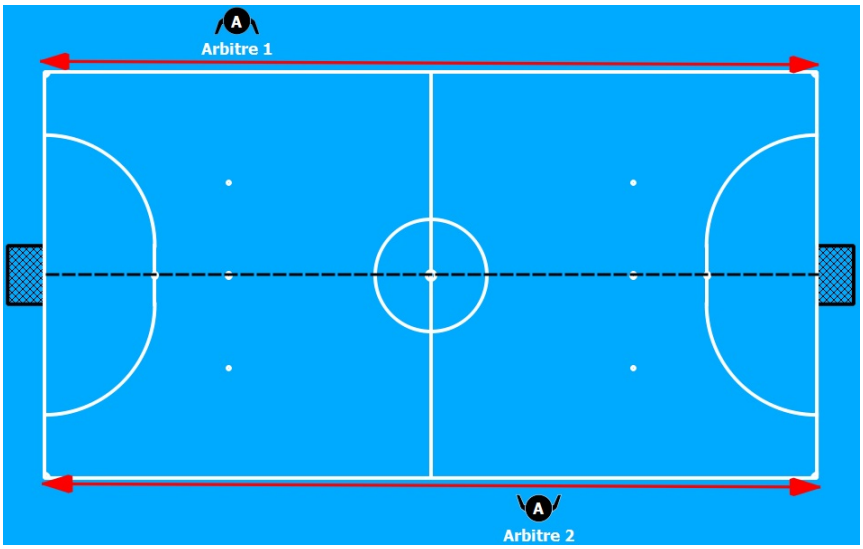
Des plots

Les déplacements des deux arbitres en futsal

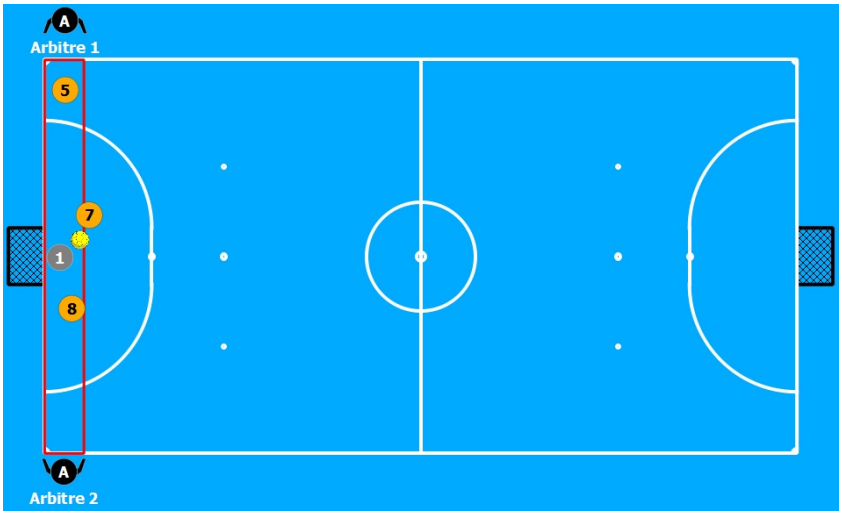


Pour les jeunes arbitres qui débutent, il me semble préférable de répartir les rôles de manière simple. Chaque arbitre gère sa moitié de terrain. Il est possible de demander à chaque arbitre de gérer les sorties de touche sur l'autre moitié de terrain. Pour débuter, cette répartition responsabilise les deux arbitres et évite les désaccords au sein du binôme.

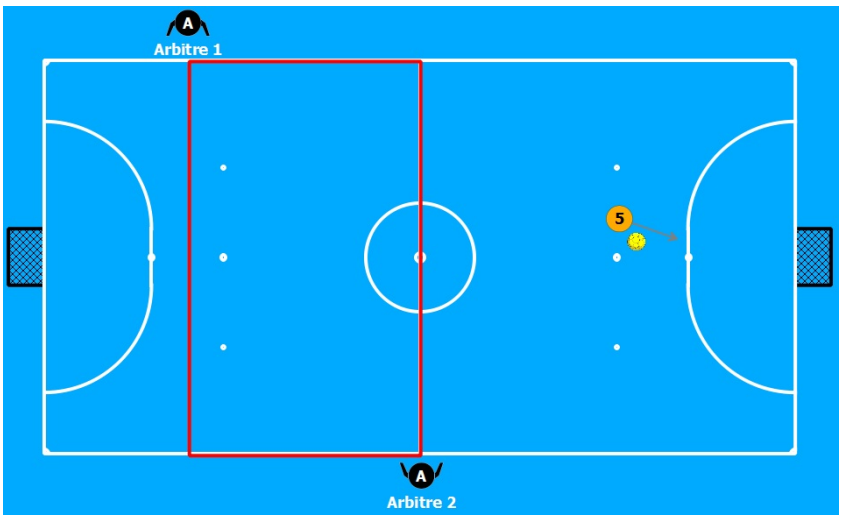




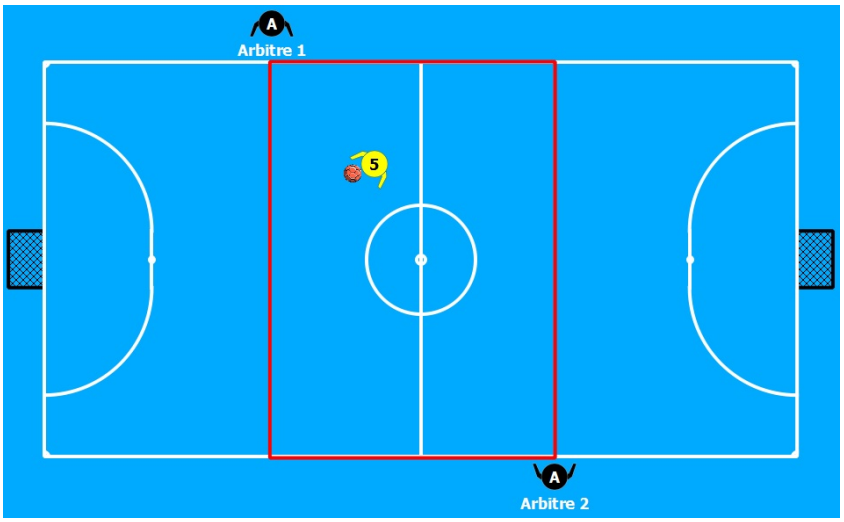
Rapidement, il est important d'amener les deux arbitres à se déplacer sur la totalité du terrain pour être mieux placés (être proche de la zone d'influence). Une bonne répartition du champ d'action des deux arbitres est nécessaire pour assurer un bon arbitrage (répartition en diagonale ou dans le sens longitudinal). Le déplacement des deux arbitres doit s'effectuer le plus souvent sur le principe du « piston » (un arbitre se déplace dans un sens et son binôme dans l'autre sens). Il faut éviter qu'un arbitre qui se trouve plus loin de l'action que son binôme prenne la décision. En cas de doute sur une action de jeu importante (ou de jugement contradictoire entre les deux arbitres), il est important que les deux arbitres se réunissent afin de prendre une décision commune après concertation.



