



DISTRICT DE VENDEE DE FOOTBALL



LE FUTSAL
AU CŒUR DU JEU



PROJET « ANIM'FUTSAL »

LE FOOTBALL POUR TOUS
ET SOUS TOUTES SES FORMES
(U6 à U11 et U11F)



PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS



Faire pratiquer les enfants régulièrement sur l'ensemble de la saison

Utiliser la période hivernale pour découvrir et pratiquer le futsal

Travailler les compétences, techniques et motrices (tactique dans le jeu)

Se faire plaisir dans des conditions plus confortables

Assurer un temps de jeu minimum à tous les enfants

Laisser jouer les enfants



LE FUTSAL 
AU CŒUR DU JEU



LES INTERETS DU FUTSAL

BEAUCOUP DE JOUEURS PROFESSIONNELS ONT DÉBUTÉ PAR LE FUTSAL :

**NEYMAR
INIESTA
BEN YEDDER
...**



IMPLICATION DANS TOUTES LES ACTIONS :
L'action étant continue, chaque joueur est concerné à tout moment par l'action, il ne peut s'arrêter pour observer

LE FUTSAL EST LA PRATIQUE PRÉFÉRÉE DES ADOLESCENTS :

Sport d'équipe le plus pratiqué au niveau scolaire ou universitaire et autant plébiscité par les garçons que les filles.

ATTAQUER ET DEFENDRE :

Chaque joueur va appréhender le jeu de transition. Le passage d'une phase offensive à défensive lui demandera d'être mobilisé à tout moment

DU SPECTACLE ET DES EMOTIONS :

Les joueurs et les spectateurs apprécient cette pratique d'adresse rapide et technique qui met au défi leurs capacités

FAVORISE LA PRISE DE DECISION :

L'espace limité et la pression constante obligent le joueur à réagir et à penser plus rapidement

TOUJOURS PROCHE DU BUT :

La dimension du terrain permet aux équipes de se retrouver rapidement en situation de marquer un but

TERRAIN ET BALLON :

Le futsal se joue sur un terrain réduit avec un ballon plus petit et lesté. Il rebondi moins qu'un ballon classique.

PEU DE BLESSURES :

L'interdiction des tacles limite le risque de blessures

DU RYTHME ET DE L'INTENSITE :

Le futsal se joue sur un espace réduit où l'intensité des actions est permanente

AMELIORATION DE LA TECHNIQUE :

Les espaces réduits permettent aux joueurs de progresser rapidement en matière de maîtrise du ballon

DES REGLES SPECIFIQUES ET EDUCATIVES :

Le futsal dispose de ses propres règles permettant au jeu d'être plus vivant et adapté aux différentes catégories



LE FUTSAL
AU CŒUR DU JEU



LES REGLES ESSENTIELLES



5 CONTRE 5

Un match de futsal oppose 2 équipes de 5 joueurs composées de 4 joueurs de champ et 1 gardien de but. Les remplacements sont illimités.

PAS DE HORS JEU

La règle du hors-jeu n'est pas valable en futsal.

4 SECONDES MAXIMUM POUR REMETTRE LE BALLON EN JEU

Pour les rentrées de touche, les coups francs, les dégagements et les coups de pieds de coin, le joueur a 4 secondes pour relancer le jeu.

GARDIEN VOLANT

Un joueur peut entrer à la place du gardien mais l'arbitre doit vérifier que le gardien volant porte un maillot de gardien avec son propre numéro.

TEMPS DE JEU

Un match de futsal se compose de 2 périodes de 20 minutes chacune en temps de jeu effectif (chronomètre arrêté).

FAUTES CUMULÉES

Au-delà de 5 fautes cumulées par une équipe pendant une mi-temps, la 6ème ainsi que les suivantes sont sanctionnées par un coup franc sans mur pour l'adversaire.

