



Présentation aux joueurs

# 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*

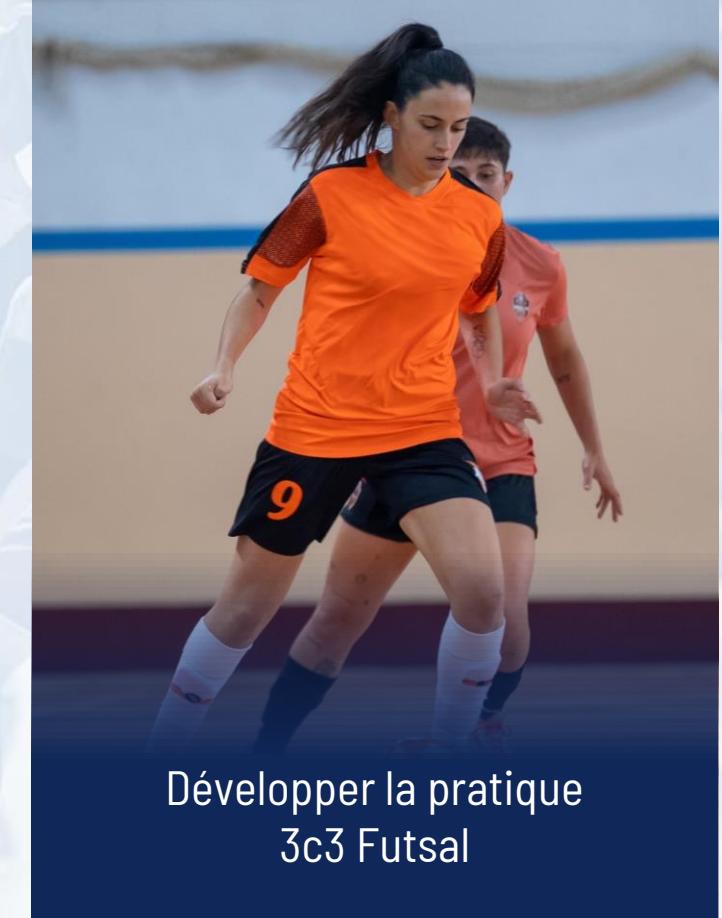
INTENSITÉ - ABNÉGATION - EXEMPLARITÉ



# Concours Espoirs du Futsal - vidéo promotionnelle



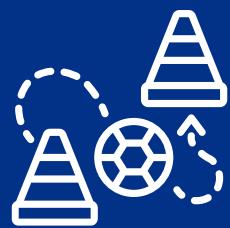
# Pourquoi ce concours ?



# 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



Système d'évaluation des performances



Tournoi de 3C3 Futsal  
Les équipes changent à chaque match



Évaluation de la performance individuelle dans un collectif



Matchs de Futsal en 5C5



Évaluation globale de l'individu sur 4 facteurs de la performance



Une évaluation éducative



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  
3v3 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*