Les deux arbitres ne doivent jamais être alignés. Dans notre exemple, les deux arbitres sont mal placés en cas de jeu long dans l'autre moitié de terrain (relance longue du gardien, contre attaque rapide…). Le champ visuel de l'arbitre n°1 pouvant être limité (joueurs qui cachent l'action), l'arbitre n°2 doit se décaler vers la droite pour avoir un meilleur champ de vision.

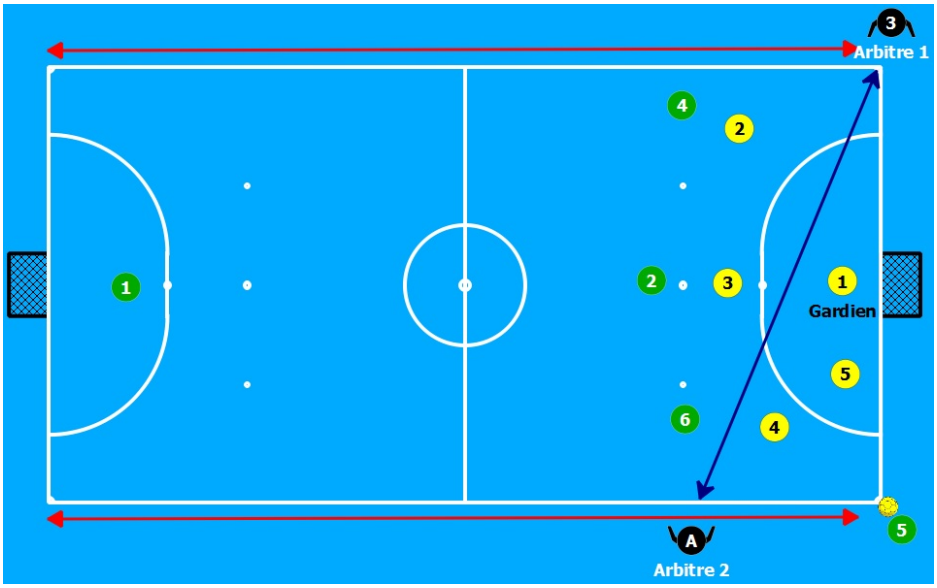


Dans cet exemple, les deux arbitres n'encadrent pas le ballon et sont trop loin du porteur de balle. Il faut être plus proche de la zone d'influence (arbitre n°2 en retard).

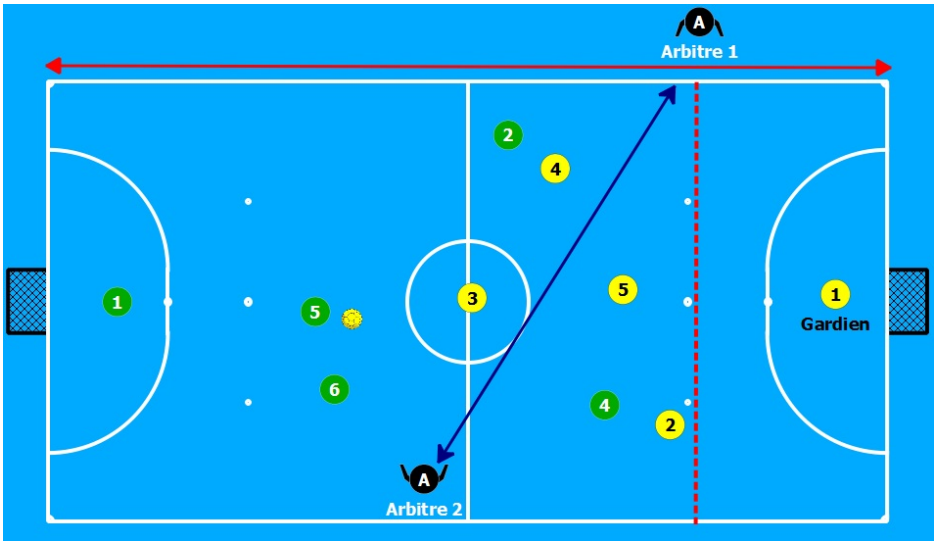


Sur cette action, les deux arbitres sont bien placés et encadrent le ballon. Ce rectangle doit se déplacer en tenant compte du déplacement du ballon et des joueurs (suivre la zone d'influence). Pour cela, les deux arbitres doivent se regarder mutuellement et maîtriser différents types de déplacement (pas chassés, course arrière pour voir le jeu, accélérations…).

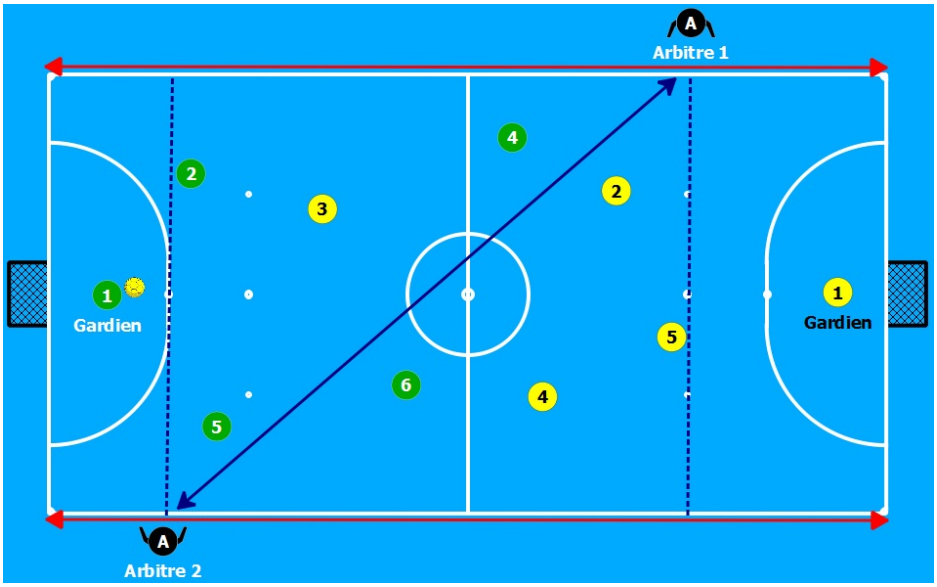
Le placement des arbitres sur diverses actions de jeu



