Futsal

Présentation aux encadrants

Concours Espoirs du Futsal

L'avenir du futsal commence ici !

U14-U15 / Garçons et Filles



Contenu

1. Description du concours
2. Les différentes phases du concours
3. Présentation des tests techniques
4. Présentation du 3C3 Futsal
5. Présentation des matchs Futsal 5C5
6. La grille d'analyse à renseigner
7. Documents utiles

Description du concours

Futsal

Concours Espoir du Futsal – vidéo promotionnelle



Pourquoi ce concours ?



Faire découvrir les spécificités du futsal chez les jeunes



Détecter les joueur(se)s à fort potentiel

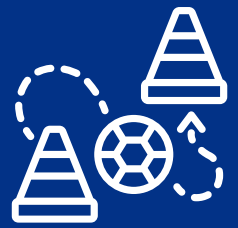


Développer la pratique 3c3 Futsal

Le Concours Espoir du Futsal

Public concerné : U14/U15

Le Concours Espoir du Futsal est **composé de 4 épreuves au total:**



Des tests techniques



Un tournoi de 3c3 Futsal



Des matchs de Futsal

Programme Éducatif Fédéral

Les 4 épreuves

Des tests techniques	Un tournoi de 3C3 Futsal	Des matchs de Futsal	Programme Éducatif Fédéral
4 tests techniques	Tournoi de 3C3 Futsal Les équipes changent à chaque match.	Matchs de Futsal en 5C5	Une évaluation éducative
Système d'évaluation des performances	Évaluation de la performance individuelle dans un collectif	Evaluation globale de l'individu sur 4 facteurs de la performance	Des questions sur les Règles de Jeu et les Règles de Vie

Les différentes phases du concours

Futsal



Organisation des différentes phases

Des tests techniques + Un tournoi de 3C3 Futsal + Des matchs de Futsal

Les notes aux 3 épreuves s'additionnent pour donner la note individuelle de chaque joueur.

Cette note globale détermine le classement des joueurs.

À chaque étape, les joueurs les plus performants accèdent au tour suivant. Les meilleurs participeront à une finale nationale à Clairefontaine.



Calendrier prévisionnel





Présentation des tests techniques

Futsal

Poste « AILIER »



Mise en place du test

Poste « AILIER »

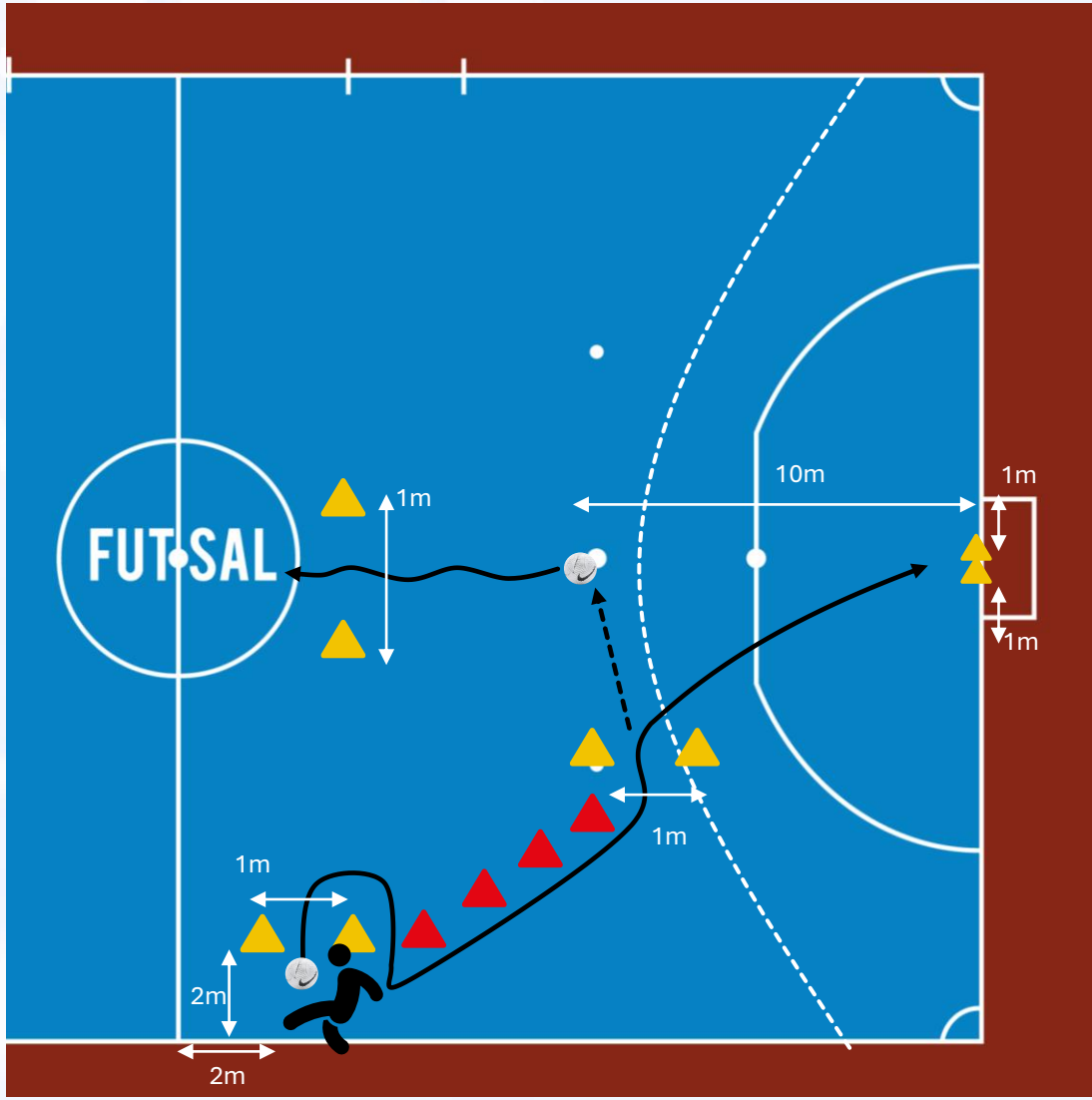
1. Départ avec ballon derrière la ligne de touche au niveau de la première porte.

2. Traverser la porte jaune et reculer en conduite semelle derrière les plots rouges.

3. Conduire la balle de la semelle avec minimum 3 touches de balle puis entrer dans la seconde porte jaune en poussant le ballon pour enchainer sur une frappe dans le but.

4. Après la frappe sprinter vers le ballon positionné aux 9m et conduire le ballon entre la dernière porte.

Le chronomètre s'arrête quand le joueur franchit la dernière porte en conduite de balle.



Barème

Poste « AILIER »

Malus

+2 secondes

- Tir non cadré ou mannequin touché

+1 seconde

- Erreur sur la conduite de balle

+1 seconde

- Coupelle touchée



Poste « PIVOT »