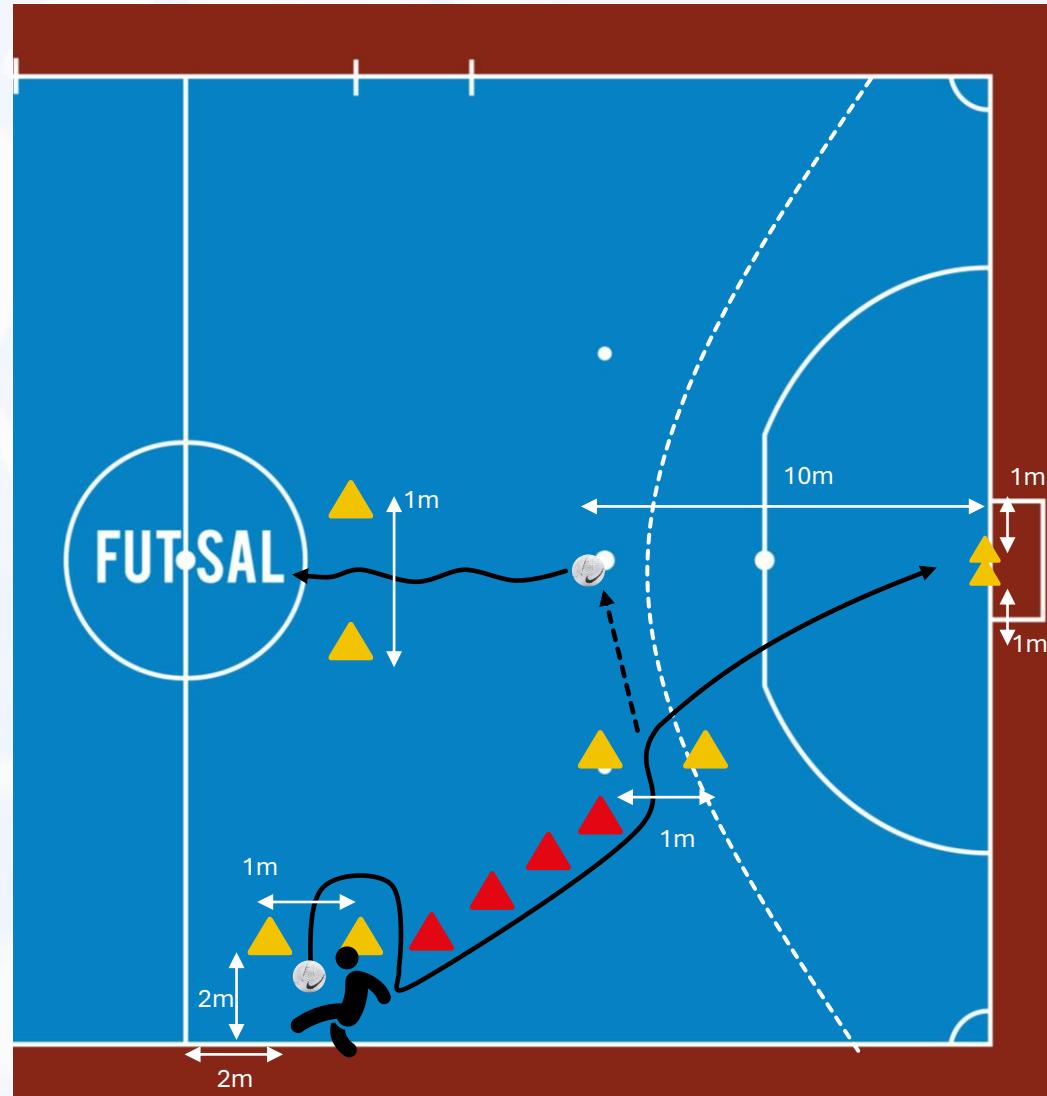
# Poste « AILIER »



# 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



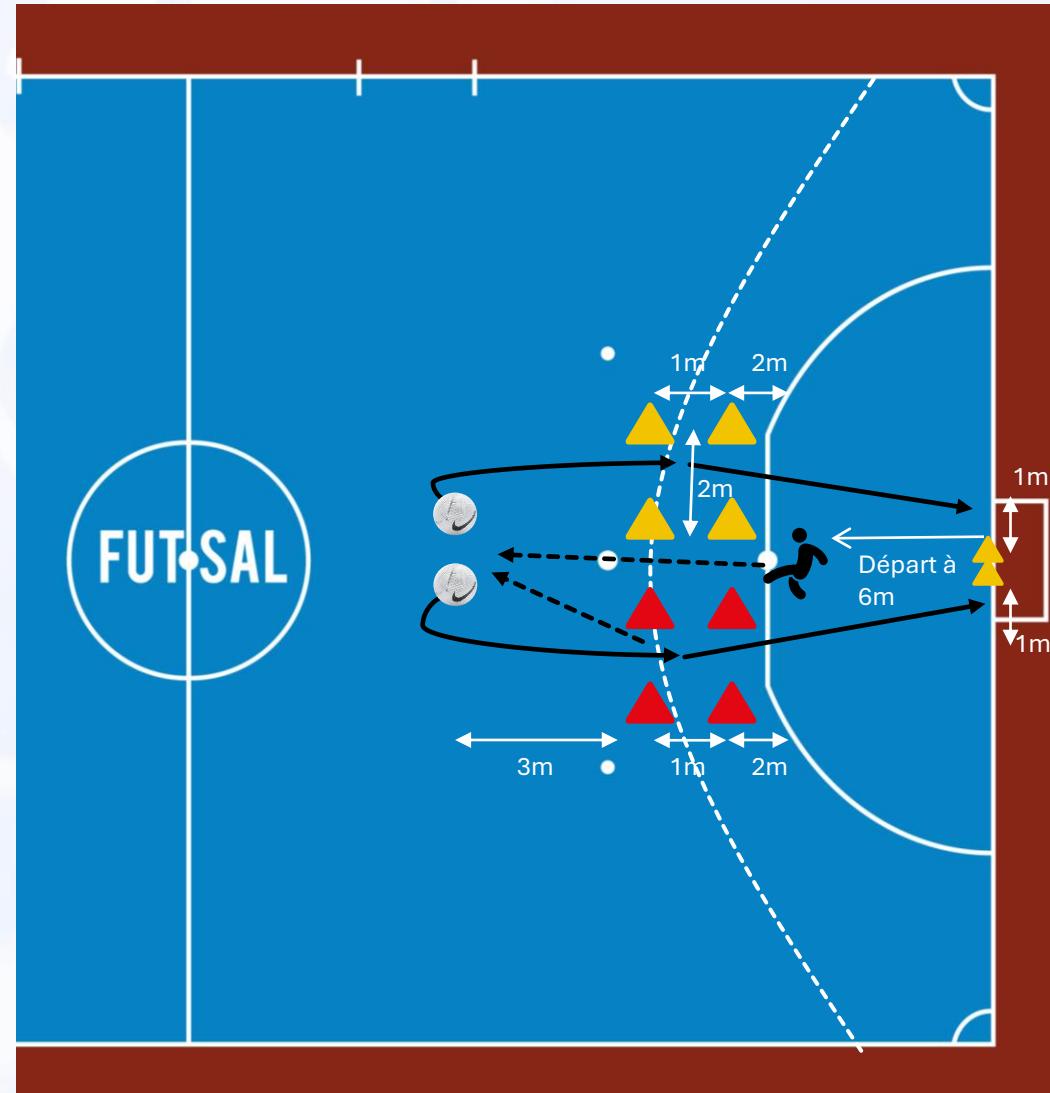
# Poste « PIVOT »



