

Futsal JEUNES 2020-2021

1. ORGANISATION DU PLATEAU

Licence

Tous les joueurs devront avoir à minima une licence Pass'Port pour participer au plateau

Nombre de joueurs :

- Les matchs de jouent en 3 contre 3 (sans gardien)
- Les équipes peuvent être composées de 5 joueurs au maximum

Les joueurs souhaitant participer mais n'ayant pas d'équipe peuvent s'inscrire dans la banque de joueur. On leur trouvera une équipe sur place.

Tableaux :

L'organisateur choisira la meilleure formule de tournoi en fonction du nombre d'équipes :

- Tableau unique : tout le monde se rencontre en match aller – retour. Un classement est déterminé à l'issue des matchs.
- Plusieurs poules : système de tableau consolante et tableau principale avec ½ finale, finale

Dans les matchs à élimination directe, il y aura une prolongation de 2 min puis des tirs au but : au meilleur des 3 tireurs puis "mort" subite.

Le ballon est positionné au centre du terrain. Pour que le but soit accordé le joueur doit marquer, sans obligation de lever la balle.

Classement :

- Victoire : 4 points
- Nul : 2 points
- Défaite : 1 point

En cas d'égalité, le goal avérage général > goal avérage particulier > nombre de buts marqués pourront être utilisés pour départager 2 équipes.

Organisation & Règles du jeu

Compensations utilisées

Des contraintes techniques pourront être appliquées pour que les matchs soient plus équilibrés, en s'appuyant sur le niveau technique de l'équipe.

En amont de la journée

- Les clubs/établissements font passer des tests techniques aux jeunes avant le plateau (passe, conduite de balle, tir, contrôle)
- L'équipe organisatrice fixe un nombre d'étoiles au joueur en fonction des résultats aux tests
 - * - 1 étoile
 - ** - 2 étoiles
 - *** - 3 étoiles
- L'équipe obtient une note globale par rapport à son niveau technique, qui lui sera communiqué :
 - Pour une équipe de 3 joueurs, on cumule les notes des 3 joueurs
 - Pour une équipe de 4 joueurs, on cumule les 3 notes les plus hautes
 - Pour une équipe de 5 joueurs, on enlève la note la plus basse et la note la plus haute note

N.B : un minimum d'étoile sera attribué aux nouvelles équipes qui viennent sur un tournoi et qui n'ont pas passé les tests.

Néanmoins, l'équipe organisatrice pourra modifier les étoiles d'un joueur au cours du tournoi, en fonction de sa qualité technique.

Les contraintes possibles

Ecart entre 0 et 2 étoiles

Pas de contraintes de jeu

Ecart entre 2 et 4 étoiles

Dans l'équipe avec le + d'étoiles :

- La dimension du but sera de 0,9m x 0,7m
- Tous les joueurs devront toucher la balle pour marquer un but

Ecart supérieur à 4 étoiles

Dans l'équipe avec le + d'étoiles :

- La dimension du but sera de 0,9m x 0,7m
- Tous les joueurs devront toucher la balle pour marquer un but

Dans l'équipe avec le – d'étoiles :

- Un but compte double

2. LOIS DU JEU

Dimension du terrain :

Moitié de gymnase

Ballon :

Taille 4 spécifique futsal

Temps de jeu :

- L'organisateur fixe la durée des matchs en fonction de l'organisation de tournoi
- Pas d'arrêt de jeu sauf en cas de blessure
- 1 min de temps mort par match et équipe autorisé.

Remplacement :

Illimités sur arrêt de jeu (appeler l'arbitre)

Tenue du joueur :

Protège tibias, chaussures de salle (si possible), short, maillot et chaussettes de football.

Matériel de déplacement :

Béquilles et déambulateurs autorisés, s'ils n'influencent pas la conduite du ballon.

But :

But de Football Décathlon

1,80m x 1,20m (sans compensation)

0,9m x 0,7m (avec compensation)

3. REGLES DU JEU

But :

- But accordé lorsque le ballon franchi entièrement la ligne
- Le tireur doit avoir franchi la moitié du terrain au moment du tir pour que le but soit accordé

Coup d'envoi et remises en jeu :

- Les remises en jeu se font au pied, sans limite de temps
- Possibilité de rentrer en conduite de balle sur les touches et 6m, mais obligation de faire une passe pour marquer
- Distance des adversaires 3m (touche, coup d'envoi et 6m)

Remises en jeu spécifiques

Corners : au pied, dans l'angle du terrain. Obligation de faire une passe

6 m : Le ballon est placé devant le but. Possibilité de rentrer en conduite de balle

Sortie de balle : Au pied à l'endroit où le ballon est sorti du terrain.

4. FAUTES ET SANCTIONS

Sont interdits les comportements anti sportif et jeux dangereux (tacler, déséquilibrer son adversaire, discuter la décision de l'arbitre...)

- Toutes fautes signalées par l'arbitre conduit à un **coup franc indirect** à l'endroit de la faute (obligation d'un échange avec un partenaire avant de tenter de marquer un but)
- Interdiction pour le joueur de rester attendre devant le but plus de 3 secondes (en attaque ou en défense) :
 - Si le joueur le fait + de 3 fois, un pénalty est accordé à l'équipe adverse (la table de marque note)