Mise en place du test

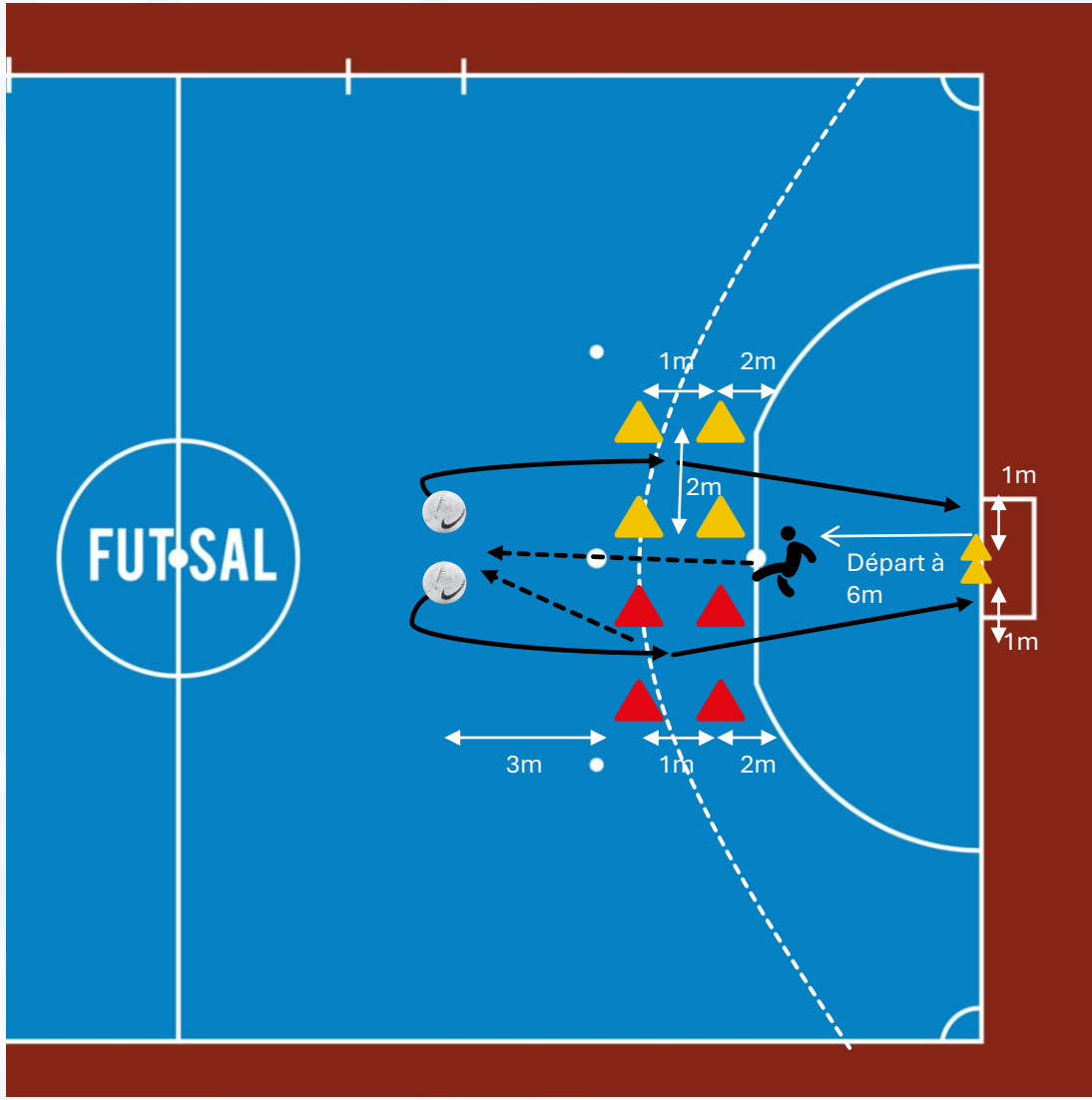
Poste « PIVOT »

1. Départ sans ballon derrière la ligne des 6m.

2. Sprint pour récupérer le ballon situé à 12m, prise de balle semelle, 3 touches de balle en position de pivot pour se retourner dans un des deux carrés et enchainer sur une frappe du pied opposé au côté choisi.

3. Récupérer le second ballon lui aussi situé à 12m, et reproduire la même chose de l'autre côté.

Le chronomètre s'arrête après le second tir, une fois que le ballon a dépassé la ligne de but.



Barème

Poste « PIVOT »

Malus

+2 secondes

- Tir non cadré ou mannequin touché

+1 seconde

- Tir hors de la zone

+1 seconde

- Coupelle touchée



Poste « MENEUR CÔTÉ »



Mise en place du test

Poste « MENEUR CÔTÉ »

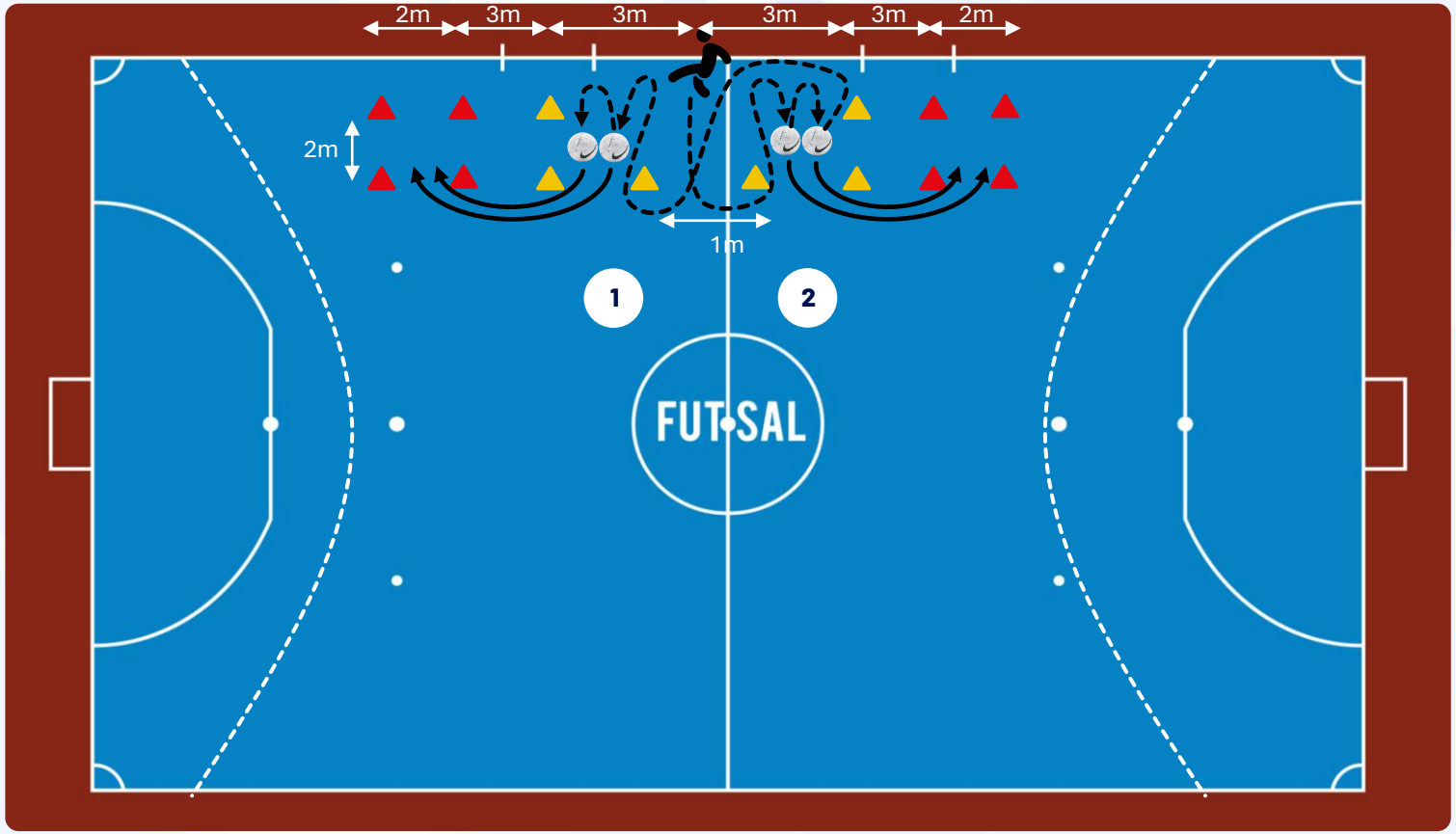
1. Départ sans ballon au centre du terrain, derrière la ligne de touche.

2. Sprint entre les portes jaunes pour contourner un des 2 plots, reculer derrière la ligne de touche puis avancer vers un premier ballon et effectuer une passe parallèle à mi-hauteur à destination de la zone délimitée par les coupelles rouges.

