



FUTSAL

Historique

L'origine du Futsal remonte à Montévidéo (Uruguay) en 1930, où Juan Carlos Ceriani conçut une version du football à 5 lors d'une compétition de jeunes.

Le jeu gagna vite en popularité en Amérique du Sud et notamment au Brésil qui est encore aujourd'hui la patrie du Futsal.

Les premières Fédérations sont constituées et légalisées- en 1955 - auprès de la Confédération Brésilienne des Sports.

La Fédération Internationale de Futsal (FIFUSA) est créée en 1971 et fixe son siège à la Sao Paulo (Brésil). Son premier Président a été **M. Joao Havelange** qui accèdera ensuite à la Présidence de la **Fédération Internationale de Football Association (FIFA)**.

Parallèlement, la pratique du Futsal commence son expansion vers le Centre et le Sud de l'Amérique en particulier le Paraguay, l'Uruguay et l'Argentine. L'implantation en Europe, Asie, et **Océanie** sera postérieure et en Afrique plus récente, notamment en Angola, en Algérie et au Mozambique.

Aujourd'hui plus de quarante pays dans quatre continents pratiquent ce sport qui a connu en peu de temps une croissance et une expansion peu fréquente dans les autres activités sportives.

Cette montée en puissance de la discipline décida la FIFA en 1989 à regrouper sous son égide les diverses compétitions à travers le monde et notamment la Coupe du Monde dont la première édition fût organisée en Hollande de la même année.

En Europe, c'est donc **l'Union Européenne de Football Association (UEFA)** qui accompagne le développement du Futsal avec un Championnat d'Europe des Nations, une véritable Coupe de l'UEFA des Clubs et des Championnats professionnels de Clubs en Espagne, en Italie ou en Belgique par exemple.

En France, la **Fédération Française de Football (FFF)** a créé une Sélection Nationale en 1999 et une Coupe Nationale qui ne regroupe pas moins de 1500 équipes chaque année et qui constitue à ce jour la seule compétition à l'échelle nationale.

En Polynésie, depuis 2005, **la Fédération Tahitienne de Football (FTF)** a lancé le futsal sous forme de tournois.

Compétences

- Dans un match à effectif réduit, prendre en compte le rapport de force pour développer un jeu direct vers la cible, seul ou avec ses partenaires
- Connaître, appliquer et faire appliquer les règles adaptées à la forme de jeu produite.

Objectifs prioritaires :

1. Maîtriser ses émotions, vaincre en respectant ses adversaires, accepter la décision d'un arbitre ou encore respecter le matériel.
2. Canaliser son énergie et maîtriser ses réactions (par exemple, si les enfants contestent une décision arbitrale ou se montrent trop agressifs sur le terrain, ils seront personnellement pénalisés par le règlement (carton jaune, voire rouge) et leur équipe sera également sanctionnée (faute collective).
3. Développer la responsabilisation et la prise de confiance en soi dans le cas de l'arbitrage.

En effet, la simplicité du règlement (règles essentielles peu nombreuses et facilement observables), le nombre d'arbitres (4), la répartition précise des rôles ainsi que l'état d'esprit imposé aux joueurs (pas de contestations) permettent à tous les élèves, quel qu'ils soient, de prendre le sifflet et d'évoluer dans un climat serein et propice à l'arbitrage.

D'autre part, le futsal permet de réinvestir et de retravailler certaines compétences développées dans les autres sports collectifs : démarquage, appel de balle, passe et va, défense individuelle ou de zone, jouer seul ou avec un partenaire, intégrer la cible, etc...