Durée des matchs : 1 x 20 minutes, chronomètre non arrêté, pause coaching d'une minute (temps mort commun) à la moitié du temps de jeu.
(ADAPTE CHEZ LES ENFANTS VOIR FICHE ASSOCIEE)





PROTOCOLE DE DECLARATION DE L'ACTION « ANIM'FUTSAL »



DECLARATION DE DISPONIBILITE DE SALLE

- Déclarer la ou les possibilités de créneaux de salle en renvoyant le formulaire « type »
- Diffusion des créneaux de salle sur le site internet du District 85
- Inscription des équipes participantes en renvoyant le formulaire « type »

PREPARATION DE L'ANIMATION (J-3 à J-1)

- Déterminer le responsable de l'organisation et la personne "Accueil"
- Prévoir un panneau d'affichage de l'organisation
- Prévoir les besoins matériel (ballons spécifique, coupelles, jalon + socle pour but)
- Prévoir un point d'eau pour remplir les gourdes des joueurs
- Prévoir un goûter par équipe

AVANT L'ANIMATION (H-1)

- Mettre en place et vérifier traçage et équipement des aires de jeu
- Prévoir une trousse de premiers secours
- Prévoir au moins 2 ballons futsal par terrain + jeu de chasubles si besoin
- Accueillir les équipes avec le sourire et indiquer les vestiaires
- Prévoir une zone administrative pour la gestion du temps, score et arbitrage
- Commencer à faire remplir la feuille Bilan par les dirigeants
- Rappeler la philosophie, les objectifs, l'organisation et les horaires
- Indiquer les terrains de matchs pour commencer les échauffements

PENDANT L'ANIMATION

- Veiller au respect du protocole, des règles du jeu et de la philosophie
- Respecter les horaires - début et rotations
- Gérer le temps de jeu et les rotations des équipes



APRES L'ANIMATION

- Veiller au respect du protocole après les rencontres
- Présentation par les enfants de leur production ou animation
- Compléter la feuille Bilan et la renvoyer par mail au District : à emartineau@foot85.fff.fr dans les 48H suivant l'animation
- Faire une photo pour communiquer sur votre site internet
- Accompagner les équipes au goûter - Moment de partage
- Assurer et sécuriser le départ des équipes
- Nettoyer les vestiaire et ranger le local matériel pour finir

1 ballon Futsal sera offert par le District pour le club organisateur

Plus de renseignements sur le site internet du District de Vendée de Football : districtfoot85.fff.fr



LE FUTSAL
AU CŒUR DU JEU



L'ANIM'FUTSAL CHEZ LES U6 à U9



FORMAT DE PRATIQUE



FORMAT DE PRATIQUE U6 À U9



**Une Organisation de plateau
U7 et U9 en 2 espaces de jeu**

« LE MATCH FUTSAL »

« L'ATELIER FUTSAL »



« Développement du Jeu
et de ses Lois »

« Développement
Technique/Moteur »

ACCUEIL	Sécurité 1 vestiaire par club si possible 1 personne identifiée « <i>Intendance</i> » pour l'accueil « café/parents » et la gestion « départ/goûter » des équipes
PRATIQUE	1 terrain de Futsal (<i>voir organisation</i>) Exercices techniques sous forme atelier (<i>voir organisation</i>) Matches (3c3 – 4c4 – <i>pas de 5c5 en U9</i>)
ENCADREMENT	2 responsables « plateau » identifiés « chasuble orange » qui ne sont pas en charge d'une équipe : Gestion organisation/rotation – climat de pratique Identification des encadrants et des responsables plateaux 1 équipe = 1 encadrant Aucune autre personne sur le terrain



LE FUTSAL
AU CŒUR DU JEU

3 FORMULES AU CHOIX

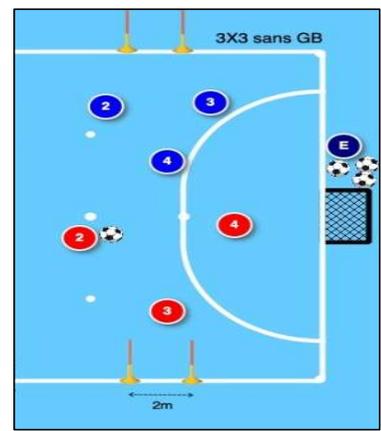
4c4 avec GB



4c4 sans GB (avec possibilités de double buts sur les côtés)