3. Reculer derrière la ligne de touche avant de jouer le second ballon.

4. Sprinter vers la porte puis reculer derrière la ligne de touche avant d'enchainer sur la même chose de l'autre côté du terrain.
En tout, 4 ballons sont joués.

Le chronomètre s'arrête quand la passe du 4ème ballon atterrit.



Barème

Poste « MENEUR CÔTÉ »

Malus

+2 secondes

Passe atterrit en dehors de la zone

+2 secondes

Ballon sort en touche



Poste « MENEUR AXE »

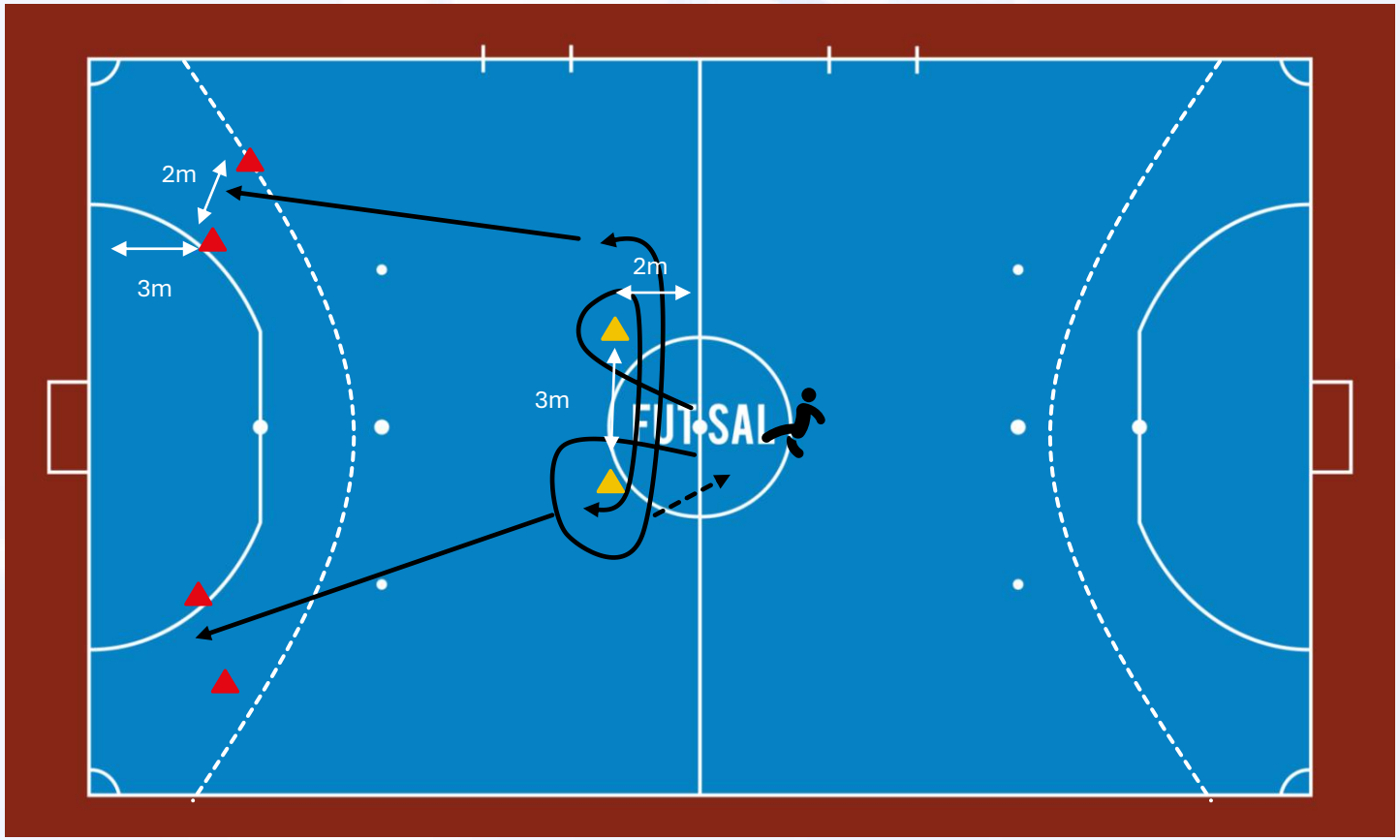


Mise en place du test

Poste « MENEUR AXE »

1. Départ avec ballon de la ligne médiane
2. Faire le tour d'un des plots par l'intérieur puis le tour de l'autre par l'extérieur pour s'ouvrir une fenêtre de passe sur une porte rouge.
3. Passer le ballon dans la porte avec le pied correspondant au côté de la porte.
4. Récupérer le second ballon positionné au milieu de terrain et effectuer le même cheminement mais de l'autre côté.

Le chronomètre s'arrête quand le second ballon a dépassé la hauteur de la porte.



Barème

Poste « MENEUR AXE »

Malus

+2 secondes

- Porte ratée

+1 secondes

- Coupelle touchée



Fiches récapitulatives des 4 ateliers de test

Cliquer pour accéder aux documents

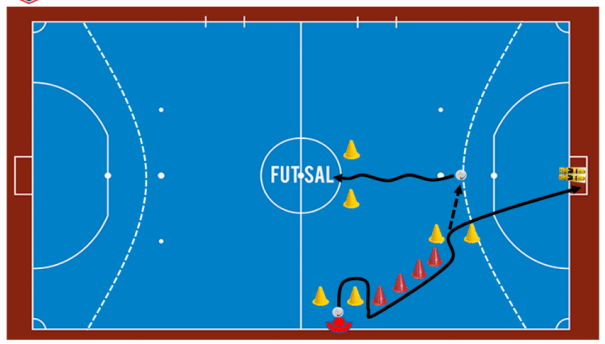
Test technique n°1

Catégorie	Procédé
U13 - U18	Exercice

Durée totale
1min/joueur

Joueurs	1 à 20	Matériel	
Effectif		4	6
GB	0	1	2

Passe / Tir
Déplacement
Conduite



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions
Objectif : Finir le parcours le plus vite possible. Consignes : 1) Départ avec ballon derrière la ligne de touche au niveau de la première porte. 2) Pénétrer la porte jaune et reculer en conduite semelle derrière les plots rouges. 3) Conduire la balle de la semelle avec minimum 3 touches de balle puis entrer dans la seconde porte jaune en poussant le ballon avec la semelle. Enchainer sur une frappe dans le but. 4) Après la frappe sprinter vers le ballon positionné aux 9m et conduire le ballon entre la dernière porte. **Le chronomètre s'arrête quand le joueur franchit la porte en conduite de balle.** Buts : Pour chaque frappe manquée = + 1s Plot touché ou erreur dans la conduite de balle = + 1s	Utilisation de la semelle sur l'ensemble du parcours jusqu'à la frappe. Temps court entre la poussée de balle et la frappe. Tir en direction d'une zone libre, non occupée par les mannequins situés dans le but.	Effectuer le même test de l'autre côté. Le résultat de chaque joueur sur ce test correspond à la somme des 2 temps obtenus sur chacun des côtés.