# 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



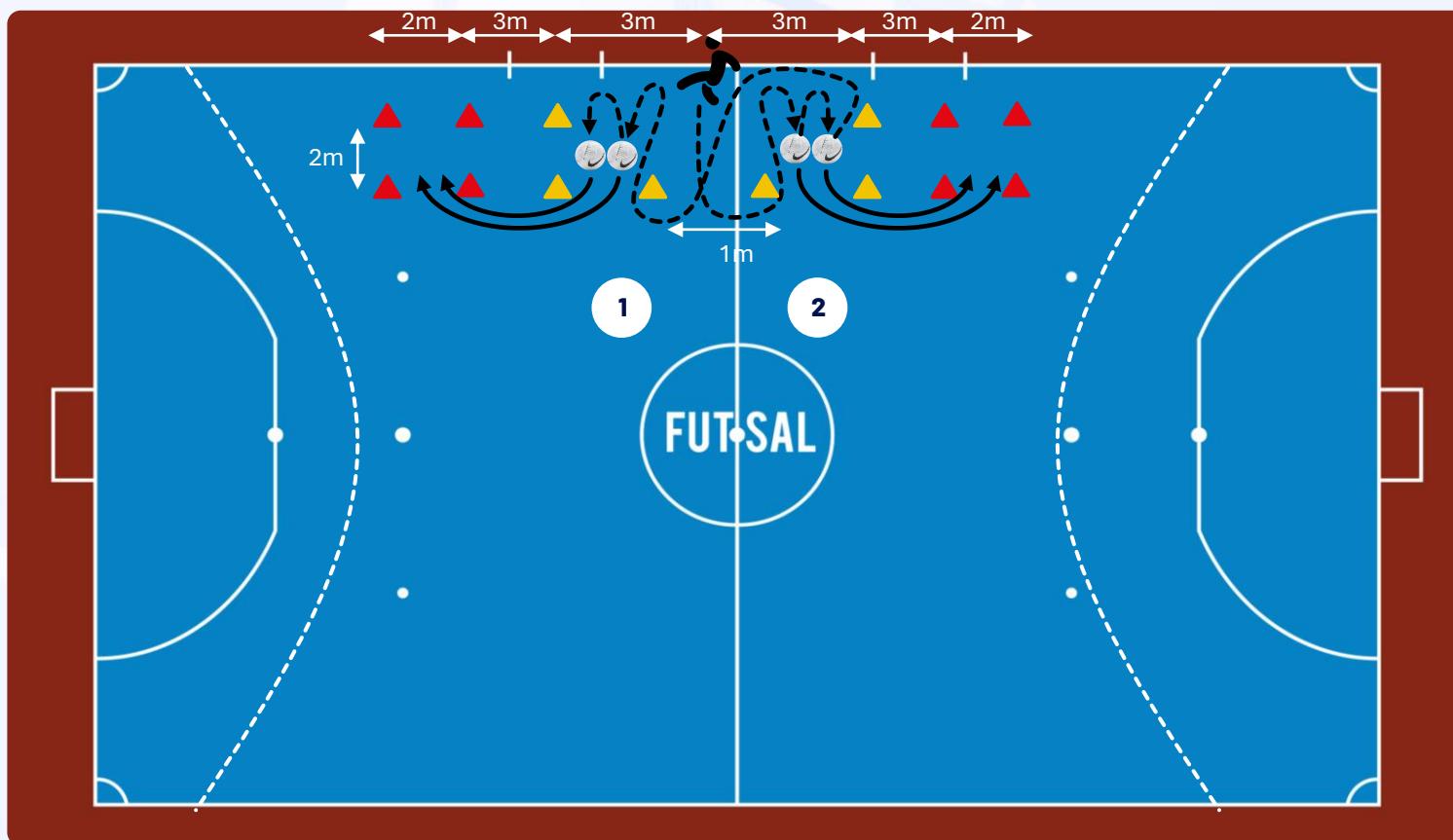
# Poste « MENEUR CÔTÉ »