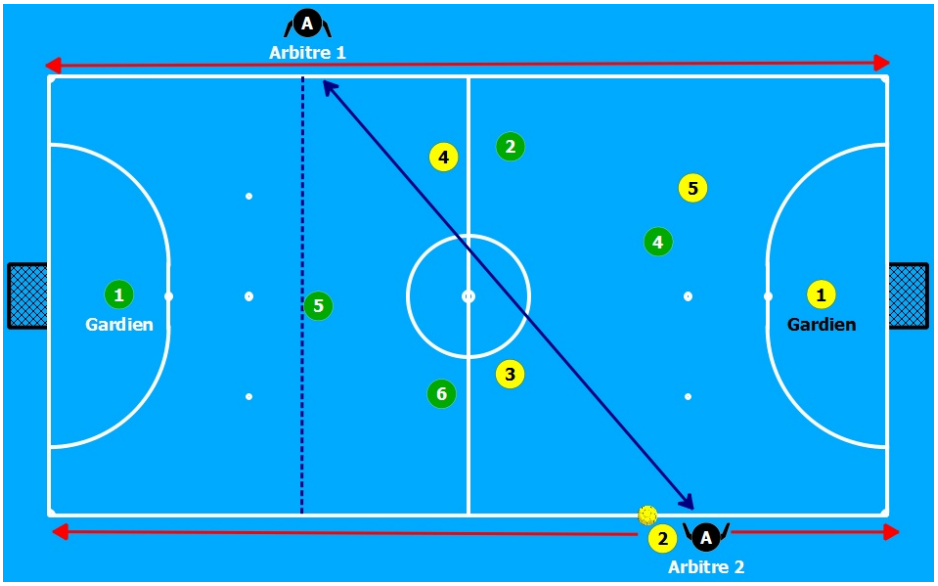
Sur corner
L'arbitre n°1 se place à hauteur de la ligne de but pour pouvoir valider un éventuel but. (Le ballon doit franchir entièrement la ligne.)



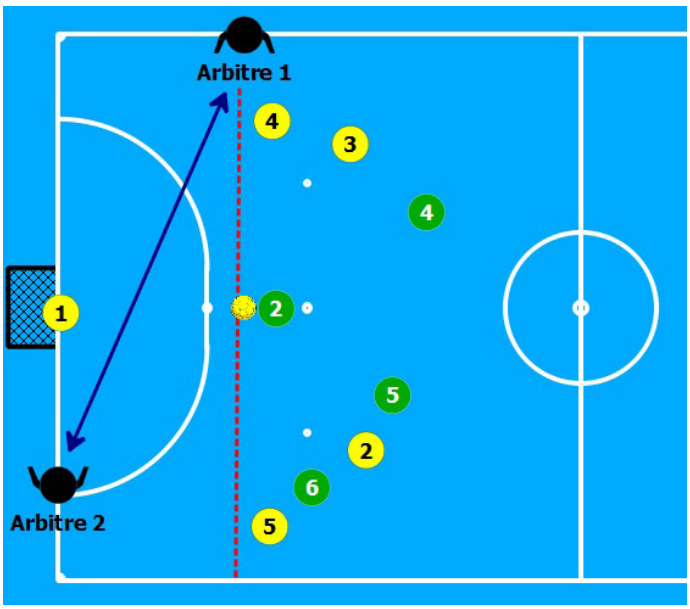
Sur coup franc direct
L'arbitre n°1 se place sur la ligne du dernier défenseur tandis que l'arbitre n°2 est bien placé pour observer l'exécution du coup franc direct.



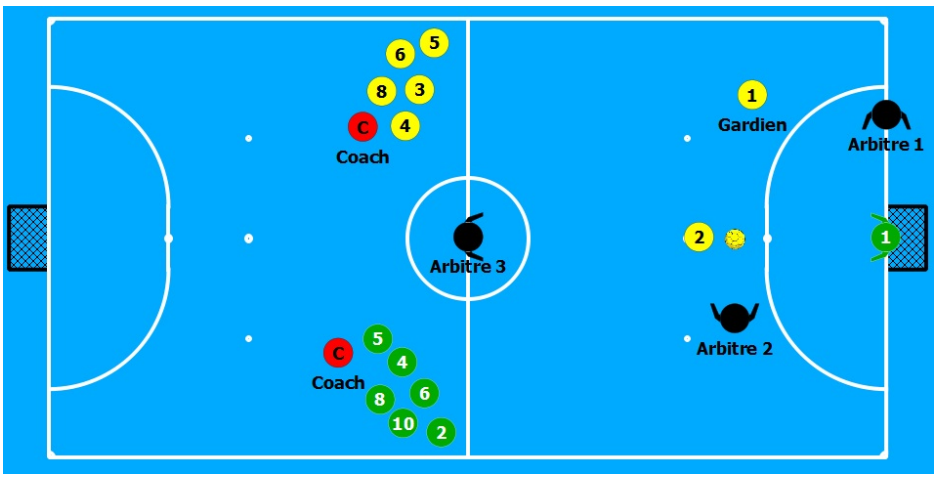
Sur sortie de but
Relance à la main du gardien. Chaque arbitre se place dans une moitié de terrain à hauteur du dernier défenseur de chaque équipe pour encadrer le jeu.



Sur rentrée de touche
L'arbitre n°2 se déplace en pas chassés à côté de la sortie du ballon et l'arbitre n°1 se place à hauteur du dernier défenseur adverse.



Sur pénalty
(coup de pied de réparation)
L'arbitre n°1 se place à la hauteur du ballon en veillant à ce que les joueurs soient placés à 5 mètres du tireur et l'arbitre n°2 se place sur la ligne de but (zone des 6 mètres) pour juger si le ballon est entièrement rentré.



Sur une série de tirs au but
Placement des équipes et des arbitres.

Les gestes de l'arbitrage

Outre la gestuelle, il me semble important d'encourager vos jeunes arbitres à mettre en œuvre un arbitrage préventif et communicatif.

La règle des 4 secondes
(sur corner, rentrée de touche, relance du gardien…)

Coup franc indirect

Coup franc direct ou coup de pied de réparation (pénalty)
Bras dans le sens de l'attaque

Le coup d'envoi

Coup de pied de coin (corner)

Rentrée de touche

Sortie de but

La règle de l'avantage

Faute cumulée après avantage

Le temps mort

Avertissement
(blanc, jaune, rouge)

Indiquer le numéro du joueur

Le coup de sifflet de l'arbitre

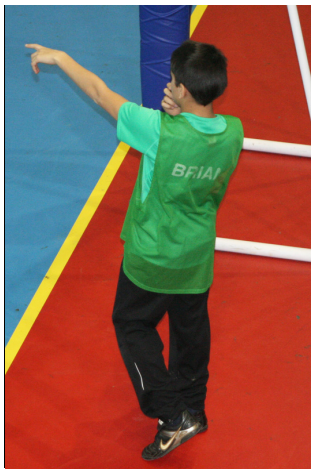
L'arbitre ne doit pas trop siffler afin d'affirmer son autorité sur le jeu. Siffler seulement lorsque cela est nécessaire. Le coup de sifflet doit être sec et exprimer la sureté de la prise de décision.

Le sifflet poire peut être intéressant pour des raisons d'hygiène mais ne permet pas de varier aussi bien l'intensité qu'un sifflet traditionnel.

Commentaires :

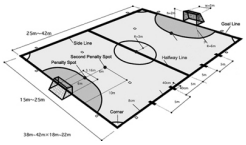
Pour différencier les diverses phases de jeu, il est intéressant de varier le nombre de coups de sifflet en fonction des actions. Voici un exemple à titre indicatif :

- Coup d'envoi, engagement, reprise de temps mort : 1 long coup de sifflet.
- Coups francs : 1 coup de sifflet court (pour arrêter le jeu).
- Sur un but : 2 coups de sifflets.
- Mi-temps et fin du match : 3 coups de sifflets courts.