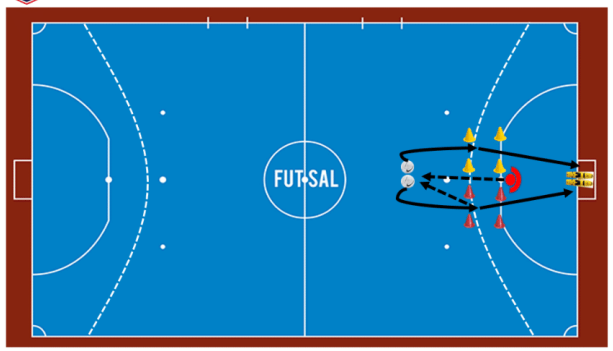
Test technique n°2

Catégorie	Procédé
U13 - U18	Exercice

Durée totale
30s/joueur

Joueurs	1 à 20	Matériel	
Effectif		4	4
GB	0	2	2

Passe / Tir
Déplacement
Conduite



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions
Objectif : Finir le parcours le plus vite possible. Consignes : 1) Départ sans ballon derrière la ligne des 6m. 2) Sprint pour récupérer le ballon situé aux 12m, prise de balle semelle, 3 touches de balle en position de pivot pour se retourner dans un des deux carrés et enchainer sur une frappe du pied opposé au côté choisi. 3) Récupérer le second ballon lui aussi situé au 12m, et reproduire la même chose de l'autre côté. **Le chronomètre s'arrête après le second tir, une fois que le ballon est arrivé à hauteur du but.** Buts : Pour chaque frappe manquée = + 1s Plot touché ou tir hors de la zone délimitée = + 1s	Utilisation de la semelle sur l'ensemble du parcours sauf pour la frappe. Lorsque le joueur se retourne vers la zone à sa droite, il frappe le ballon du pied gauche. Lorsque le joueur se retourne vers la zone à sa gauche, il frappe le ballon du pied droit. Tir en direction d'une zone libre, non occupée par les mannequins situés dans le but.	Si possible, utiliser des coupelles plates pour ne pas gêner le joueur.

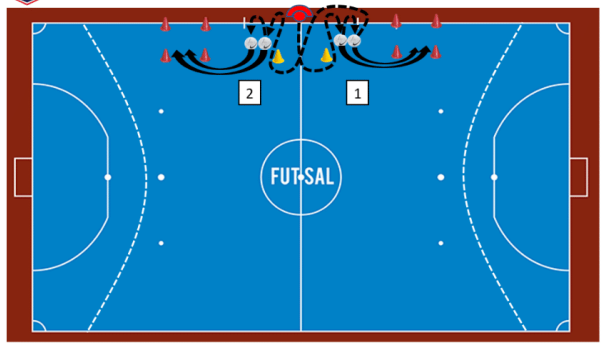
Test technique n°3

Catégorie	Procédé
U13 - U18	Exercice

Durée totale
1min/joueur

Joueurs	1 à 20	Matériel	
Effectif		8	2
GB	0	4	

Passe / Tir
Déplacement
Conduite



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions
Objectif : Finir le parcours le plus vite possible. Consignes : 1) Départ sans ballon au centre du terrain, derrière la ligne de touche. 2) Sprint entre les portes jaunes pour contourner un des 2 plots, reculer derrière la ligne de touche puis avancer vers un premier ballon et effectuer une passe parallèle à mi hauteur à destination de la zone délimitée par les coupelles rouges. 3) Reculer derrière la ligne de touche avant de jouer le second ballon. 4) Sprinter vers la porte puis reculer derrière la ligne de touche avant d'enchainer sur la même chose de l'autre côté du terrain. En tout, 4 ballons sont joués. **Le chronomètre s'arrête quand la passe du 4ème ballon atterrit.** Buts : Ballon n'atterrit pas dans la zone = + 2s Ballon sort en touche = + 2s	Le joueur utilise l'extérieur de son pied pour effectuer le geste de la parallèle. Le ballon est poussé, accompagné et non frappé. Les épaules du joueur restent face au centre du terrain. Lorsque le joueur joue une parallèle à sa droite, il utilise son pied droit. Lorsque le joueur joue une parallèle à sa gauche, il utilise son pied gauche.	Possibilité de séquencer le test en 2 séquences : 2 ballons joués côté gauche. Pause. Puis 2 ballons joués côté droit.

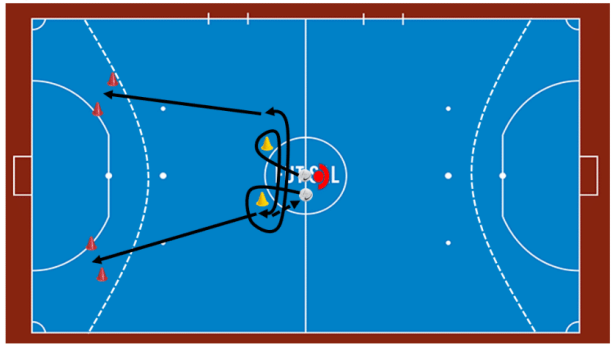
Test technique n°4

Catégorie	Procédé
U13 - U18	Exercice

Durée totale
1min/joueur

Joueurs	1 à 20	Matériel	
Effectif		4	2
GB	0	2	

Passe / Tir
Déplacement
Conduite



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions
Objectif : Finir le parcours le plus vite possible. Consignes : 1) Départ avec ballon de la ligne médiane. 2) Faire le tour d'un des plots par l'intérieur puis le tour de l'autre par l'extérieur pour s'ouvrir une fenêtre de passe sur une porte rouge. 3) Passer le ballon dans la porte avec le pied correspondant au côté de la porte. 4) Récupérer le second ballon positionné au milieu de terrain et effectuer le même cheminement mais de l'autre côté. **Le chronomètre s'arrête quand le second ballon a dépassé la hauteur de la porte.** Buts : Pour chaque porte ratée = + 1s Coupelle jaune touchée = + 1s	Utilisation de la semelle sur l'ensemble du parcours sauf pour les passes. Lorsque le joueur effectue une passe dans la porte de gauche, il utilise son pied gauche. Lorsque le joueur effectue une passe dans la porte de droite, il utilise son pied droite.	Veiller à ne pas arrêter le chronomètre après la passe mais bien quand le second ballon dépasse la seconde porte.



Présentation Epreuve du Futsal en 3c3

FFF Futsal

Ce qu'il faut savoir

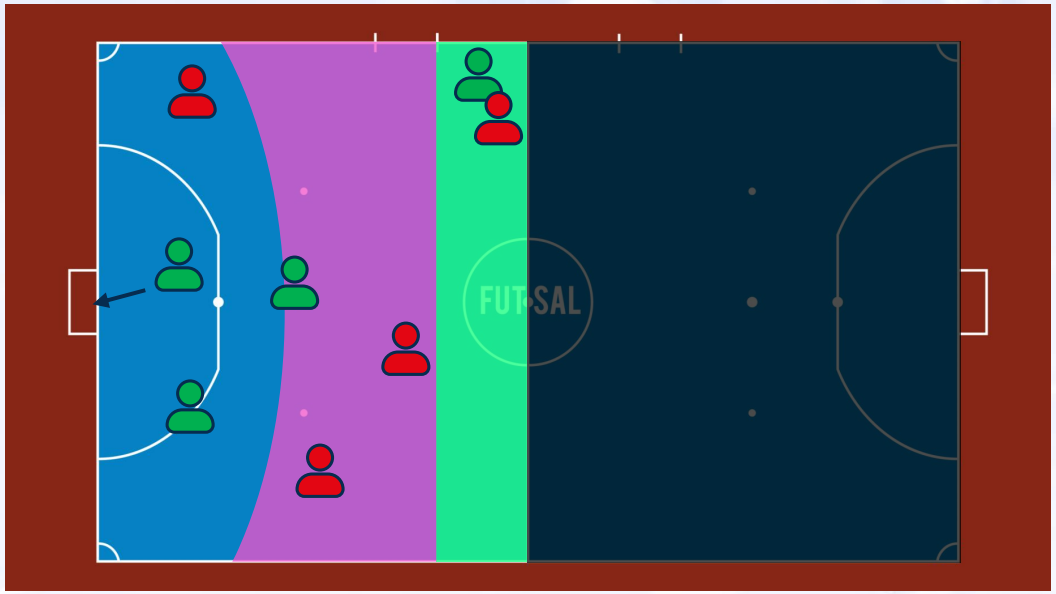
Se joue à **3 contre 3** sur un **terrain de Futsal/ Handball.**