# 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'enchaîner 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 »



Futsal

## Malus



**+2 secondes**

→ Passe atterrit en dehors de la zone

**+2 secondes**

→ Ballon sort en touche



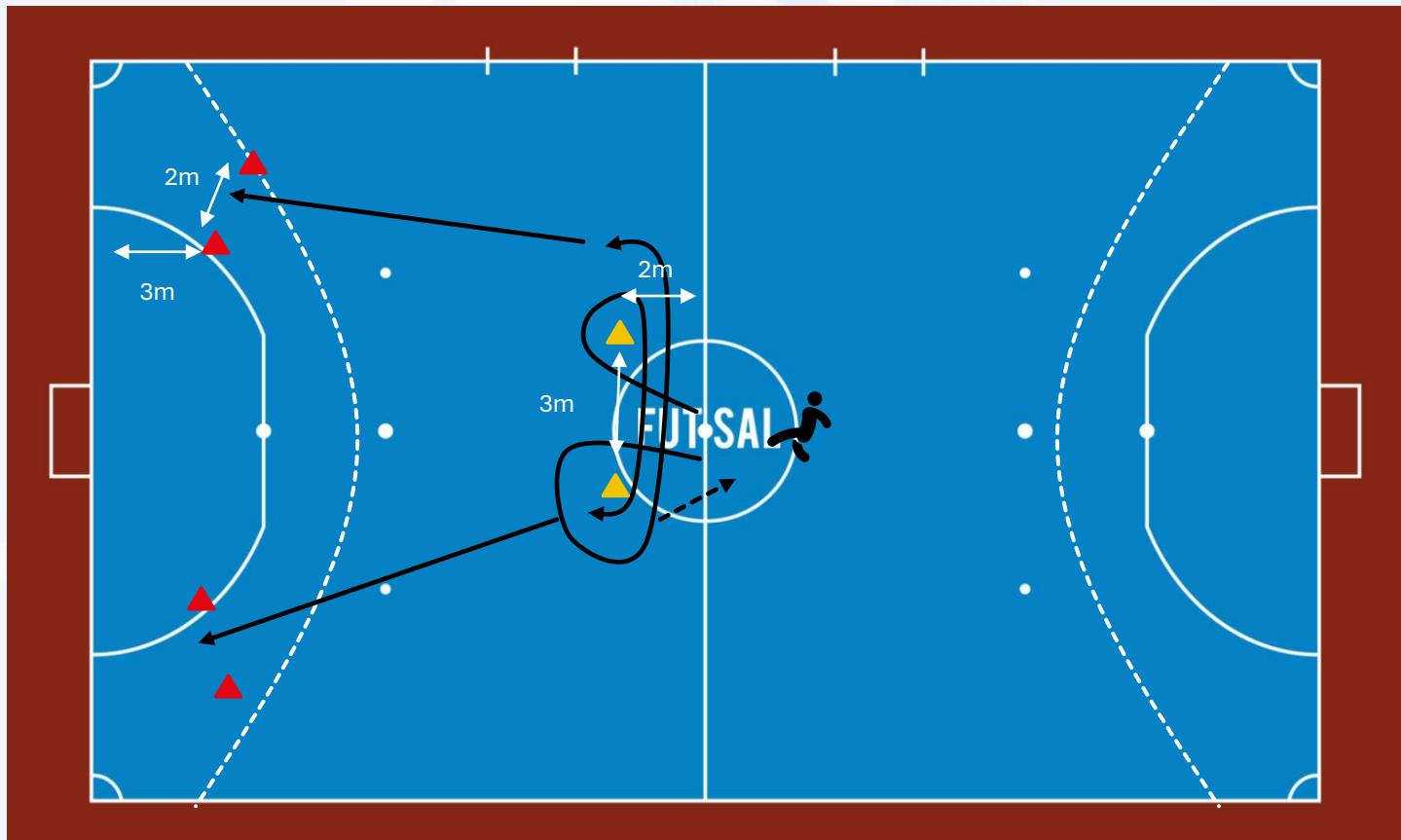
# Poste « MENEUR AXE »



