



# LE PROJET « ANIM'FUTSAL »



*UN INTERCLUBS  
UNE SALLE  
DU PLAISIR..*



Catégories  
U6 à U13  
G/F

*LE FUTSAL  
AU CŒUR DU JEU*





# PHILOSOPHIE ET OBJECTIFS



**F**aire pratiquer les enfants régulièrement sur l'ensemble de la saison

**U**tiliser la période hivernale pour découvrir et pratiquer le futsal

**T**ravailler les compétences, techniques et motrices (tactique dans le jeu)

**S**e faire plaisir dans des conditions plus confortables

**A**ssurer un temps de jeu minimum à tous les enfants

**L**aisser jouer les enfants

# LES INTERETS DU FUTSAL



# LES REGLES ESSENTIELLES



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.



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



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.



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.



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



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
- Compléter la feuille Bilan et la renvoyer par mail au District : à [shuvelin@foot85.fff.fr](mailto:shuvelin@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](http://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 »

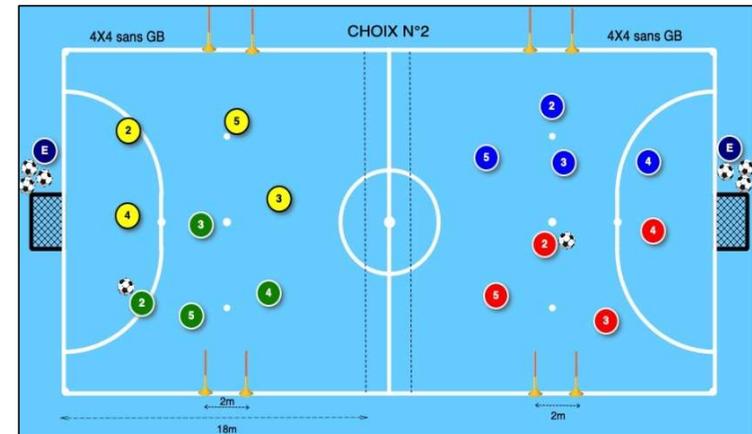
ACCUEIL	<p>Sécurité</p> <p>1 vestiaire par club si possible</p> <p>1 personne identifiée « Intendance » pour l'accueil « café/parents » et la gestion « départ/goûter » des équipes</p>
PRATIQUE	<p>1 terrain de Futsal (voir organisation)</p> <p>Exercices techniques sous forme atelier (voir organisation)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