Associer le coup de sifflet et la gestuelle

Les niveaux d'arbitrage en futsal

	CONNAISSANCE du REGLEMENT 	PRESENCE – CHARISME AUTORITE	DOUBLE ARBITRAGE	DEPLACEMENTS
Niveau 1	- Méconnaissance complète du règlement (ne compte pas les 4 secondes, ne fait pas respecter les 5 mètres…).	- Siffle timidement, voire même jamais (trop de contacts). - N'est pas concentré sur le jeu. - Se laisse influencer par les joueurs.	- Se repose sur l'autre arbitre : suit ses décisions. - Aucune communication entre les deux arbitres.	- Chaque arbitre se situe de chaque côté du terrain (voire parfois en dehors), au niveau de la ligne médiane et reste statique.
Niveau 2	- Ne siffle que les sorties sans communiquer et n'utilise pas la gestuelle. - Fait respecter la règle des 4 secondes (sans compter à haute voix). - Siffle trop souvent lorsque le ballon n'est pas précisément sur la ligne (rentrée de touche).	- Abuse de son autorité. - Siffle trop vite, n'importe quand et pour n'importe quoi (arbitrage irrégulier au niveau des prises de décisions sans explications). - Les contacts les plus importants sont sifflés. - Manque de concentration parfois.	-Empêche son homologue de s'exprimer par son omniprésence. ou alors… - Chacun gère sa moitié de terrain (ce n'est pas toujours l'arbitre le mieux placé qui prend la décision).	- Suit le jeu en marchant. - Les arbitres sont souvent en retard par rapport au ballon (n'encadrent pas le ballon).
Niveau 3	- Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol. - Fait respecter la règle des 4 secondes (en comptant à haute voix). - Fait respecter la règle du contact et du tacle.	- Hésitant parfois, mais sérieux et impliqué. La grande majorité des prises de décision sont justes. - La concentration est bonne, l'arbitre assume ses décisions même s'il reste encore quelques erreurs.	- Déplacements sur la quasi-totalité du terrain. - Chacun gère sa moitié et les sorties de touche de son côté. - Le placement n'est pas toujours approprié (alignement des 2 arbitres, mauvais placement sur corners et coups francs…).	- Se déplace sur le terrain (en courant quand c'est nécessaire), mais n'est pas toujours bien placé ou en léger retard. - Déplacements en pas chassés ou en course avant le plus souvent.
Niveau 4	- Connaît les limites du terrain et les différents repères au sol. - Connaît la règle du contact et du tacle (bonne prise de décision sur les duels). - Fait respecter les 5 mètres (sur les touches).	- Siffle fort de façon à se faire entendre et respecter. - Montre qu'il a confiance en lui et en ses décisions. - Annonce la faute sifflée et indique le sens de celle-ci.	- Les 2 arbitres veillent à l'application du règlement et communiquent entre eux (en cas de doute, concertation entre les 2 arbitres). - Un véritable arbitrage en binôme commence à se mettre en place.	- Répartition géographique du terrain entre les deux arbitres. - Se repère par rapport à l'autre arbitre. - Des déplacements rapides pour être au plus près du jeu.
Niveau 5	- Maîtrise parfaitement le règlement et les cas particuliers. - Sur coup franc, se déplace rapidement pour faire respecter la distance des 5 mètres et indique si le coup franc est direct ou indirect. - Arbitrage communicatif (explique ses décisions). - Recompte le nombre de joueurs de chaque équipe, est attentif sur les remplacements…	- Associe la gestuelle adaptée à la faute sifflée. - Se montre convaincant et autoritaire dans son coup de sifflet : dirige le jeu sans le commander. - Différenciation du nombre de coups de sifflets en fonction des phases de jeu.	- Communique avec son homologue et avec la table de marque (regarde le placement de son partenaire). - Intervient de façon équilibrée et appropriée, selon sa proximité par rapport au ballon. - Bonne répartition entre les 2 arbitres (celui qui est le plus près de la zone de jeu prend la décision).	- Toujours bien placé, sans jamais gêner les joueurs. - Déplacements variés pour garder le contrôle visuel du jeu (accélérations, pas chassés…). - Se repère par rapport à l'autre arbitre et au ballon (les arbitres suivent la zone d'influence). - Bonne lecture du jeu (anticipation du déplacement sur sortie de but, coup franc…).

Commentaires :

Pour faciliter l'organisation des tournois, il est important de bien répartir les rôles entre les arbitres et la table de marque. La table de marque peut gérer les remplacements (le joueur doit sortir complètement), le score, le chronomètre et les fautes collectives pour chaque équipe. Lors de tournois, les responsables à la table de marque peuvent vérifier que tous les joueurs ont des protège-tibias et recompter le nombre de joueurs avant le début de la rencontre… Ainsi, chez les plus jeunes, on peut distribuer différents rôles pour faciliter la gestion des rencontres : un gère le score, un gère les remplacements, un gère le chronomètre, un autre gère les fautes collectives…Une bonne répartition des rôles est essentielle pour le bon déroulement des rencontres.

Dans tous les cas, lorsque vous formez des arbitres, il me paraît nécessaire de garder le contrôle du jeu. Garder un sifflet en main et intervenir à bon escient pour expliquer certains points règlementaires est indispensable pour faire progresser vos arbitres et vos joueurs.

Un juste équilibre est à trouver entre arbitrer à leur place ou laisser le jeu se dérouler sans intervenir (même s'il y a des erreurs grossières). Il me semble essentiel d'accompagner et de rassurer les jeunes arbitres en intervenant sur des faits de jeu importants. Pour faire progresser vos jeunes arbitres, il est important de faire de petits bilans lors des arrêts de jeu (mi-temps, temps mort). Mettre en avant les points positifs et les points à améliorer (exemple : revenir sur une action en particulier, demander à l'arbitre de faire respecter la distance de 5 mètres sur rentrée de touche…). Ces « débrifs » permettent de faire évoluer vos arbitres sans intervenir systématiquement sur le jeu.
Vous devez également faire comprendre à tous les acteurs que l'erreur fait partie du jeu. De même qu'un joueur rate des passes et des contrôles, un arbitre peut être amené à se tromper. Le fait de faire arbitrer un maximum de joueurs facilite grandement le respect des règles lors des rencontres. Les jeunes joueurs deviennent beaucoup plus tolérants envers les arbitres lorsqu'ils se sont confrontés eux-mêmes aux difficultés de l'arbitrage. Il me paraît essentiel que vos joueurs connaissent très bien le règlement pour rendre l'équipe plus performante.

Bilan avec 2 jeunes arbitres lors d'un championnat de France UNSS de Futsal

FAUTES ET COMPORTEMENT

- Il n'y a pas de contacts en futsal !

Bonne défense debout

Ne pas s'appuyer sur le défenseur

Attention aux bras !