Les deux équipes **attaquent le même but.**

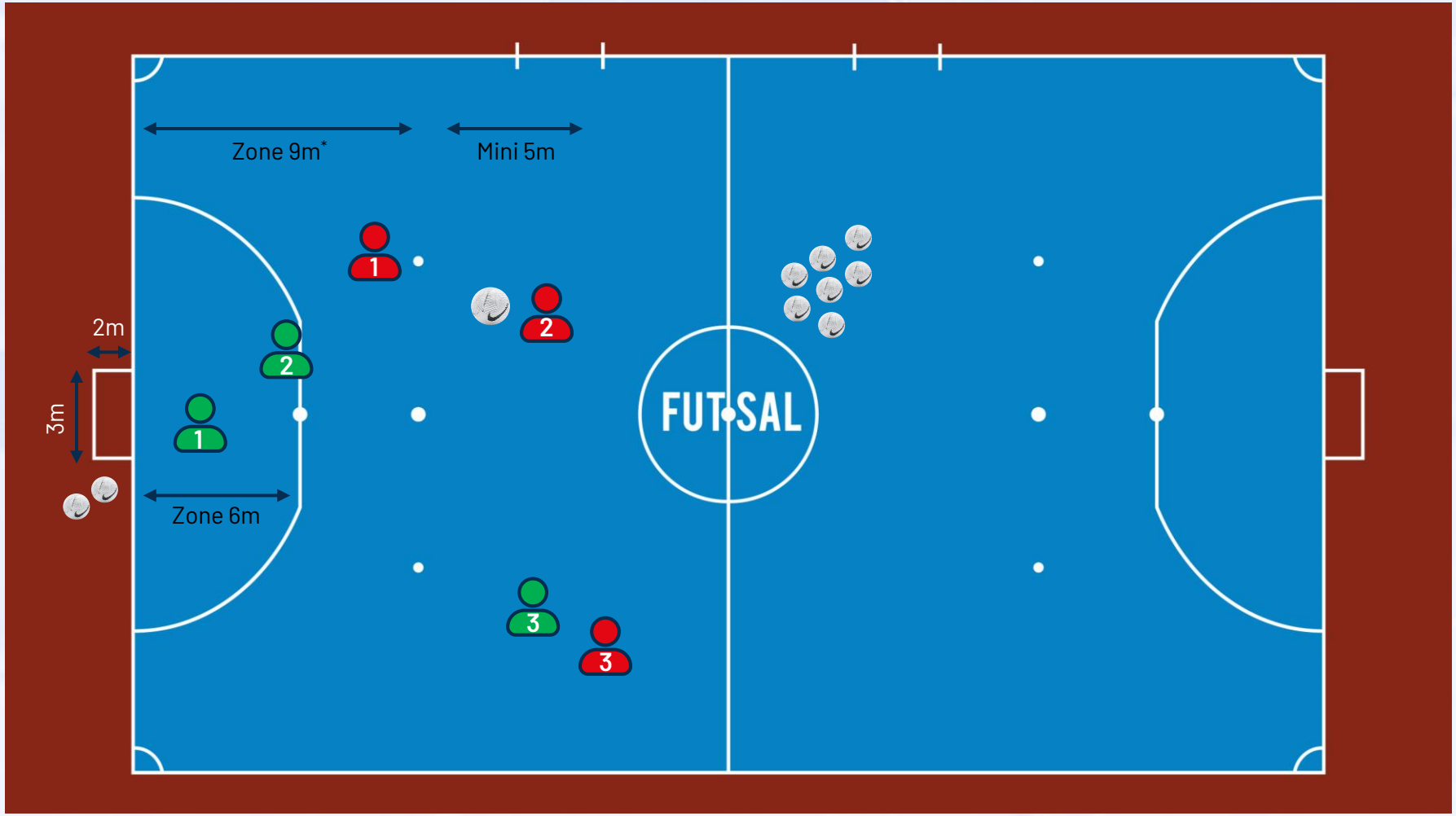
1 joueur par équipe **devient gardien** quand son équipe n'a pas le ballon. Il peut changer à chaque nouvelle action.

A la récupération du ballon, **les défenseurs deviennent attaquants** en ressortant **le ballon** de la **zone de finition (zone bleue) (9m).**

Le ou les **remplaçant(s)** attendent dans la **zone de changement (zone verte).**



Le terrain de jeu



*La zone des 9m correspond au tracé en pointillés de handball.

Règles du jeu

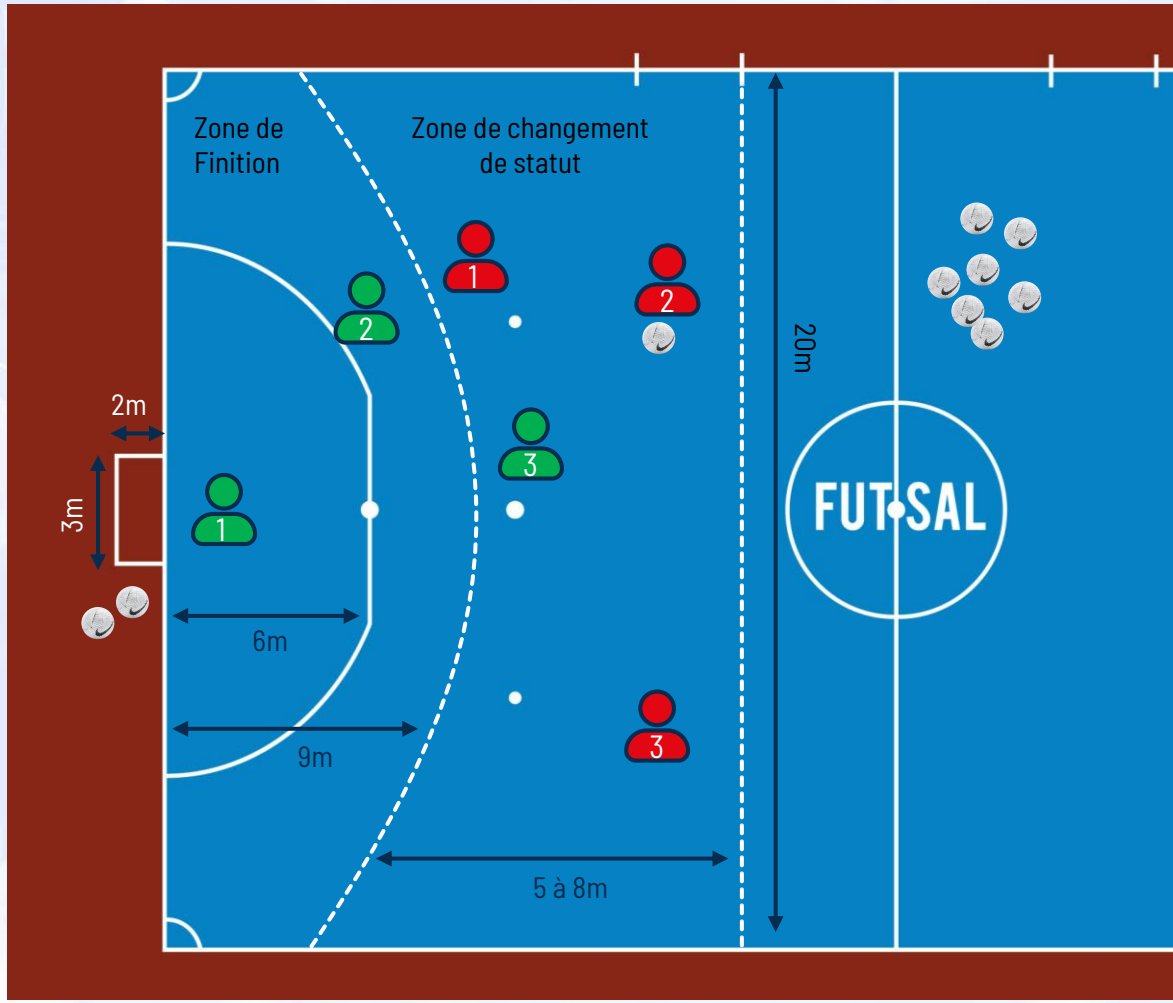
Ballon – Effectif - GDB

Ballon de **Futsal T4**
(ou adapté à la catégorie pour les plus jeunes)

L'équipe qui gagne le tirage au sort obtient **l'engagement** qui s'effectue dans la **zone « Changement de Statut »** (au-delà ligne des 9m) avec joueur(se)s **adverse(s)** à 3m minimum.