SPECIFICITE DU FUTSAL

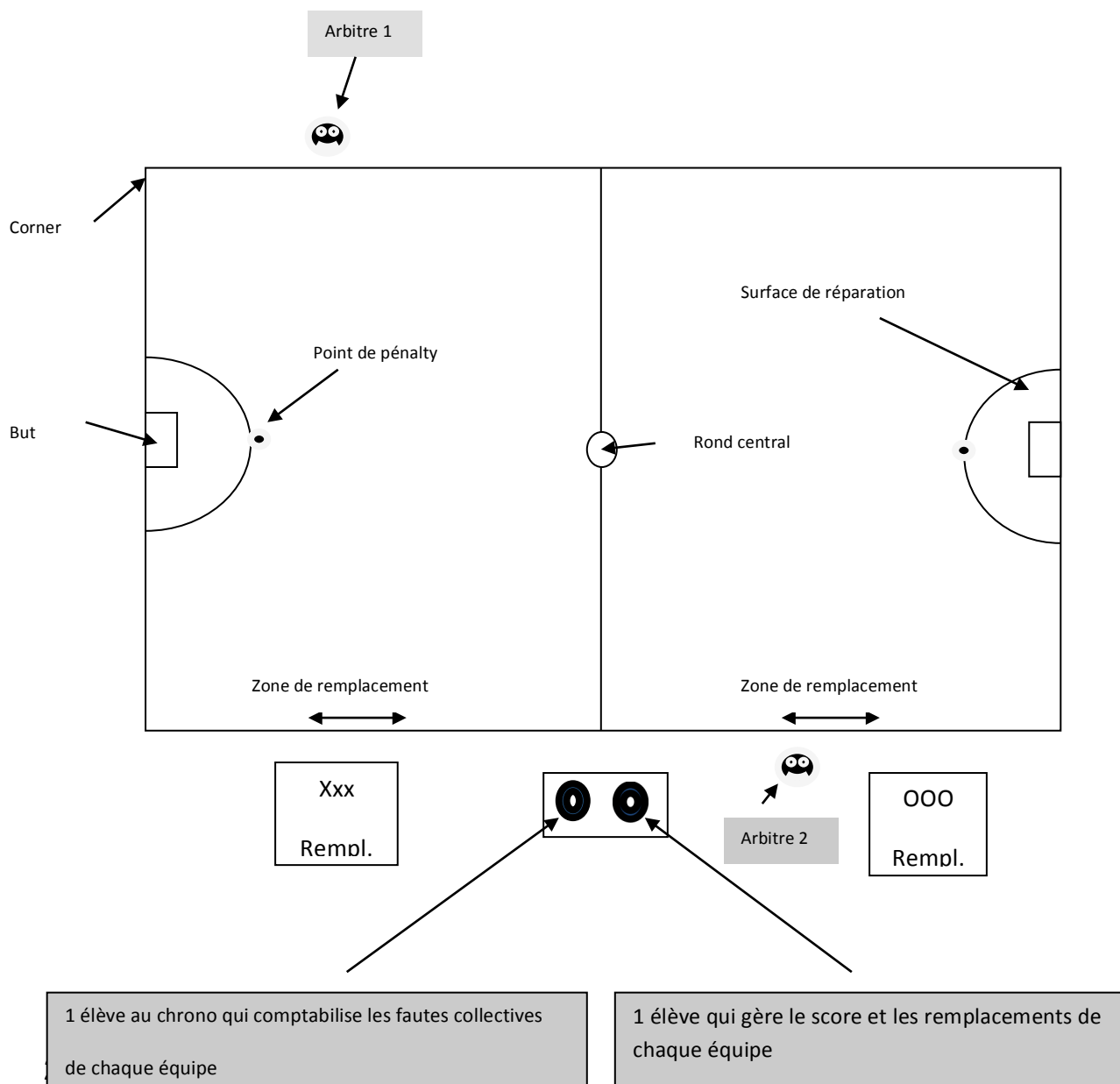
Le futsal n'est pas du foot en salle.

FOOTBALL EN SALLE	FUTSAL
<p>➤ Ballons feutrines : rebonds, trajectoires aériennes, taille supérieure à un ballon de futsal, frappes puissantes, impacts violents, jeu avec les murs...</p> <p>L'utilisation de ce type de ballons a pu occasionner des dégradations dans les gymnases.</p> <p>➤ Pratique non structurée et non réglementée (adaptation parfois aléatoire du football extérieur)</p> <p>Le « flou réglementaire » pouvait engendrer des comportements déviants.</p>	<p>➤ Ballon spécifique de taille réduite, rebond maximum de 50 cm sur le premier rebond, disparition quasi-totale du jeu aérien, puissance des frappes très réduites.</p> <p>➤ Nouvelle pratique sportive très réglementée (voir règlement basic futsal)</p> <p>➤ Comportement citoyen :</p> <ul style="list-style-type: none">-terrain limité-fautes collectives comptabilisées-tacle et contact interdits

Matériel de base

- ✓ Ballons futsal (tailles différentes)
- ✓ Constri-foot
- ✓ Chasubles
- ✓ Coupelles (séparation des terrains)
- ✓ Affichettes pour comptabilisation des fautes collectives.