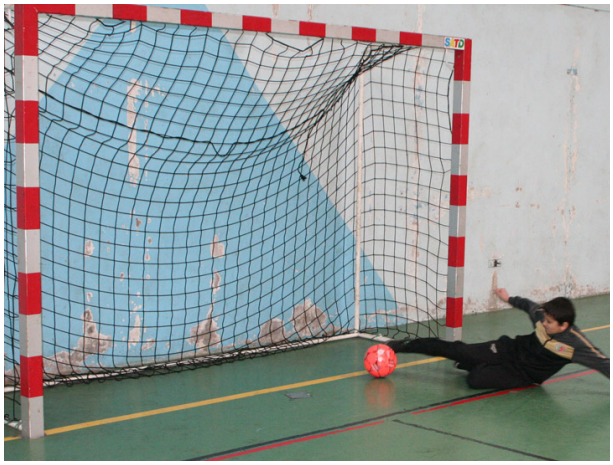
Contact ou pas ?

- Définition du contact : interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon.

- En UNSS, les tacles sont interdits dans les duels y compris pour le gardien de but.

Tacle ou pas ? Dans ce cas, les 2 appuis restent au sol donc ce n'est pas un tacle.

Genou au sol (ou fesses au sol) = tacle



Tacler le ballon sans adversaires à proximité

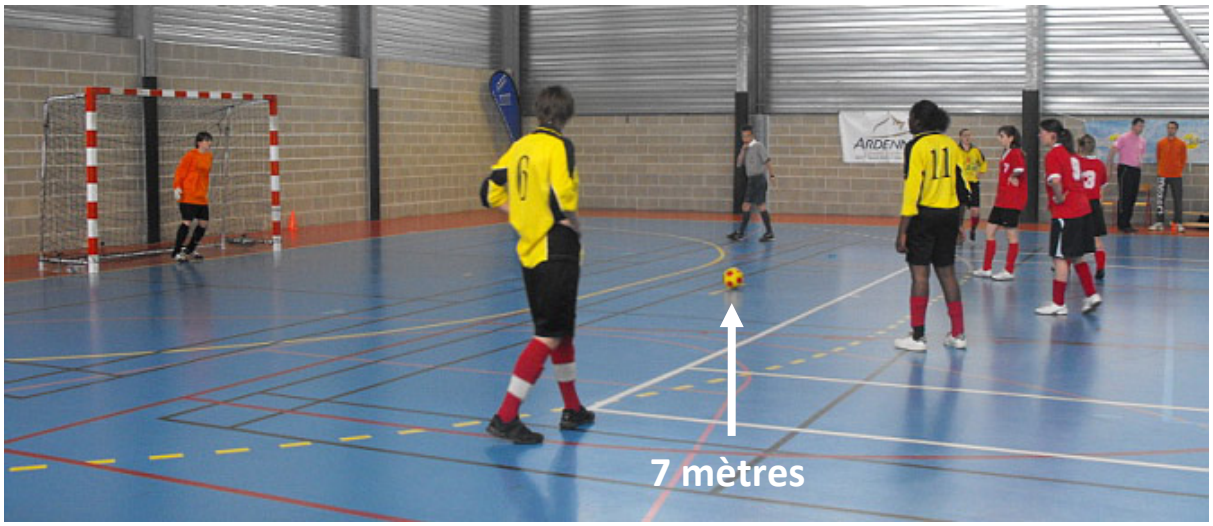
Commentaires :

En UNSS, il est possible de réaliser des tacles glissés lorsqu'il n'y a pas d'adversaires à proximité (exemple : pour sauver une touche ou un but qui rentre).

- Les Fautes Collectives

Tous les coups francs directs sont comptabilisés comme des fautes collectives.
Les arbitres veilleront à assurer une bonne communication à la table de marque (exemple : faute collective contre l'équipe jaune).

Un coup franc (sans mur) est accordé à partir d'un certain nombre de fautes collectives dans une mi-temps.



- A partir de combien de fautes par mi-temps doit-on effectuer le coup de pied de pénalité pour fautes cumulées ?

Pour une mi-temps de….	Chaque équipe peut faire jusqu'à…	Un coup de pied de pénalité à 7 mètres est accordé à l'équipe adverse…
6 minutes	*2 fautes*	*à la 3eme faute*
8 minutes	*2 fautes*	*à la 3eme faute*
10 minutes	*3 fautes*	*à la 4eme faute*
12 minutes	*3 fautes*	*à la 4eme faute*
13 minutes	*3 fautes*	*à la 4eme faute*
15 minutes	*3 fautes*	*à la 4eme faute*
17 minutes	*4 fautes*	*à la 5eme faute*
20 minutes	*4 fautes*	*à la 5eme faute*
25 minutes	*5 fautes*	*à la 6eme faute*
30 minutes	*5 fautes*	*à la 6eme faute*

Dans tous les cas :

- Les fautes suivantes seront également sanctionnées par un coup franc direct sans mur.
Exemple du tableau ci-dessus : Pour une mi-temps de 10 minutes, un coup franc direct sans mur sera accordé à la 4ème faute collective. Il en sera de même à la 5ème faute collective, à la 6ème, à la 7ème, à la 8ème…….
- Le compteur des fautes collectives est remis à zéro à la mi-temps.
- Le coup franc direct (pour fautes collectives cumulées) sera effectué même si le coup de sifflet final retentit (buzzer de fin de match).

- La règle de l'avantage

Outre la gestuelle, il est important que l'arbitre communique pour indiquer aux joueurs que le jeu se poursuit…

L'arbitre peut laisser l'avantage à un joueur subissant une faute (coup franc direct ou indirect) afin de laisser l'action se dérouler jusqu'à son terme. A l'arrêt de jeu suivant, et en cas de faute passible d'un coup franc direct uniquement, l'arbitre se rapprochera de la table de marque pour créditer l'équipe fautive d'une « faute collective ». Ainsi, l'action n'aura pas été stoppée et la faute sera tout de même comptabilisée.

Si, suite à un avantage, le but est marqué sur l'action, la « faute collective » est créditée malgré tout à l'équipe fautive mais n'entraîne pas de coup franc direct (pour fautes cumulées). Pas de double sanction !
Par contre, si suite à un avantage, le but n'est pas marqué sur l'action, la « faute collective » est créditée à l'équipe fautive et peut entraîner un coup franc direct (pour fautes cumulées).

- Le Coup Franc Direct (CFD)

- Les coups francs directs sont comptabilisés comme des fautes collectives.

- Le ballon doit être immobile.

- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.

- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon, sinon un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

- Le coup franc direct doit être exécuté dans les 4 secondes à partir du moment où le ballon est posé au sol (sauf lorsque l'arbitre fait respecter la distance des 5 mètres pour le mur adverse…Dans ce cas, le joueur a 4 secondes à partir du coup de sifflet de l'arbitre).
- Le coup franc direct est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation défensive, on procédera alors à un coup de pied de réparation (à 6 mètres).

Les fautes et les comportements antisportifs doivent être sanctionnés par un coup franc direct lorsque le joueur :

- Donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire.

- Fait ou essaie de faire un croche-pied à l'adversaire (photo ci-contre).

- Saute sur un adversaire.

- Touche intentionnellement le ballon des mains (main décollée du corps qui va au ballon).

- Charge un adversaire, même avec l'épaule (photo ci-contre).

- Frappe ou essaie de frapper un adversaire.

- Bouscule un adversaire.

- Crache sur un adversaire.