3c3 sans GB (avec possibilités de double buts sur les côtés)

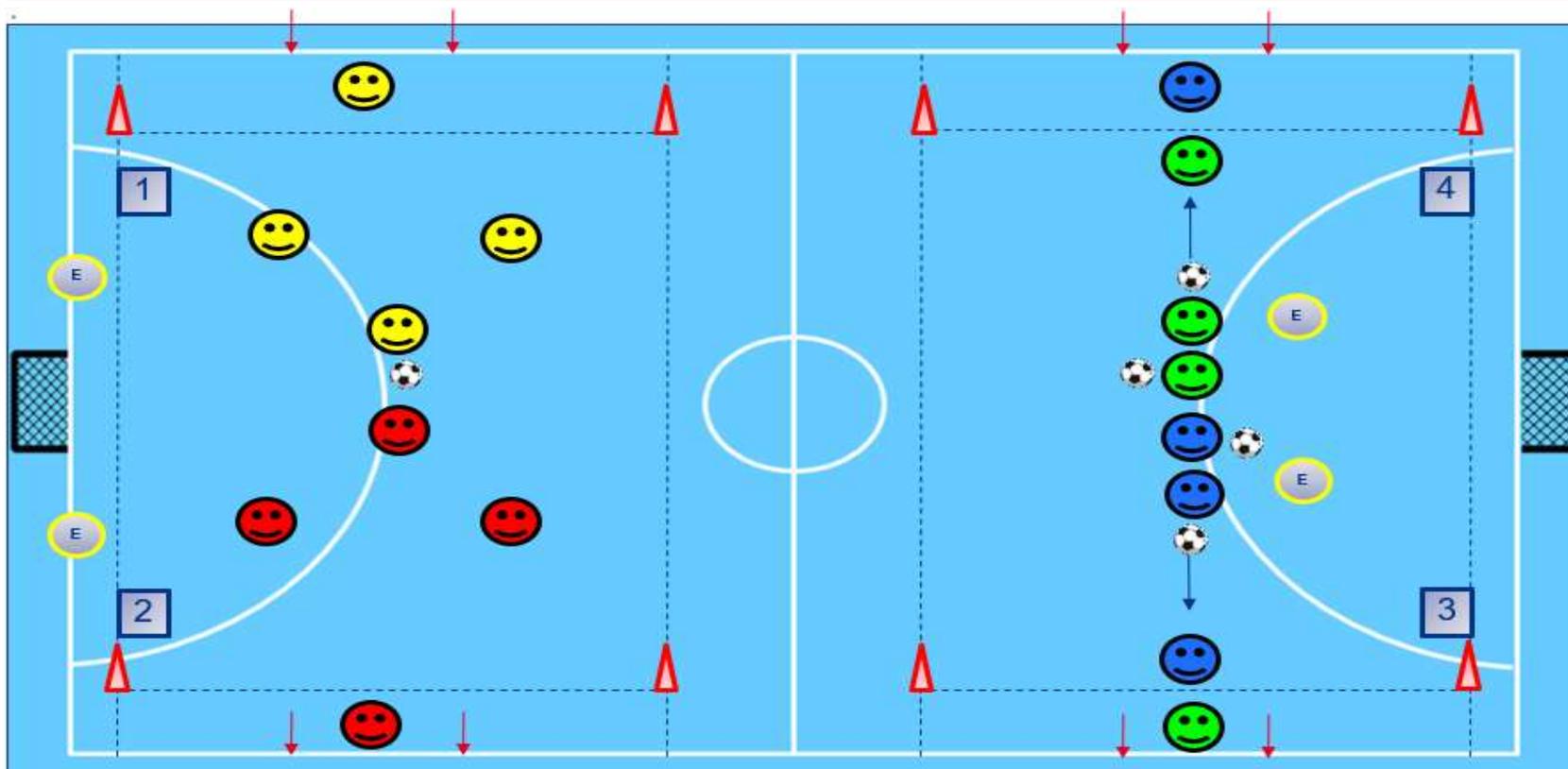


**EN FONCTION
DE VOS EFFECTIFS !!**

**A VOUS
DE JOUER !!**



ORGANISATION TECHNIQUE DE L'ACTION (FORMULE 4 ÉQUIPES : 1 MATCH + 1 ATELIER « TIR AU BUT »)