Equipe composée de 3 joueur(se)s
+ 1 à 2 suppléants maximum.

Gardien de But:
Possibilité de prendre le ballon à la main dans les **6m** pour le joueur le plus proche de la ligne de but.



Règles du jeu

Remises en jeu – Fautes – Changement Statut



Toute **faute** engendre un **coup-franc** pour l'équipe. Ballon à l'endroit de l'infraction (sauf si dans la zone des 6m = pénalty à 6m).

Les **fautes directes** sont cumulées comme au futsal traditionnel.
Pénalty à 10m à partir de la **4ème faute.**



Sur **touches/corners** possibilité de rentrer en **conduite de balle** (et de frapper au but).

Pour toutes les **remises en jeu** → **4"** pour jouer le ballon et adversaires à **3m**.



On peut **marquer de n'importe quel endroit** du terrain.

But validé si l'équipe qui attaque a ressorti le **ballon** dans la « zone de changement de statut ».

Règlement



Règles du jeu

Format – Durée des matchs – Encadrement

Nombre..

de joueurs	d'équipes	de matchs / joueurs	d'encadrant(s) nécessaire(s)	Durée des matchs	Temps de jeu total par joueur
de 6 à 11	2 équipes de 3 à 5 joueurs	4 à 5 matchs max.	1 minimum	3 à 4 minutes maximum	30 à 40 minutes maximum
de 12 à 19	4 équipes de 3 à 5 joueurs	3 à 4 matchs max.	1 minimum	3 à 4 minutes maximum	27 à 36 minutes maximum
plus de 20	6 équipes de 3 à 5 joueurs	2 à 3 matchs max.	2 conseillés	3 à 4 minutes maximum	24 à 36 minutes maximum

Temps de jeu et nombre de matchs à adapter en fonction des catégories et du niveau.

Temps de récupération

- **intra-match** = 2' maximum ou 1 temps mort d'1 minute / équipe
- **inter-matchs** = 1 temps d'une période maximum

Surface de Jeu

- **Profondeur:** 14 à 17m maximum
- **Largeur:** 15 à 20m maximum

Organisation du tournoi

Nombre joueurs: **30 maximum**

Concours Espoir du Futsal - 3C3 FUTSAL

Ecrire les Prénom des joueurs ici
Prénom 1
Prénom 2
Prénom 3
Prénom 4
Prénom 5
Prénom 6
Prénom 7
Prénom 8
Prénom 9
Prénom 10
Prénom 11
Prénom 12
Prénom 13
Prénom 14
Prénom 15
Prénom 16
Prénom 17
Prénom 18
Prénom 19
Prénom 20
Prénom 21
Prénom 22
Prénom 23
Prénom 24
Prénom 25
Prénom 26
Prénom 27
Prénom 28
Prénom 29
Prénom 30

Première répartition des équipes		Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D	Equipe E	Equipe F
	Titulaires	Prénom 1	Prénom 4	Prénom 7	Prénom 10	Prénom 13	Prénom 16
		Prénom 2	Prénom 5	Prénom 8	Prénom 11	Prénom 14	Prénom 17
		Prénom 3	Prénom 6	Prénom 9	Prénom 12	Prénom 15	Prénom 18
	Remplacant(s)	Prénom 19	Prénom 20	Prénom 21	Prénom 22	Prénom 23	Prénom 24
		Prénom 25	Prénom 26	Prénom 27	Prénom 28	Prénom 29	Prénom 30

Deuxième répartition des équipes		Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D	Equipe E	Equipe F
	Titulaires	Prénom 1	Prénom 4	Prénom 7	Prénom 10	Prénom 13	Prénom 16
		Prénom 2	Prénom 5	Prénom 8	Prénom 11	Prénom 14	Prénom 17
		Prénom 3	Prénom 6	Prénom 9	Prénom 12	Prénom 15	Prénom 18
	Remplacant(s)	Prénom 19	Prénom 20	Prénom 21	Prénom 22	Prénom 23	Prénom 24
		Prénom 25	Prénom 26	Prénom 27	Prénom 28	Prénom 29	Prénom 30

Télécharger le fichier clef en main

Pour 6 équipes			
Match 1			
Résultat			Arbitrage
Equipe A	-	Equipe B	Equipe E
4	-	0	
Match 2			
Résultat			Arbitrage
Equipe C	-	Equipe D	Equipe A
5	-	1	
Match 3			
Résultat			Arbitrage
Equipe E	-	Equipe F	EquipeB
1	-	1	
Changer les équipes			
Match 4			
Résultat			Arbitrage
Equipe A	-	Equipe D	Equipe C
3	-	1	
Match 5			
Résultat			Arbitrage
Equipe F	-	Equipe B	Equipe D
5	-	1	

Noms	Victoires	Défaites	Nuls	Buts +/-	Points	Position
Prénom 1	2	0	0	8	6	1
Prénom 2	2	0	0	8	6	1
Prénom 3	2	0	0	8	6	13
Prénom 4	2	0	0	6	6	3
Prénom 5	2	0	0	6	6	3
Prénom 6	2	0	0	6	6	3
Prénom 7	2	0	0	6	6	7
Prénom 8	1	0	1	4	4	7
Prénom 9	1	0	1	4	4	8
Prénom 10	1	0	1	4	4	8
Prénom 11	1	0	0	2	4	8
Prénom 12	1	1	0	2	3	8
Prénom 13	1	1	0	2	3	10
Prénom 14	1	1	0	0	3	10
Prénom 15	1	1	0	0	3	12
Prénom 16	1	1	0	0	3	12
Prénom 17	0	1	0	0	3	12
Prénom 18	0	1	0	-2	3	12
Prénom 19	0	1	0	-2	3	12
Prénom 20	0	1	0	-2	3	16
Prénom 21	0	1	0	-2	1	16
Prénom 22	0	1	0	-2	1	16
Prénom 23	0	1	0	-4	1	16
Prénom 24	0	1	1	-4	1	16
Prénom 25	0	1	1	-6	1	20
Prénom 26	0	2	1	-6	1	20
Prénom 27	0	1	1	-6	1	20
Prénom 28	0	1	1	-6	1	20
Prénom 29	0	1	1	-6	1	20
Prénom 30	0	1	1	-6	0	22

1. Ecrire la liste des joueurs dans l'encadré rouge.

2. Equipes aléatoires constituées automatiquement.

3. Calendrier des matchs généré automatiquement en fonction du nombre de joueurs.

4. Renseigner les résultats des matchs dans les encadrés rouges.

5. Le classement des joueurs est calculé automatiquement.

Barème pour le concours

Télécharger le
fichier clef en main

Classement automatisé grâce
au fichier mis à disposition.

Match gagné = 3 points
Match nul = 1 point
Match perdu = 0 point

En cas d'égalité de point(s),
le classement des joueurs ex-aequo
est déterminé par la différence entre
les buts marqués et les buts concédés,
puis par le nombre de victoire(s).

Les joueurs avec le plus
de points à la fin du tournoi
de 3C3 marquent le plus
de points pour le concours.