# 3 FORMULES AU CHOIX

4c4 avec GB



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



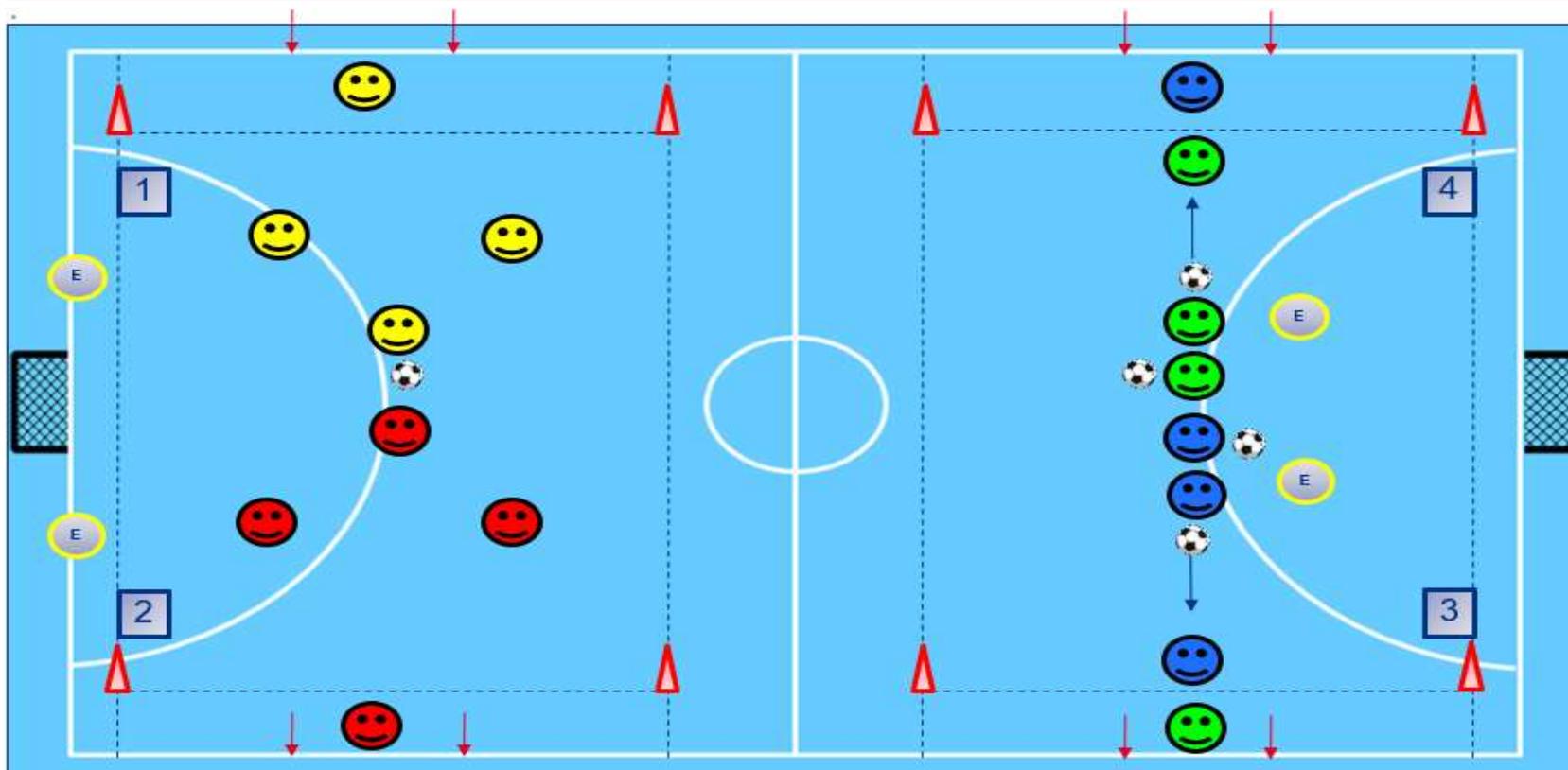
3c3 sans GB (avec possibilités de double buts sur les côtés)



