Gérer et arbitrer une rencontre futsal

U14
U19

Constat et enjeux :

Le futsal est une pratique complémentaire dans la formation de nos jeunes joueurs.
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'éducateur :
>
> **Exposer les règles du futsal, l'arbitrage de l'activité et la gestion de la table de marque**

Actions 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 de référence :

« Futsal : règles spécifiques et arbitrage »

Recommandation : Fiche à distribuer aux joueurs

Futsal : Règles Spécifiques et Arbitrage

U14
U19

Connaître les règles essentielles du futsal

- 4 joueurs de champ, 1 gardien et 7 remplaçants 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 gardien
- 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)