Classement

Noms	Victoires	Défaites	Nuls	Buts +/-	Points	Position
Prénom 1	2	0	0	8	6	1
Prénom 2	2	0	0	8	6	1
Prénom 3	2	0	0	8	6	13
Prénom 4	2	0	0	6	6	3
Prénom 5	2	0	0	6	6	3
Prénom 6	2	0	0	6	6	3
Prénom 7	2	0	0	6	6	7
Prénom 8	1	0	1	4	4	7
Prénom 9	1	0	1	4	4	8
Prénom 10	1	0	1	4	4	8
Prénom 11	1	0	0	2	4	8
Prénom 12	1	1	0	2	3	8
Prénom 13	1	1	0	2	3	10
Prénom 14	1	1	0	0	3	10
Prénom 15	1	1	0	0	3	12
Prénom 16	1	1	0	0	3	12
Prénom 17	0	1	0	0	3	12
Prénom 18	0	1	0	-2	3	12
Prénom 19	0	1	0	-2	3	12
Prénom 20	0	1	0	-2	3	16
Prénom 21	0	1	0	-2	1	16
Prénom 22	0	1	0	-2	1	16
Prénom 23	0	1	0	-4	1	16
Prénom 24	0	1	1	-4	1	16
Prénom 25	0	1	1	-6	1	20
Prénom 26	0	2	1	-6	1	20
Prénom 27	0	1	1	-6	1	20
Prénom 28	0	1	1	-6	1	20
Prénom 29	0	1	1	-6	1	20
Prénom 30	0	1	1	-6	0	22

Classement automatisé grâce au fichier mis à disposition.

Règlement

Retrouvez le règlement complet et détaillé ci-dessous :

Règlement 3c3



Règlement du jeu du 3c3 Futsal

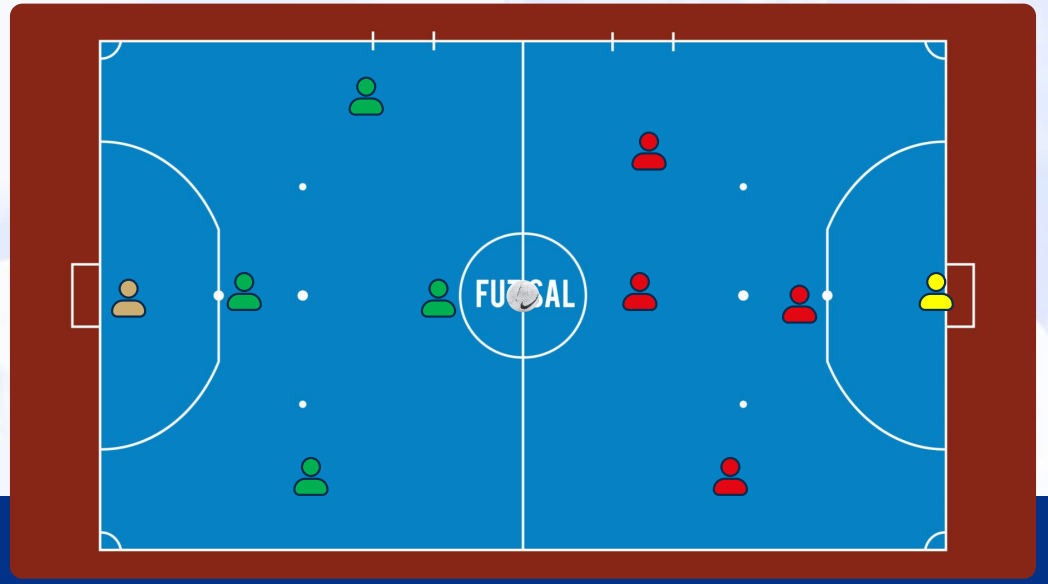
1. **ESPACE DE JEU & BUT**
   - ½ Terrain de Futsal (Handball) (20m de large et 17m de profondeur maximum)(Zone de préparation entre 5 et 8m de profondeur)(Zone de finition à 9m du but)
   - 1 But de Futsal (Handball) (3m x 2m)
2. **EFFECTIF**
   - Equipe de 3 joueur(se)s + 2 suppléants maximum (dont 1 GB ou + 1 GB)
3. **TERRAIN DE JEU**

4. **BALLON**
   - Ballon de Futsal T4 (ou adapté à la catégorie pour les plus jeunes)
5. **COUP D'ENVOI – ENGAGEMENT**
   - L'équipe qui gagne le tirage au sort obtient l'engagement qui s'effectue dans la zone « offensive » (minimum 9m du but) avec joueur(se)s adverse à 3m minimum.

Présentation Epreuve du Futsal en 5c5

Futsal

Les rappels essentiels



Classement automatisé grâce au fichier mis à disposition.

5 joueurs dont 1 gardien dans chaque équipe.

Loi du jeu Futsal FIFA.

Les équipes restent identiques tout au long du tournoi.

Critères d'observation des Performances

Pour le joueur

Critère	Explications	Type d'analyse
Capacité à changer de statut	Le joueur réagit rapidement après la perte ou la récupération du ballon pour participer à l'action.	«Notation» qualitative : De 1 à 5
Capacité à défendre	Le joueur animé par l'idée de défendre, il est généreux dans ses efforts, agressif, combatif et récupère beaucoup de ballons.	«Notation» qualitative : De 1 à 5
Capacité à Finir les actions	Le joueur est capable de tirer avec puissance et précision. L'utilisation des deux pieds est un plus. Efficacité devant le but	«Notation» qualitative : De 1 à 5
Capacité à impacter le jeu offensif	Le joueur est créatif avec le ballon et capable de dribbler ses adversaires pour créer des déséquilibres. Impactant, Percutant, Imprévisible, Jeu à 2-3 », Jeu en déséquilibre individuel et collectif	«Notation» qualitative : De 1 à 5
Capacité à être performant collectivement	Le nombre de victoire(s) individuelle(s) de chaque joueur.	«Notation» qualitative : De 1 à 5

Critères d'observation des Performances
Pour le gardien de but

Critère	Explications	Type d'analyse
Capacité à défendre la cible	Protection du but et efficacité dans les interventions dans le but et dans les duels dans sa surface (Qualité placement axe ballon – but, ne se jette pas trop vite au sol, corps obstacle face au tireur,…)	«Notation» qualitative : De 0 à 5
Capacité à capter les ballons	Qualité des prises de balle	«Notation» qualitative : De 0 à 5
Capacité à gérer la profondeur et à être connecté avec les joueurs de son équipe	- Lecture du jeu et intervention en dehors de sa surface (placement, déplacement,…) - Impact individuel sur le collectif (Commandement, guidage)	«Notation» qualitative : De 0 à 5
Capacité à jouer au pied	Animation offensive - Jeu de conservation (court) - Jeu de progression (intervalles, long, tir au but)	«Notation» qualitative : De 0 à 5
Niveau de performance dans le collectif	Nombre de victoires avec son équipe	«Notation» qualitative : De 0 à 5

Grilles d’analyse et de résultats



Fiche de performance (saisie des résultats et classement)

Télécharger la feuille des performances correspondant à votre tour ici

Phase club

Phase départementale

Phase régionale

Saisir les noms des joueurs dans l'encadré rouge.