# 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 »



Futsal

## Malus



**+2 secondes**

→ Porte ratée

**+1 secondes**

→ Coupelle touchée



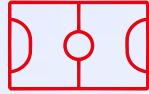
# Présentation Epreuve du Futsal en 3c3



*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.



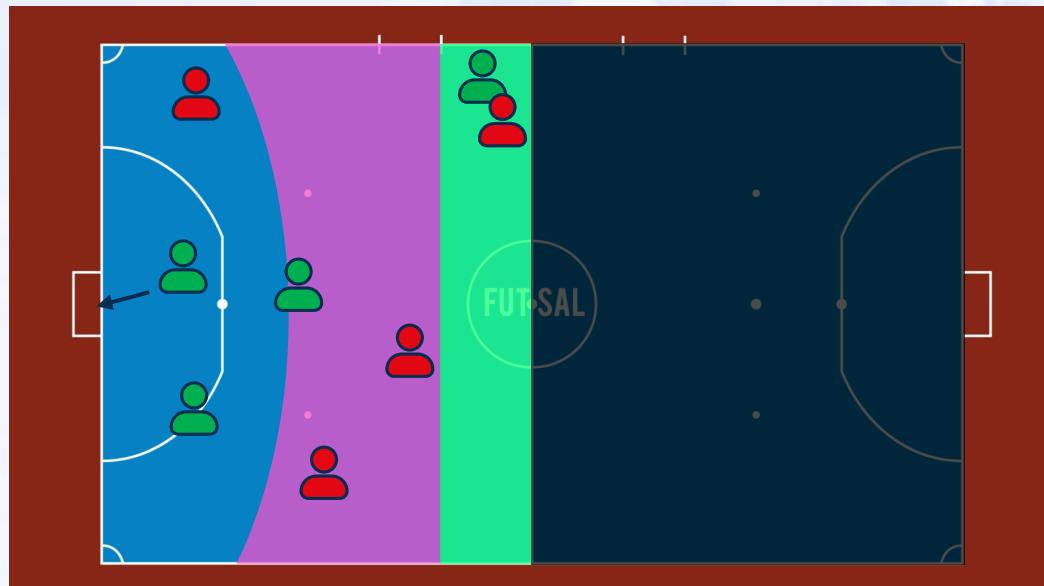
1 joueur par équipe devient gardien quand son équipe n'a pas le ballon. Il peut changer à chaque nouvelle action.