- Il est interdit de tacler un adversaire dans le duel.

Une grande vigilance au niveau des <u>contacts</u> (notamment au niveau des bras).

- Il est interdit de percuter un défenseur immobile, les 2 pieds au sol (passage en force)

- Le coup de pied de réparation (ou pénalty)

Un coup de pied de réparation est infligé à l'équipe qui, dans sa propre surface de réparation et alors que le ballon est en jeu, commet une des infractions pour lesquelles un coup franc direct doit être accordé.

- Le point de réparation est à 7 mètres de la ligne de but.

- Les joueurs adverses et partenaires sont à 5 mètres.

- Le gardien de but a les pieds sur la ligne de but. Il peut se déplacer latéralement sur la ligne et bouger les bras.

- Le coup de pied de réparation est exécuté même si le coup de sifflet final retentit (buzzer de fin de match).

- Le Coup-Franc Indirect (CFI)

- Le ballon doit être immobile.

- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.

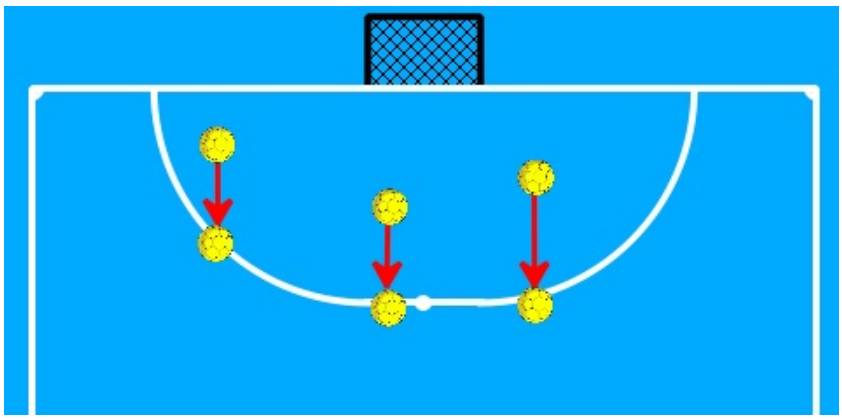
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon, sinon un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

- Le ballon est touché par un partenaire (exemple : de la semelle) et ne doit pas nécessairement tourner. Si le joueur frappe directement et que le ballon est touché par un adversaire (défenseur ou gardien), le but est valable.

- Si un but est marqué directement (sans être touché par un partenaire, un défenseur ou le gardien) sur coup franc indirect, une sortie de but sera accordée à l'équipe adverse.

- Le coup franc indirect doit être exécuté dans les 4 secondes à partir du moment où le ballon est posé au sol, sauf lorsque l'arbitre fait respecter la distance des 5 mètres pour le mur adverse…Dans ce cas, le joueur a 4 secondes à partir du coup de sifflet de l'arbitre.

- Le coup franc indirect est exécuté à l'endroit où la faute a été commise ; si celle-ci a été commise dans la surface de réparation défensive, le ballon sera posé sur la ligne de la surface de réparation au plus proche de l'endroit où la faute a été commise (voir schéma ci-dessous).



Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés par

un coup franc indirect lorsque le joueur :

Joue de manière dangereuse
(pied haut).

Empêche volontairement le gardien de but
de lâcher le ballon des mains.

Effectue un changement hors zone
où un mauvais changement.

Perd sa chaussure sur le terrain.

Ne respecte pas la règle des 4 secondes
(sur corner, rentrée de touche et coups francs)

Fait obstacle à l'évolution d'un
adversaire lorsque le ballon
n'est pas joué.

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse lorsque le gardien de but commet l'une des fautes suivantes :

- Touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe frappée volontairement au pied par un coéquipier.

- Touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier.

- Touche deux fois de suite le ballon sur une relance ou une remise en jeu.

- Ne respecte pas la règle des 4 secondes.

- Les cartons :

Le carton blanc

Le carton blanc est utilisé et permet de calmer le joueur concerné. Le joueur fautif est exclu pendant 2 minutes mais il peut être remplacé par un autre joueur de l'équipe. Un seul carton blanc peut être accordé par équipe et par rencontre.

Le carton jaune

Le carton jaune entraîne une exclusion temporaire de 2 minutes pour le joueur concerné. Le joueur fautif ne peut pas être remplacé ce qui permet à l'équipe adverse de profiter d'une supériorité numérique pendant 2 minutes (5 contre 4).

L'arbitre pourra utiliser le carton blanc ou jaune dans les cas suivants :

- Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation).
- Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes.
- Il enfreint avec persistance les lois du jeu.
- Il retarde la reprise du jeu.
- Il ne respecte pas la distance requise lors d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc.
- Il quitte délibérément le terrain de jeu, pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre.

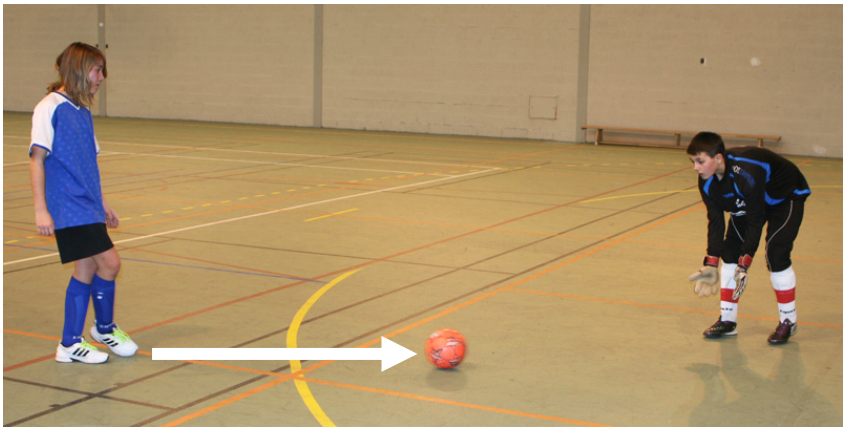
Le carton rouge

Le carton rouge entraîne une exclusion définitive du joueur pour le match. L'équipe sanctionnée jouera alors en infériorité numérique jusqu'à la fin de la rencontre.

L'arbitre pourra utiliser le carton rouge dans les cas suivants :

- Le joueur se rend coupable d'une faute grossière.
- Le joueur se rend coupable d'un acte de brutalité.
- Le joueur crache sur un adversaire.
- Il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers.
- Il reçoit un deuxième carton jaune au cours du même match.

LE GARDIEN DE BUT



Un gardien de but ne peut pas saisir avec les mains une passe frappée volontairement par un coéquipier (sinon coup franc indirect pour l'équipe adverse). Pour que le gardien puisse se saisir à la main d'une passe volontaire d'un partenaire, ce dernier devra utiliser la tête, la poitrine ou la cuisse.

Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface, un coup franc direct sera accordé à l'équipe adverse.

Le gardien doit remettre en jeu le ballon exclusivement à la main dans les 4 secondes à partir du moment où il est en possession du ballon.

- Suite à une sortie de but, la remise en jeu du gardien doit se faire à l'extérieur de la surface de réparation (6 mètres). Si ce n'est pas le cas, la balle est rendue au gardien qui recommence la remise en jeu.