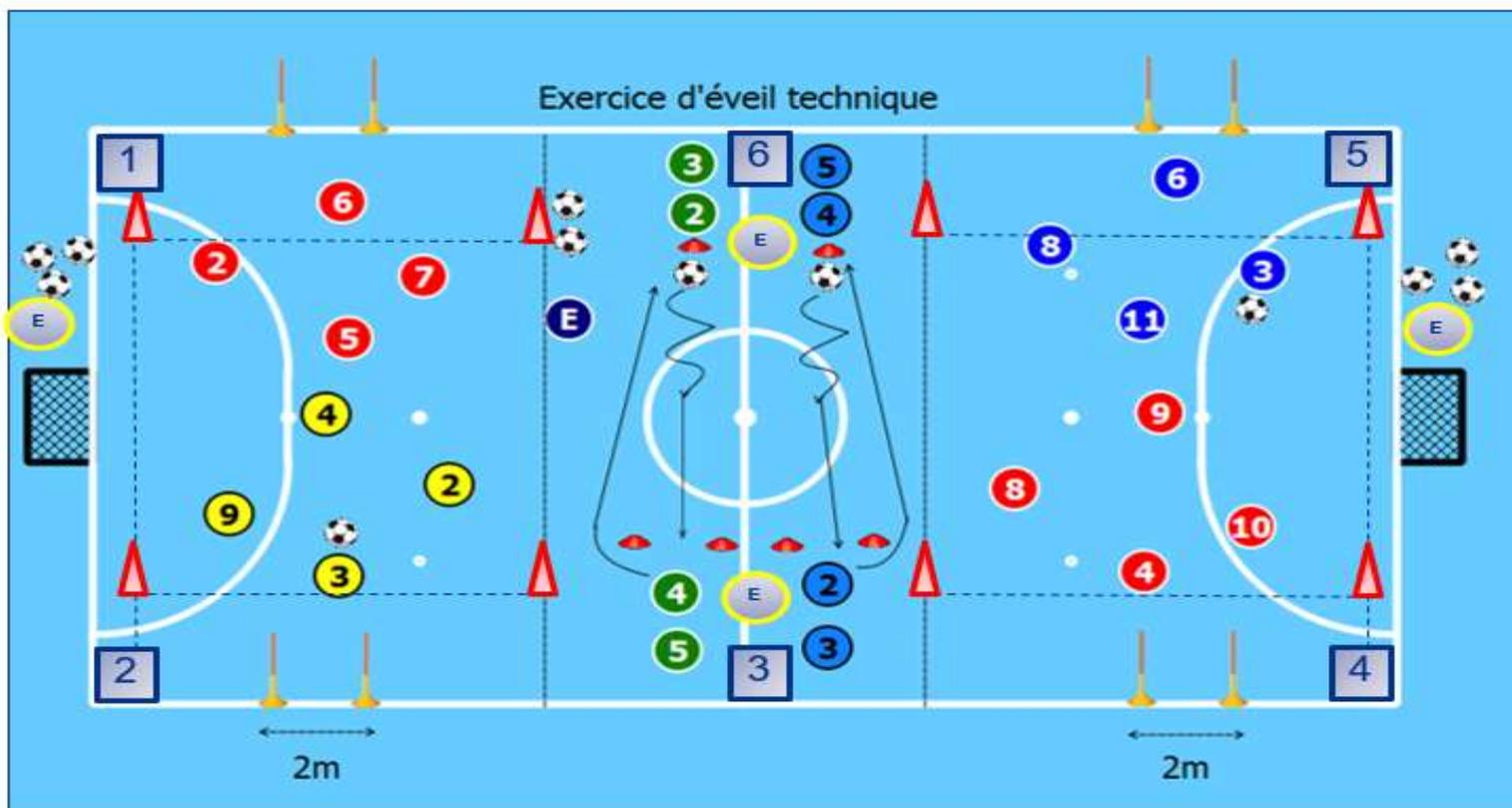


Rotation : 1 – 2 – 3 – 4 (chaque équipe se place comme sur le plan et tourne (le 4 passe en position 1 etc...))