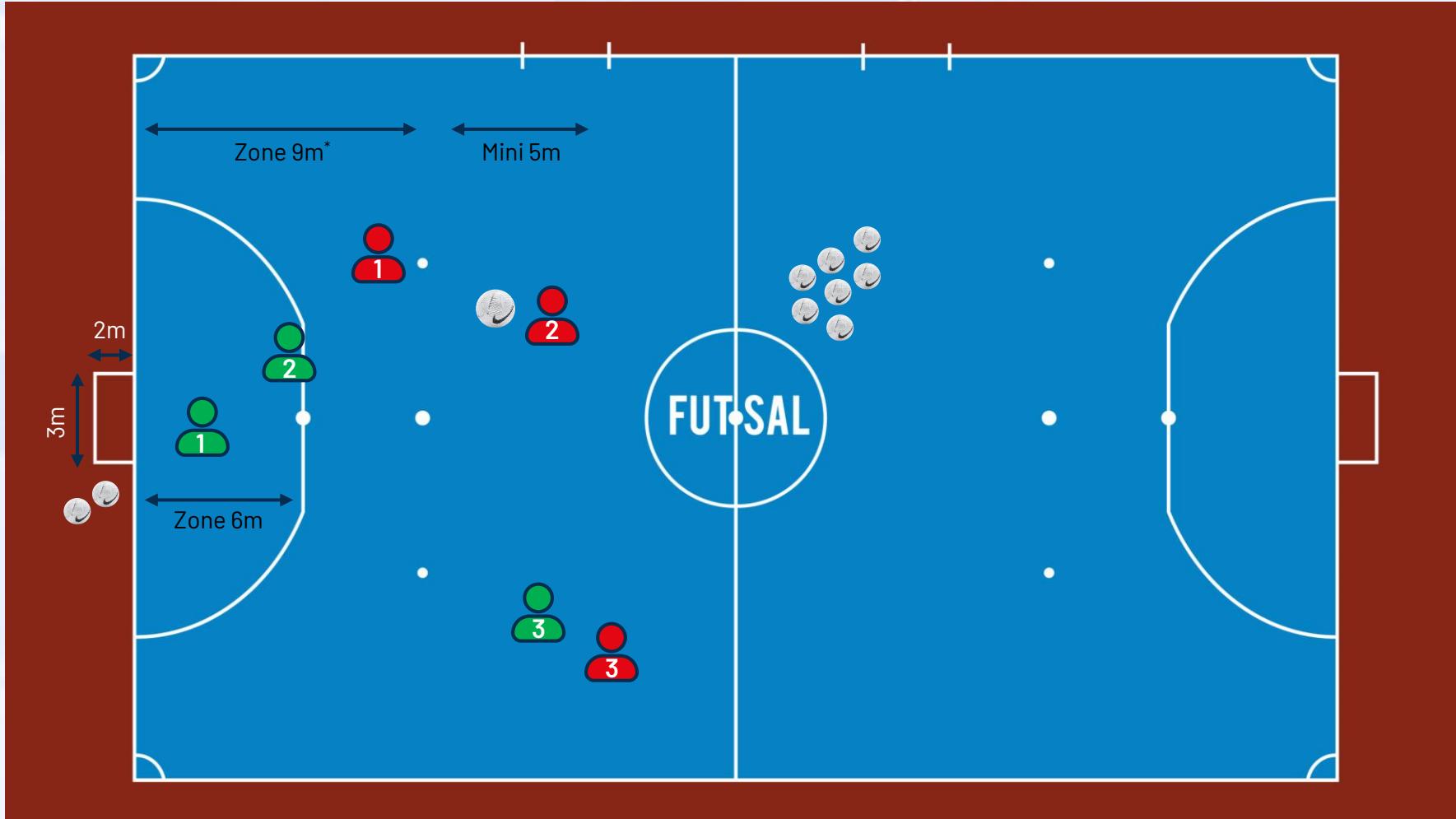
A la récupération du ballon, les défenseurs deviennent attaquants en ressortant le ballon de la zone de finition (zone bleue) (9m).



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)



