



GÉRER ET ARBITRER UNE RENCONTRE FUTSAL

→ CONSTAT & ENJEUX

Le futsal est une pratique complémentaire dans la formation de nos jeunes joueur(se)s. Son arbitrage présente deux spécificités par rapport à l'arbitrage traditionnel : gestion de la table de marque et arbitrage au centre à 2.



MISSION DE L'EDUCATEUR(TRICE)

Exposer les règles du futsal,
l'arbitrage de l'activité et la
gestion de la table de marque.



→ ACTION(S) À METTRE EN PLACE

- **Proposer des séances et des rencontres de futsal** lors des périodes hivernales.
- **Présenter les règles** de cette discipline en salle.
- **Instaurer une rotation dans les missions d'arbitrage** pour les rencontres de futsal (table de marque, arbitre, etc.).

→ FICHE À VOIR

- « Futsal : règles spécifiques et arbitrage »

→ RECOMMANDATION

Fiche à distribuer aux joueur(se)s



FUTSAL : RÈGLES SPÉCIFIQUES ET ARBITRAGE

CONNAÎTRE LES RÈGLES ESSENTIELLES DU FUTSAL



- 4 joueur(se)s de champ, 1 gardien(ne) et 7 remplaçant(e)s maximum par équipe
- Un ballon plus petit et plus lourd (T4)
- Terrain et buts de hand-ball
- Pas de hors-jeu
- 2 périodes de 20' (à adapter chez les jeunes)
- Temps mort possible de 1' par équipe et par période
- 5 fautes cumulées autorisées (CFD) par période et par équipe à partir de la 6ème et les suivantes, CFD sans mur à 10 m (à 7 ou 8m chez les jeunes)
- Coup de pied de réparation à 6m
- Adversaire à 5m sur les remises en jeu, 4 secondes pour jouer
- Rentrée de touche au pied, sortie de but réalisée à la main par le/la gardien(ne)
- Système du remplaçant-remplacé, changement possible pendant le jeu par la zone de remplacement (5 m de large à 5 m de la ligne médiane)
- Charge à l'épaule et tacle interdits (chez les jeunes)
- Remplacement possible au bout de 2' d'un exclu (carton blanc chez les jeunes : exclusion remplacée)

ARBITRER UNE RENCONTRE DE FUTSAL

- L'arbitrage se réalise à 2 centraux
- Les arbitres se positionnent le long d'une ligne de touche, un arbitre de chaque côté du terrain
- Chaque arbitre gère prioritairement les actions qui se déroulent de son côté
- La gestuelle est identique à celle du foot à 11
- Quelques règles particulières doivent être connues

GÉRER LA TABLE DE MARQUE



- Gérer du temps de jeu de la rencontre (au panneau si possible) et les temps morts
- Comptabiliser les fautes cumulées des équipes et indiquer aux arbitres quand une équipe est sanctionnable d'un coup franc direct sans mur à 10 m
- Comptabiliser les buts de la rencontre
- Gérer les exclusions
- Elaborer le classement des équipes et annoncer les matchs suivants (dans le cadre d'un tournoi)