Temps de jeu : 10 min X 4 (rotation 1-2-3-4)

Atelier tir au but : Passe pour un joueur dos au but qui contrôle obligatoirement « semelle » et s'efface pour la frappe de son partenaire au niveau de la ligne des 6m. L'équipe qui à marqué le plus de buts remporte l'atelier

ORGANISATION TECHNIQUE DE L'ACTION (FORMULE 6 ÉQUIPES : 2 MATCHES + 1 ATELIER « TIR AU BUT »)

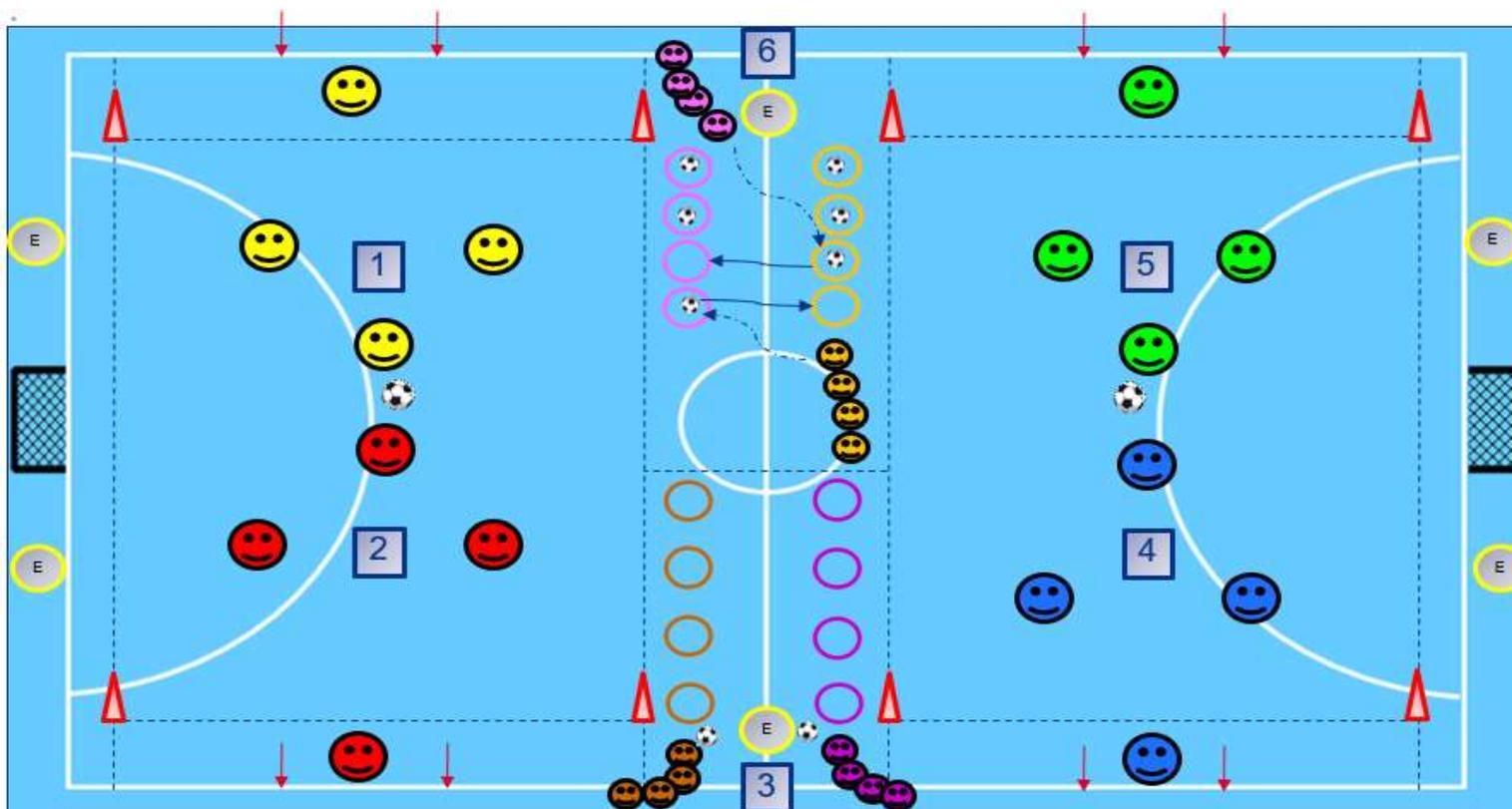


Rotation : 1 - 2 - 3 - 4 - 5 - 6 (chaque équipe se place comme sur le plan et tourne 6 passes en 1 etc...)

Temps de jeu : U7 = 6 min X 6 (rotation 1-2-3-4-5-6) - U9 = 8 min X 6 (rotation 1-2-3-4-5-6)

Atelier : Sous forme de relais en ligne (créativité à l'initiative du club recevant, **y mettre de la coordination avec ballon au pied**)

ORGANISATION TECHNIQUE DE L'ACTION (FORMULE 8 ÉQUIPES : 2 MATCHES + 2 ATELIERS)



Rotation : 1 – 2 – 3 – 4 (chaque équipe se place comme sur le plan et tourne 4 passe en 1 etc...)

Atelier 3 : « L'ascenseur à ballon » sous forme de relais (on tape dans la main), le ballon de chaque équipe doit avancer dans chaque cerceau, puis reculer jusqu'à son point de départ. L'équipe qui arrive la première remporte 1 point

Atelier 6 : « Force 4 » sous forme de relais (on tape dans la main), former sa ligne le plus vite possible en bloquant le ballon semelle dans le cerceau



L'ANIM'FUTSAL CHEZ LES U10 à U13



FORMAT DE PRATIQUE