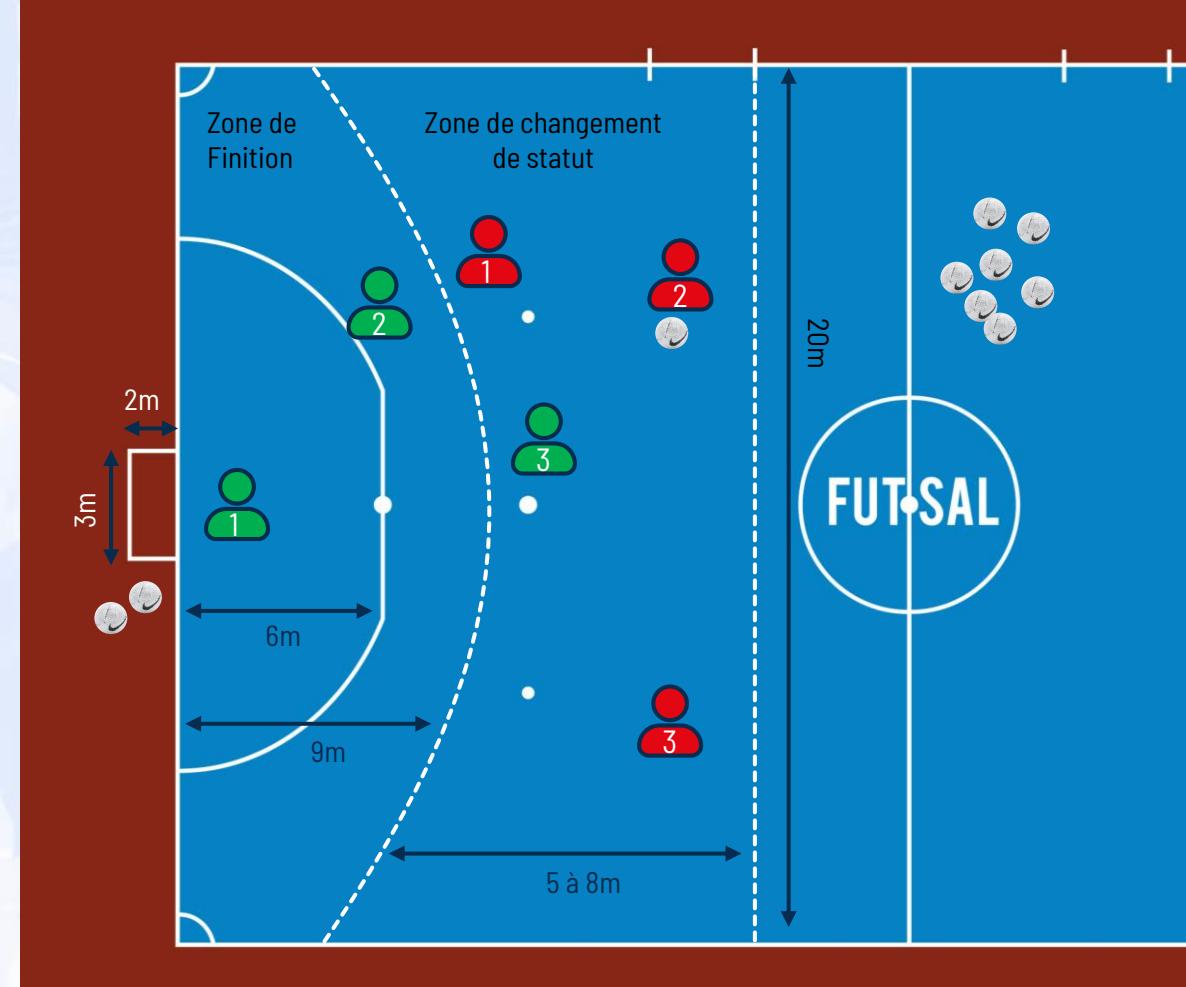
L'équipe qui gagne le tirage au sort obtient l'engagement qui s'effectue dans la zone « Changement de Statut » (au-delà ligne des 9m) avec joueur(se)s adverse(s) à 3m minimum.



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 = penalty à 6m).

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



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

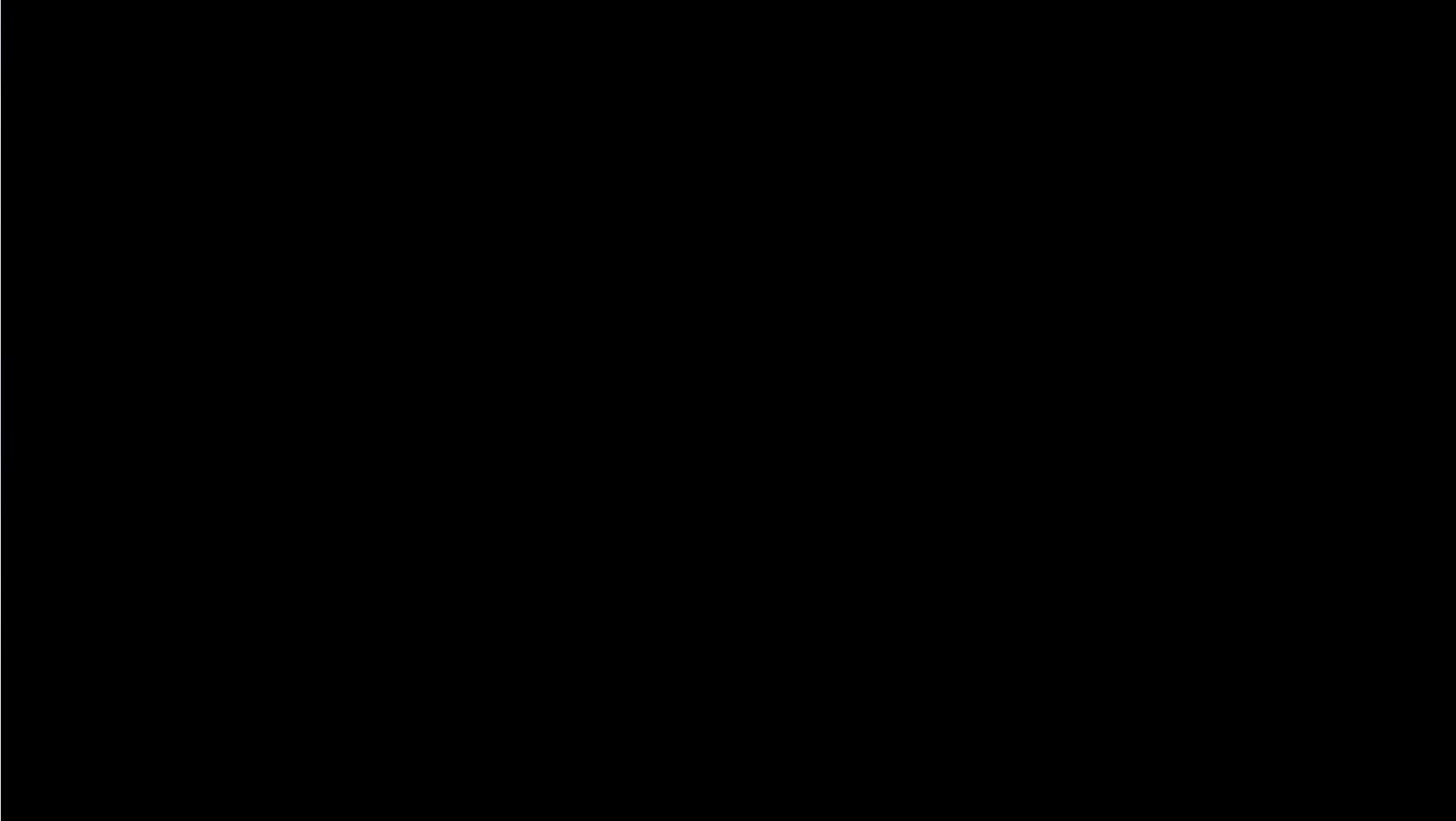
Pour toutes les remises en jeu → 4" pour jouer le ballon et adversaires à 3m.