- Lors d'une relance, le gardien de but ne peut pas toucher le ballon 2 fois consécutivement sans qu'un autre joueur ne l'ait touché. Si le gardien touche 2 fois consécutivement le ballon à la main sur une remise en jeu ou sur une relance, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

- La relance du gardien de but peut se faire vers tous les endroits du terrain (même dans le camp adverse).

- Pour se transformer en joueur de champ, le gardien doit relancer le ballon à la main hors de sa surface à un partenaire et sortir de sa surface de réparation pour jouer au pied.

- Le tacle est interdit dans les duels pour le gardien de but.

Les mains vont au ballon (bonne sortie du gardien).

Les pieds vont au ballon (en UNSS, c'est un coup de pied de réparation).

LE COUP D'ENVOI

- Le coup d'envoi est déterminé par tirage au sort. Le gagnant choisit son camp. L'autre équipe donne le coup d'envoi.
- Le coup d'envoi est réalisé vers l'avant et les joueurs adverses sont à 3 mètres (derrière le rond central ou la ligne située à 3 mètres).

- On ne peut pas marquer directement sur le coup d'envoi en UNSS.

LA RENTREE DE TOUCHE

- La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied, ballon arrêté sur la ligne. La prise d'élan doit se faire à l'extérieur du terrain.

Oui

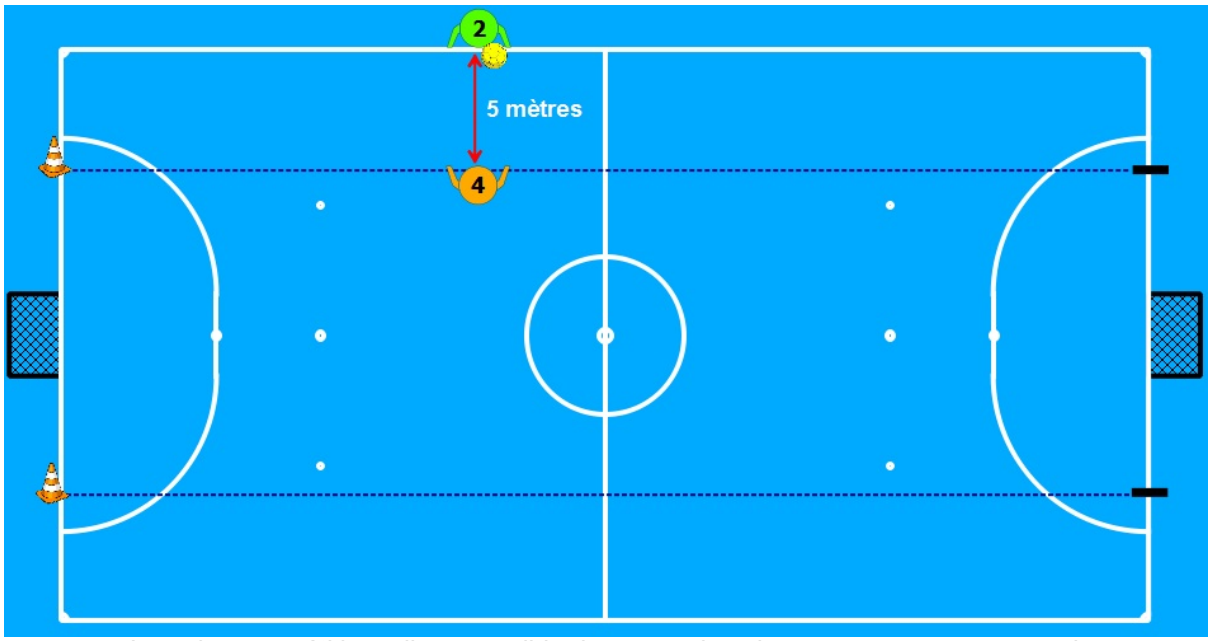
Non

- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.
- Elle s'exécute dans les 4 secondes (décompte de l'arbitre).

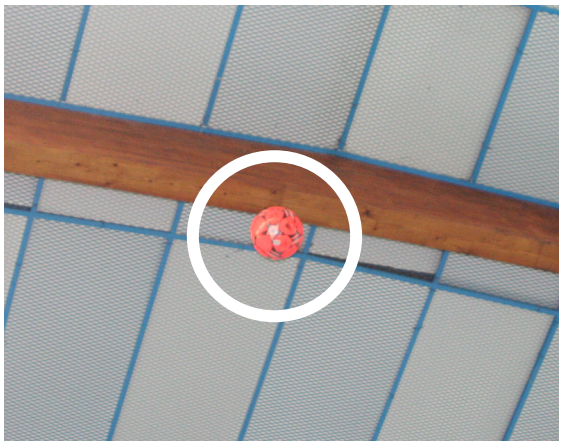
Commentaires :

Si l'arbitre juge que le joueur garde le ballon dans les mains avec la volonté de gagner du temps, il peut commencer à compter avant que le ballon ne soit posé au sol sur la ligne.

- Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Il est important de faire respecter cette distance pour ne pas bloquer la reprise du jeu.



Lors des compétitions, il est possible de mettre des plots ou un marquage au sol.
Vous pouvez également repérer une ligne à bonne distance dans le gymnase
pour mieux visualiser la distance des 5 mètres sur rentrée de touche.



- Une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse lorsque le ballon touche le plafond ou tout autre élément extérieur. La rentrée de touche sera effectuée à hauteur de l'impact.

- Le ballon doit franchir entièrement la ligne pour que l'équipe adverse obtienne une rentrée de touche !

Ballon en jeu	Ballon en jeu	Ballon en jeu	Ballon en jeu	Ballon hors du jeu	Ballon hors du jeu

Sur les photos, le terrain de jeu se trouve à droite et la sortie à gauche.

LE COUP DE PIED DE COIN (ou corner)

- Il se joue uniquement au pied.

- Les joueurs adverses sont à 5 mètres. Si un joueur adverse intervient volontairement sur le ballon alors qu'il n'est pas à distance, un coup franc indirect sera accordé.

- Il s'exécute dans les 4 secondes sur décompte de l'arbitre. A défaut, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse.

- Sur un terrain spécifique futsal, un arc de cercle permet de définir une zone pour placer le ballon sur corner. A défaut, il faut poser le ballon sur les deux lignes perpendiculaires.

LE BUT MARQUE

- Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.
- Le ballon doit franchir totalement la ligne.

Pas but

Pas but

Pas but

But

- Le gardien de but ne peut pas marquer sur une relance à la main.
- En UNSS, le ballon doit franchir la ligne avant que le buzzer ne retentisse (sinon but non valable). Au niveau de la FIFA, si un tir est effectué au moment du buzzer et que le ballon franchit la ligne par la suite, le but est valable. (Il est préférable d'appliquer cette règle pour encourager l'offensive.)

LE TEMPS MORT

- Il est possible de demander un temps mort d'une minute par équipe et par mi-temps.
- La demande doit être faite à la table de marque.
- Le temps mort sera effectif au premier arrêt de jeu suivant la demande.