FORMAT DE PRATIQUE U10 À U13



Une Organisation de plateau
1 espace de jeu

« LE MATCH FUTSAL »



« Développement du Jeu et de ses Lois »



ACCUEIL	Sécurité
	1 vestiaire par club si possible
	1 personne identifiée « <i>Intendance</i> » pour l'accueil « café/parents » et la gestion « départ/goûter » des équipes
PRATIQUE	1 terrain de Futsal (<i>voir organisation</i>)
	Matchs (5c5 – <i>1 remplaçant maximum</i>)
ENCADREMENT	2 responsables « plateau » identifiés « chasuble orange » qui ne sont pas en charge d'une équipe : Gestion organisation/rotation – climat de pratique
	Identification des encadrants et des responsables plateaux
	<i>1 équipe = 1 encadrant</i>
	<i>Aucune autre personne sur le terrain</i>



LE FUTSAL
AU CŒUR DU JEU

ORGANISATION TECHNIQUE DE L'ACTION (FORMULE « MATCH FUTSAL » A 4 – 5 OU 6 ÉQUIPES)



5 CONTRE 5

Un match de futsal oppose 2 équipes de 5 joueurs composées de 4 joueurs de champ et 1 gardien de but. Les remplacements sont illimités.



PAS DE HORS JEU

La règle du hors-jeu n'est pas valable en futsal.



4 SECONDES MAXIMUM POUR REMETTRE LE BALLON EN JEU

Pour les rentrées de touche, les coups francs, les dégagements et les coups de pieds de coin, le joueur a 4 secondes pour relancer le jeu.



GARDIEN VOLANT

Un joueur peut entrer à la place du gardien mais l'arbitre doit vérifier que le gardien volant porte un maillot de gardien avec son propre numéro.



