



## PHASE FUTSAL JEUNES 2017/2018

### Quelques recommandations pour l'organisation

#### AVANT :

##### **Prévoir l'accueil et l'organisation :**

- ✓ Prendre connaissance du déroulement de la compétition
- ✓ S'assurer que les buts soient installés (fixation au sol) et les vestiaires ouverts
- ✓ Prévoir le matériel nécessaire :
  - Pour les matchs : 2 ballons Futsal et 2 jeux de chasubles
  - Au plan administratif : la feuille de match, la grille de rotations, le règlement
  - Pour la table de marque : table, chaises, papiers, crayons
  - Pour l'arbitrage des rencontres : un chronomètre et 2 sifflets
  - Pour la sécurité de tous : 1 trousse de secours (mercurochrome, bombe de froid, bandage, ciseaux, sparadrap,...), éventuellement un défibrillateur, des bouteilles d'eau

##### **Prévoir l'arbitrage des rencontres et la table de marque :**

- ✓ Arbitrage des rencontres par les jeunes des équipes qui ne jouent pas
- ✓ Table de marque : soit par des personnes de votre club que vous pouvez investir, soit par les responsables d'équipes qui ne jouent pas.

##### **Rappeler les principaux points de règlement avant le début les rencontres :**

- ✓ Possibilité d'afficher le règlement du Futsal (feuille annexe à imprimer)
- ✓ Les éléments importants :
  - PAS DE TACLES, PAS DE CHARGES, PAS DE CONTACTS
  - En cas de tacles, fautes graves ou contestations, le joueur fautif sera sanctionné de 2 minutes d'exclusion et son équipe jouera en infériorité numérique pendant cette période.
  - Le port des protège-tibias est OBLIGATOIRE
  - 5 contre 5 (4 joueurs + 1 GB)
  - Au-delà du nombre de fautes cumulés autorisé => Coup Franc direct à 10 mètres (8m pour les U13) sans mur à chaque faute sifflée
  - 4 secondes pour jouer tous les coups de pieds arrêtés (touche, coup-franc, corner, relance du GDB,...) et ballon arrêté sinon la balle est rendue à l'adversaire.
  - Adversaire à 5 mètres.

##### Le Gardien de but :

- Le « 6 mètres » s'effectue à la main
- On ne peut pas lui redonner le ballon avant qu'un adversaire ne l'ai touché

## PENDANT :

- ✓ Lancer le début des rencontres (donner le coup d'envoi)
- ✓ Si 2 équipes d'un même club sont présents sur le même site, faites jouer leur match en premier.
- ✓ Assurer une transition rapide entre les rencontres surtout si il y un autre rassemblement après (possibilité de réduire la durée des rencontres si vous dépassez le créneau horaire qui vous a été attribué)
- ✓ Centraliser les résultats (à noter sur la feuille de match)
- ✓ Noter les fautes collectives
- ✓ Veiller à la bonne tenue des éducateurs et des joueurs (état d'esprit)

### **Possibilités d'organisation :**

#### **Organisation à 3 équipes :**

Toutes les équipes se rencontrent en matchs aller-retour = 6 matchs

Organisation possible : A contre B, B/C, A/C, x2

Durée des rencontres : 2x11 minutes (prévoir 1 à 2 minutes de battements entre les matchs) - 3 fautes cumulées autorisées.

#### **Organisation à 4 équipes** (tableau page du dessous) :

Toutes les équipes se rencontrent = 6 matchs

Organisation possible : A contre B, C/D, A/C, B/D, A/D, B/C

Durée des rencontres : 1x15 minutes (prévoir 1 à 2 minutes de battements entre les matchs) - 3 fautes cumulées autorisées.

#### **Organisation à 5 équipes :**

Toutes les équipes se rencontrent = 10 matchs

Organisation possible : A contre E, B/D, C/E, A/D, B/C, D/E, A/C, B/E, C/D, A/B

Durée des rencontres : 1x11 minutes (prévoir 1 à 2 minutes de battements entre les matchs) - 2 fautes cumulées autorisées.

#### **Organisation à 6 équipes :**

**Possibilité N°1** : toutes les équipes se rencontrent = 15 matchs :

Organisation possible : A contre B, C/D, E/F, B/C, A/F, D/E, A/C, B/E, D/F, C/E, A/D, B/F, A/E, C/F, B/D.

Durée des rencontres : 8 minutes. Deux fautes cumulées autorisées.

**Possibilité N°2** : formule avec 2 poules de 3 = 9 matchs :

Former 2 poules de 3 équipes. Une 1<sup>ère</sup> phase en formule championnat dans chaque poule, une 2<sup>ème</sup> phase avec matchs de classements (1<sup>er</sup> - 1<sup>er</sup> ; 2<sup>ème</sup> - 2<sup>ème</sup> ; 3<sup>ème</sup> - 3<sup>ème</sup>).

Durée des rencontres : 1x9 minutes. Trois fautes cumulées autorisées.

**Si une équipe est absente, passez au format avec une équipe de moins !**

## APRÈS :

- ✓ Noter les scores et remplir la feuille de match
- ✓ S'assurer que chaque club a bien complété sa partie (noms et numéros de licences)
- ✓ Renvoyer les documents au siège du District dans les 48 heures si possible