LE HORS - JEU

- Il n'y a pas de hors-jeu en futsal.

LA SERIE DES TIRS AU BUT

- Il est procédé à un tirage au sort. Le vainqueur choisit s'il tire en premier ou en second.
- 5 tireurs sont choisis parmi les 10 joueurs figurant sur la feuille de match (donc pas obligatoirement ceux qui ont terminé la rencontre).
- Si suite aux 5 tirs, l'égalité entre les deux équipes demeure, on procédera à la mort subite avec l'un puis l'autre tireur restant dans chaque équipe.
- Si l'égalité demeure lorsque tous les tireurs ont frappé, la mort subite continue en conservant l'ordre de passage instauré précédemment.

MAIF, ASSUREUR ET PARTENAIRE DE L'UNSS

Niveau départemental
Niveau national
Niveau académique
Niveau international

JEUNE OFFICIEL

Union Nationale du Sport Scolaire
13 rue Saint-Lazare - 75009 Paris
www.unss.org

T E S T E Z V O S C O N N A I S S A N C E S !

Questionnaire interactif de niveau district (20 questions)

Questionnaire interactif de niveau départemental (20 questions)

Questionnaire interactif de niveau académique (20 questions)

Questionnaire interactif de niveau national (20 questions)

LA FORMATION DES JEUNES REPORTERS

Voici un document type pour aider vos jeunes reporters à réaliser un reportage sur les rencontres UNSS de futsal. Pour réaliser un reportage il suffit de télécharger le document adapté à son matériel (ordinateur, tablette tactile, version papier…) et d'être équipé d'un appareil photo numérique. Lorsque le document est finalisé je vous conseille de générer un document pdf qui est lisible sur tous les supports (tablette tactile, ordinateur, site web, presse locale…).

Google docs

Document jeune reporter au format google docs

Document jeune reporter au format pdf

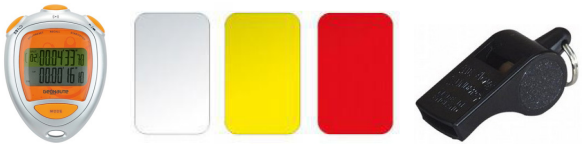
Document jeune reporter au format word

LA FORMATION DES JEUNES ORGANISATEURS

AVANT les rencontres de futsal :

- Imprimer des temps morts pour les responsables d'équipe.
- Imprimer une feuille de match.

Installer un scoreur ou imprimer des fiches cartonnées pour comptabiliser les fautes collectives.



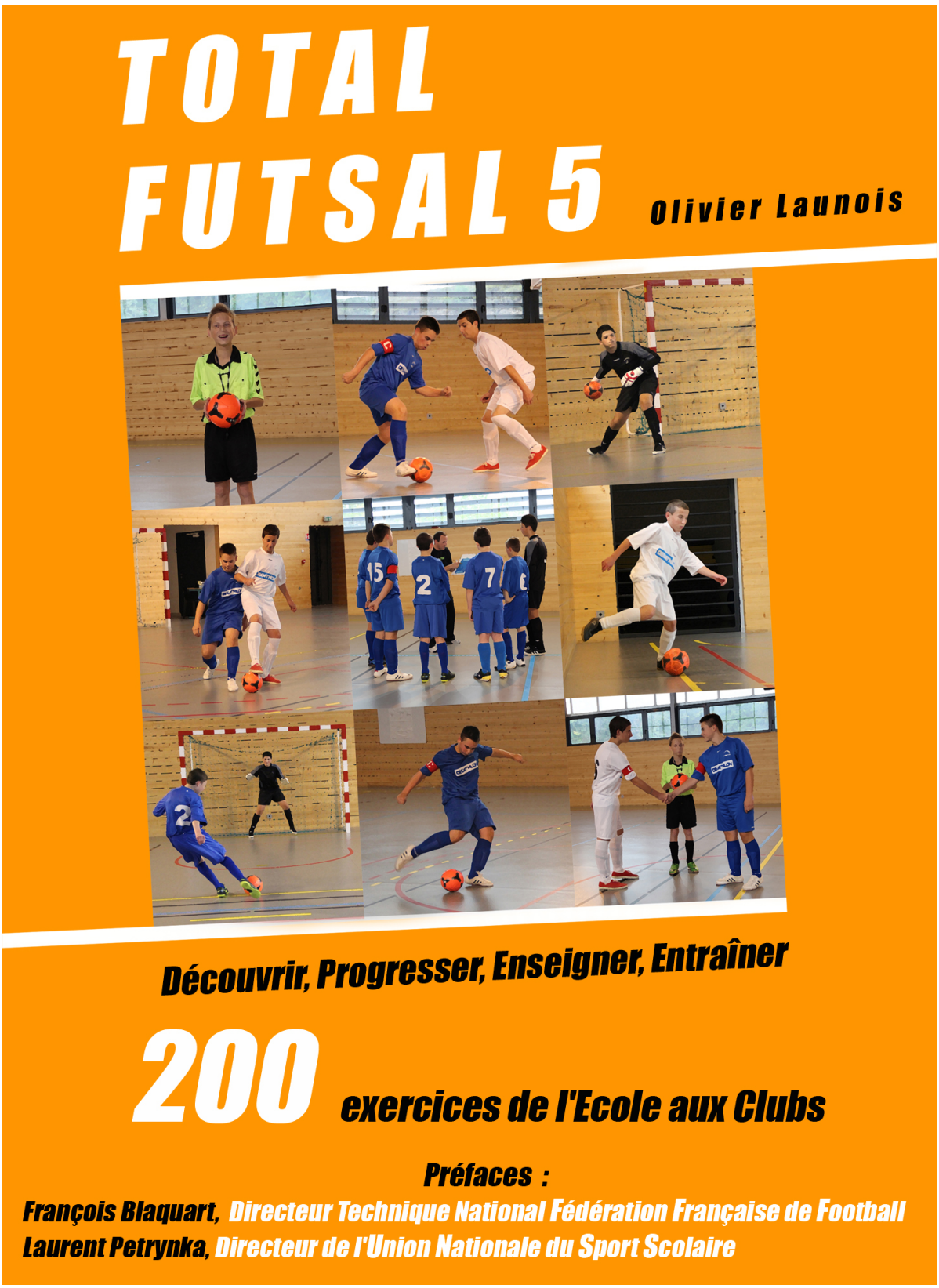
Prévoir des sifflets, des cartons et un chronomètre.

Préparer plusieurs ballons et vérifier la pression.

Prévoir 2 jeu de chasubles (si 2 équipes jouent avec la même couleur de maillots).

Prévoir des plots pour matérialiser les zones de remplacements et la distance des 5 mètres.

Eventuellement, des plaquettes pour les coachs, de l'eau pour les équipes et des brassards pour les capitaines.

Télécharger de nombreux outils pour préparer les rencontres de futsal (feuilles de tournois, suivi des jeunes officiels, temps morts...)

Pour aller plus loin dans l'activité vous pouvez commander le livre
TOTAL FUTSAL5 *(version numérique ou version papier)*
en vous rendant sur le site www.futsal5.fr