**EN FONCTION  
DE VOS EFFECTIFS !!**

**A VOUS  
DE JOUER !!**

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

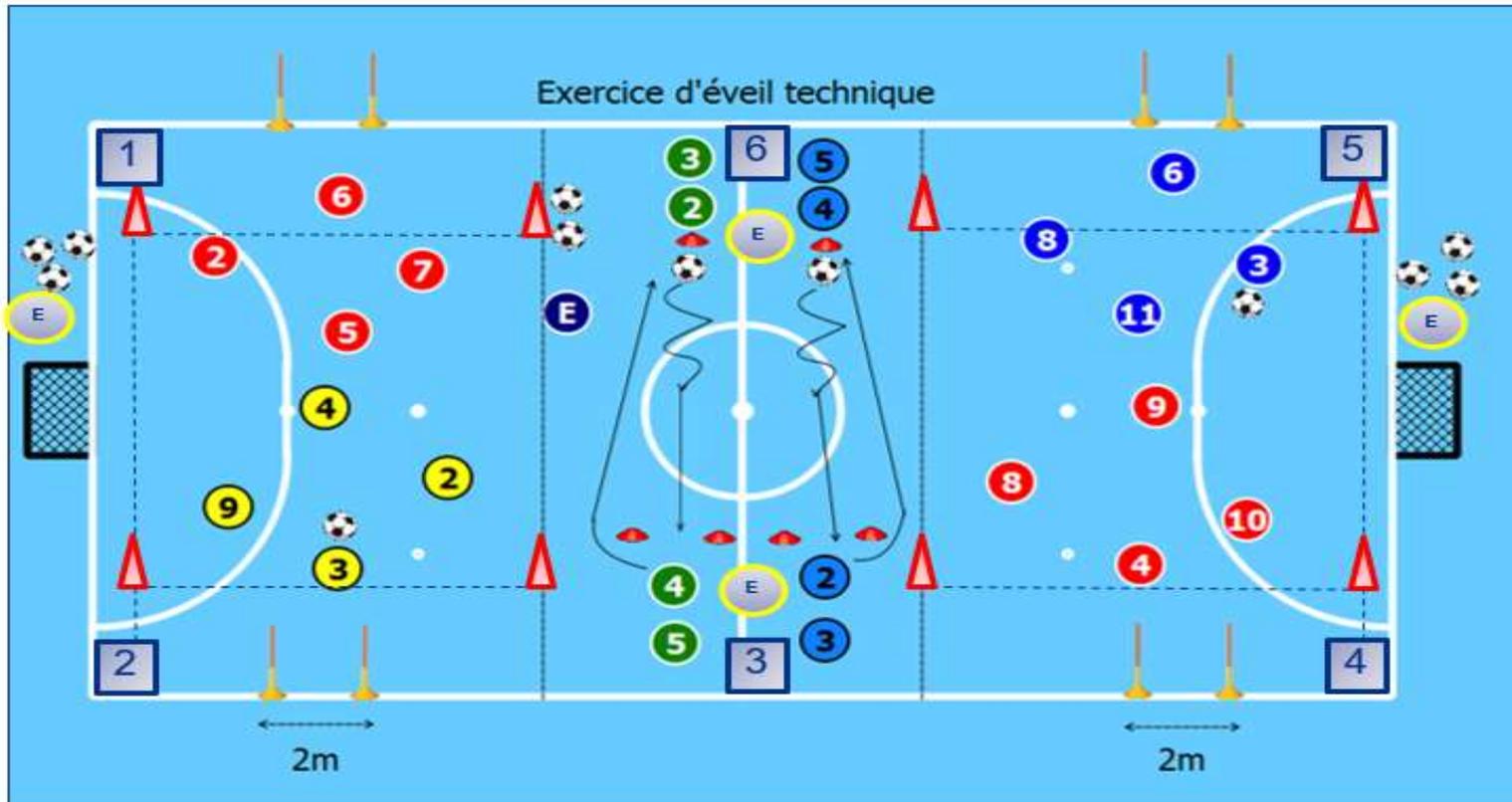


**Rotation :** 1 – 2 – 3 – 4 (chaque équipe se place comme sur le plan et tourne (le 4 passe en position 1 etc...))

**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>
	<b>Aucune autre personne sur le terrain</b>

## 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.



### 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.



### 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.



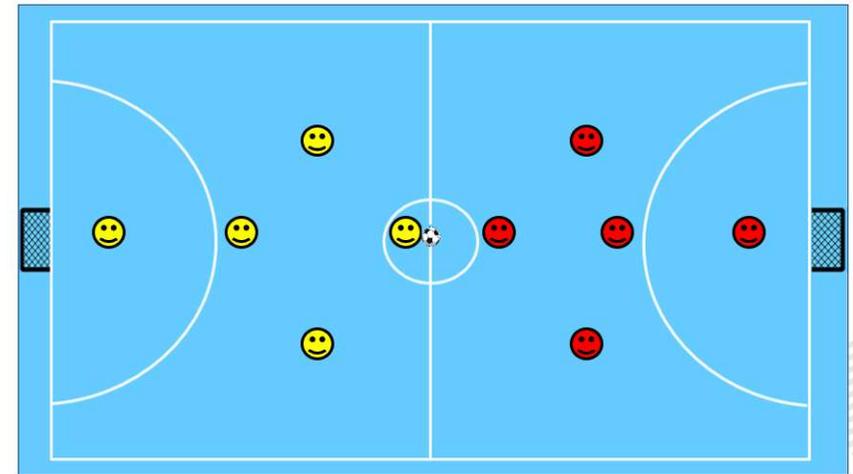
### TEMPS DE JEU

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.



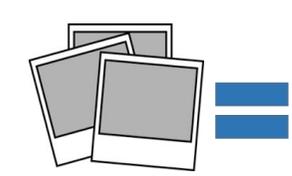
**Voir modalités d'organisation sur la fiche « BILAN » du plateau !!**



# 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

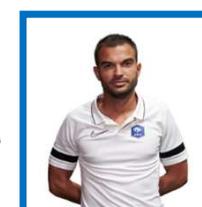


**Marion Paquereau**  
Chargée de communication  
Contact : [mpaquereau@foot85.fff.fr](mailto:mpaquereau@foot85.fff.fr)  
06 58 70 77 29



Responsable de secteur de la catégorie

Conseiller Technique Départemental



**Adrien REMAUD**  
CTD DAP  
Contact : [aremaud@foot85.fff.fr](mailto:aremaud@foot85.fff.fr)  
06 27 24 12 67

LE FUTSAL  
AU CŒUR DU JEU



LE FUTSAL  
AU CŒUR DU JEU



# MERCI

POUR VOTRE ENGAGEMENT ET BON ANIM'FUTSAL A TOUS

Plaisir

Respect

Engagement

Tolérance

Solidarité