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

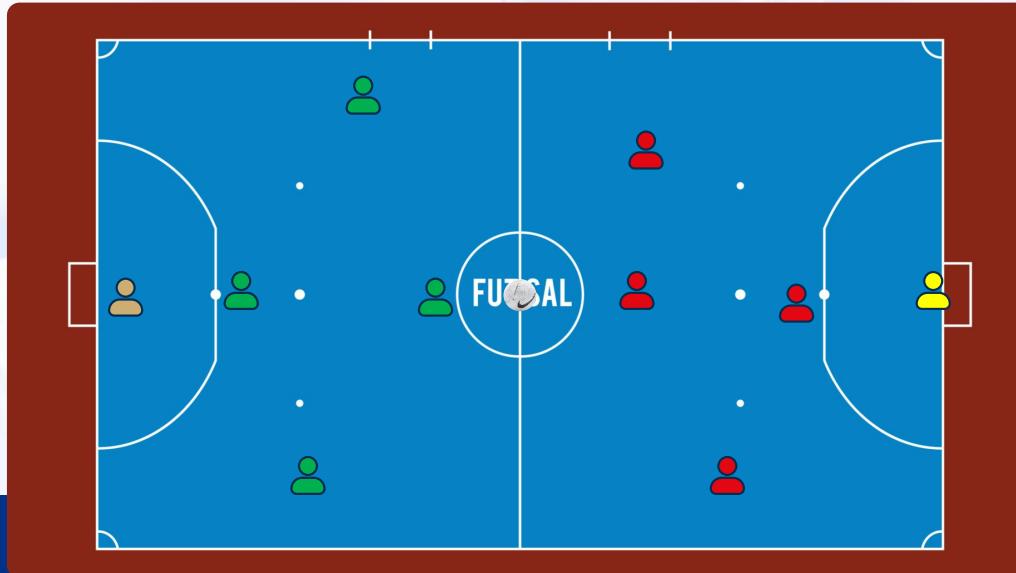
### Surface de Jeu

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

# Présentation Epreuve du Futsal en 5c5



# Les rappels essentiels



5 joueurs dont 1 gardien  
dans chaque équipe.



Loi du jeu  
Futsal FIFA.



Les équipes restent identiques  
tout au long du tournoi.

# Grilles d'analyse et de résultats



*Futsal*



# Attribution des points



**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)



*Futsal*

Contacts:

**Direction Technique Nationale**

Fabrice Morel  
[fmorel@fff.fr](mailto:fmorel@fff.fr)

**Ligue du Football Amateur**

Sébastien Pessoa  
[spessoa@fff.fr](mailto:spessoa@fff.fr)