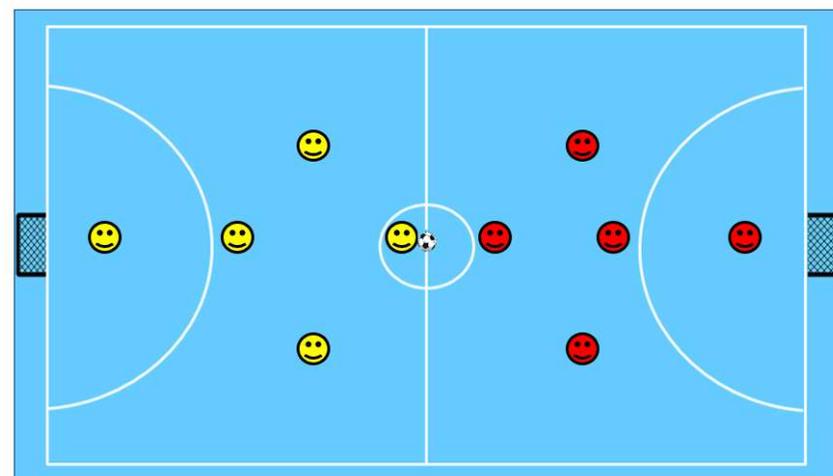
TEMPS DE JEU

Un match de futsal se compose de 2 périodes de 20 minutes chacune en temps de jeu effectif (chronomètre arrêté).



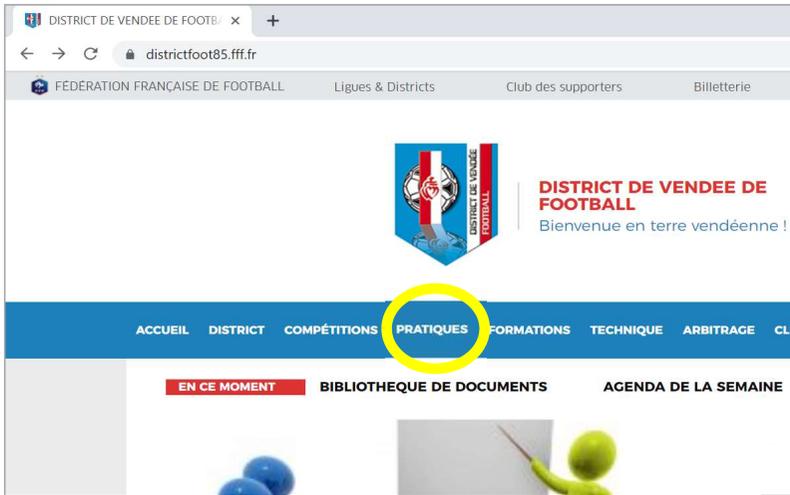
FAUTES CUMULÉES

Au-delà de 5 fautes cumulées par une équipe pendant une mi-temps, la 6ème ainsi que les suivantes sont sanctionnées par un coup franc sans mur pour l'adversaire.

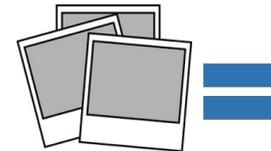


Voir modalités d'organisation sur la fiche « BILAN » du plateau !!

LE BON REFLEXE POUR DE L'INFORMATION



Mise en valeur de votre club sur les réseaux départementaux au travers de cette action co-organisées avec le District



Marion Paquereau
Chargée de communication
Contact : mpaquereau@foot85.fff.fr
06 58 70 77 29



Responsable de secteur de la catégorie

Conseiller Technique Départemental



Adrien REMAUD
CTD DAP
Contact : aremaud@foot85.fff.fr
06 27 24 12 67

LE FUTSAL
AU CŒUR DU JEU



DISTRICT DE VENDEE DE FOOTBALL



LE FUTSAL
AU CŒUR DU JEU

Plaisir

Respect

Engagement

Tolérance

Solidarité

MERCI

POUR VOTRE ENGAGEMENT ET BON ANIM'FUTSAL A TOUS