Feuille des performances - Concours Jeune Futsaleur

Nombre de joueurs: 30	Test 1	Test 2	Test 3	Test 4	3c3 Futsal	5c5 Futsal					Points /40	Classement
Ecrire les prénoms des joueurs ci-dessous	Entrer ci-dessous les temps au format ss.ms Exemple pour 12s et 84ms -> 12,84				Renseigner ci-dessous la position du joueur au classement 3c3 Futsal	Capacité à changer de statut d'une action à l'autre ? 0/5	Activité défensive ? 0/5	Bon frappeur ? 0/5	Joueur percutant et imprévisible ? 0/5	Nombre de victoire(s)	Remplissage automatique	
Joueur 1	26,23	6	23	25	10	1	3	3	3	2	19,8	18
Joueur 2	23	26	19	14	12	3	4	2	3	4	25,1	9
Joueur 3	14	5	5	18	18	3	2	0	2	2	22,6	14
Joueur 4	12	17	20	20	4	5	0	3	1	4	25,7	6
Joueur 5	27	11	25	22	26	0	1	0	4	2	7,3	30
Joueur 6	30	12	22	15	27	5	0	1	4	0	12,7	28
Joueur 7	14	28	14	9	18	5	4	2	0	1	25,5	8
Joueur 8	23	24	8	14	3	4	1	5	0	4	28,9	2
Joueur 9	25	7	22	22	1	5	1	0	4	0	21,5	17
Joueur 10	16	11	6	17	7	1	5	3	0	1	24,8	11
Joueur 11	17	16	15	17	14	3	3	0	5	4	26,3	5
Joueur 12	22	5	10	13	5	4	1	3	4	2	32,4	1
Joueur 13	30	24	12	12	1	0	4	0	5	0	21,7	15
Joueur 14	15	27	30	22	21	2	1	3	2	3	14,8	26
Joueur 15	18	17	14	14	4	2	0	4	0	3	22,9	13
Joueur 16	26	5	29	14	26	4	2	0	5	4	21,7	15
Joueur 17	26	14	21	13	7	0	2	0	2	1	15,4	25
Joueur 18	19	8	24	16	6	0	1	1	2	4	17,7	22
Joueur 19	6	29	28	13	25	0	0	4	4	4	18,9	20
Joueur 20	27	14	14	12	21	5	2	4	1	3	25,0	10
Joueur 21	24	28	14	12	7	2	0	4	0	2	18,5	21
Joueur 22	24	22	23	12	30	3	4	0	0	2	12,8	27
Joueur 23	6	5	13	13	18	3	2	2	1	2	26,6	4
Joueur 24	18	29	16	12	6	0	4	3	4	3	27,1	3
Joueur 25	25	14	5	10	19	0	5	0	2	4	24,3	12
Joueur 26	29	9	16	21	15	1	1	2	0	2	12,1	29
Joueur 27	25	28	15	14	15	3	5	0	1	2	19,6	19
Joueur 28	23	19	12	15	19	3	4	2	5	4	25,6	7
Joueur 29	10	19	16	25	20	5	0	1	4	0	16,9	23
Joueur 30	19	6	30	23	24	0	1	2	4	4	16,3	24

Points et classement calculés automatiquement en fonction des données renseignées.

Listes déroulantes pour renseigner les performances des joueurs.

Attribution des points

Les tests techniques	Le tournoi de 3C3 Futsal	Les matchs de Futsal 5C5	Le Quiz du PEF
20 points (4x5 points) en fonction des temps aux 4 tests techniques	**8 points** en fonction du nombre de victoire(s) individuelle(s)	**12 points** en fonction des 5 appréciations (4 critères observables + 1 critère quantitatif de victoire(s))	**10 points** en fonction des résultats au Quiz PEF

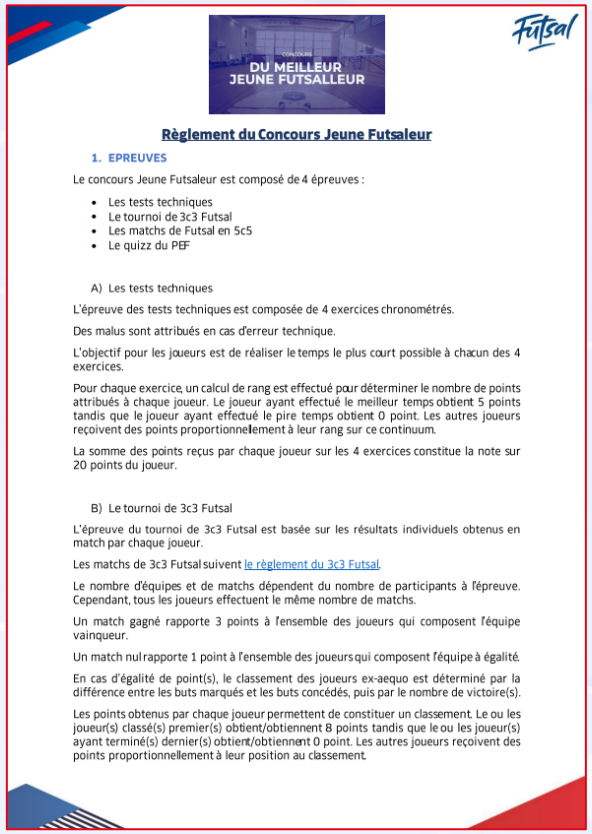
Pour les défis techniques, les points sont attribués en fonction du rang de chaque joueur par rapport aux autres.
Le joueur ayant obtenu les meilleures performances obtient 5 points tandis que celui ayant obtenu les moins bonnes obtient 0 point.
(Uniquement pour phase nationale)

Documents utiles



Le règlement du Concours Espoir du Futsal

Cliquer pour accéder aux documents



Règlement du Concours Jeune Futsaleur

1. EPREUVES

Le concours Jeune Futsaleur est composé de 4 épreuves :

- Les tests techniques
- Le tournoi de 3c3 Futsal
- Les matchs de Futsal en 5c5
- Le quizz du PEF

A) Les tests techniques

L'épreuve des tests techniques est composée de 4 exercices chronométrés.

Des malus sont attribués en cas d'erreur technique.

L'objectif pour les joueurs est de réaliser le temps le plus court possible à chacun des 4 exercices.

Pour chaque exercice, un calcul de rang est effectué pour déterminer le nombre de points attribués à chaque joueur. Le joueur ayant effectué le meilleur temps obtient 5 points tandis que le joueur ayant effectué le pire temps obtient 0 point. Les autres joueurs reçoivent des points proportionnellement à leur rang sur ce continuum.

La somme des points reçus par chaque joueur sur les 4 exercices constitue la note sur 20 points du joueur.

B) Le tournoi de 3c3 Futsal

L'épreuve du tournoi de 3c3 Futsal est basée sur les résultats individuels obtenus en match par chaque joueur.

Les matchs de 3c3 Futsal suivent le règlement du 3c3 Futsal.

Le nombre d'équipes et de matchs dépendent du nombre de participants à l'épreuve. Cependant, tous les joueurs effectuent le même nombre de matchs.

Un match gagné rapporte 3 points à l'ensemble des joueurs qui composent l'équipe vainqueur.

Un match nul rapporte 1 point à l'ensemble des joueurs qui composent l'équipe à égalité.

En cas d'égalité de point(s), le classement des joueurs ex-aequo est déterminé par la différence entre les buts marqués et les buts concédés, puis par le nombre de victoire(s).

Les points obtenus par chaque joueur permettent de constituer un classement. Le ou les joueur(s) classé(s) premier(s) obtient/obtiennent 8 points tandis que le ou les joueur(s) ayant terminé(s) dernier(s) obtient/obtiennent 0 point. Les autres joueurs reçoivent des points proportionnellement à leur position au classement.



Support de présentation du Concours Espoir du Futsal aux jeunes



Cliquer pour accéder aux documents

Boite à outils / Documents utiles à télécharger

Pour les clubs

- Fiche récapitulative des exercices techniques
- Feuille des performances vierge
- Règlement du Concours Espoir du Futsal
- Support de présentation du concours aux joueurs

Pour la phase départementale

- Fiche récapitulative des exercices techniques
- Feuille des performances vierge
- Fichier d'organisation du tournoi Futsal 3C3
- Règlement du 3C3 Futsal
- Règlement du Concours Espoir du Futsal
- Support de présentation du concours aux joueurs

Pour la phase régionale

- Fiche récapitulative des exercices techniques
- Feuille des performances vierge
- Fichier d'organisation du tournoi Futsal 3C3
- Règlement du 3C3 Futsal
- Règlement du Concours Espoir du futsal
- Support de présentation du concours aux joueurs

Pour la phase nationale

- Fiche récapitulative des exercices techniques
- Feuille des performances vierge
- Règlement du 3C3 Futsal
- Fichier d'organisation du tournoi Futsal 3C3
- Jeu de questions Quiz PEF
- Règlement du Concours Espoir du Futsal
- Support de présentation du concours aux joueurs



Contacts:

Direction Technique Nationale
Fabrice Morel
fmorel@fff.fr

Ligue du Football Amateur
Sébastien Pessoa
spessoa@fff.fr