Organisation en Futsal



L'arbitrage

Il y a 2 arbitres : un arbitre principal (arbitre 1) et un deuxième arbitre (arbitre 2).

Le deuxième arbitre est désigné pour couvrir le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre 1. Ce dernier peut également arrêter le jeu pour toute infraction et il s'assure que les remplacements sont effectués correctement.

Règlement du futsal à l'école

□ Conditions de jeu :

- Terrain de Hand-ball, surface de réparation à 6 mètres (zone de hand) et buts de Hand.
- Ballon spécifique futsal.
- Sept joueurs (**dont 2 filles au minimum**) sur le terrain dont le gardien. Les remplacements sont illimités et s'effectuent à tout moment de la partie dans une zone définie et matérialisée aux abords de la ligne médiane.
- Deux arbitres (type hand et basket) et deux assistants (pour comptabilisation des fautes collectives, chronométrage, remplacements, score, etc...).
- La durée du match est à déterminer en fonction du nombre d'équipes et de l'âge des joueurs.

□ Coup d'envoi et reprise de jeu à partir du rond central:

- Coup d'envoi vers l'avant.
- Joueurs adverses à 3 mètres.

□ Rentrée de touche :

- Un ballon est considéré hors des surfaces du jeu quand il a franchi entièrement la ligne. - Remise en jeu exclusivement au pied : ballon arrêté sur la ligne.
- Pas de but direct.
- Joueur adverse à 5 mètres et exécution dans les **4 secondes**.
- Une rentrée de touche est accordée à l'équipe adverse lorsque le ballon touche le plafond (à hauteur de l'impact).

□ Coup de pied de coin(corner) :

- S'effectue au pied, joueur adverse à 5 mètres et exécution dans les 4 secondes.

□ Sortie de but :

- Remise en jeu par le gardien obligatoirement.
- Possibilité de relancer directement dans le camp adverse.

□ But marqué :

- Un but peut être marqué à n'importe quel endroit du terrain.
- Le ballon doit franchir entièrement la ligne.

□ Le coup de réparation (pénalty)

Toute faute commise dans la surface de réparation se traduit par un coup de pied au but.

Le ballon est alors placé sur le point de pénalty et un tireur est face au gardien de but. Ce dernier devra rester sur sa ligne.

❑ Fautes et comportement :

- Un coup franc contre un joueur est sifflé quand :
 - ✓ Il râle sur le terrain (conteste une décision arbitrale, s'énerve sur ses partenaires, etc...)
 - ✓ Il commet une faute dans le jeu (tacle, contact, etc...).
 - ✓ Il touche le ballon de la main.
 - ✓ Il ne se situe pas à distance réglementaire sur une touche, un coup franc, un coup de pied de coin, etc...

- Si l'une de ces fautes est commise à l'intérieur de la surface de réparation, un coup de pied de réparation (pénalty) sera accordé.

❑ Coups francs :

- **Tous les coups francs sont directs** (le but peut donc être marqué directement) et s'effectuent à l'endroit de la faute.
- Joueurs adverses à 5 mètres.
- Exécution dans les 4 secondes.

❑ Le gardien :

- Le gardien ne peut pas prendre la balle à la main sur une passe en retrait volontaire ou sur une touche.
- Sortie de but : remise en jeu par le gardien à la main obligatoirement.
- **Possibilité de relancer directement dans le camp adverse.**

❑ Divers :

- Pas de hors jeu au futsal.
- Un temps mort d'une minute par équipe et par mi-temps à prendre quand l'équipe est en possession de la balle.

LA SEANCE DE FUTSAL

Plusieurs formes peuvent être réalisées dans le but d'aborder l'activité en voulant entrer dans une réelle différenciation pédagogique permettant à chaque élève de progresser et de proposer des situations adaptées à leurs difficultés.

1) Le travail par atelier :

Permet d'utiliser au mieux l'espace d'un gymnase et de proposer des situations variées en travaillant sur 1/4 de terrain ou dans la largeur

2) La séance technique :

Permet grâce une organisation réfléchiée dans ce sens une grande répétition en vue d'une acquisition facilitée.

3) Les formes jouées :

Un aller retour permanent entre des situations d'opposition et des situations de perfectionnement technique doit permettre d'obtenir des progrès.

Des oppositions en déséquilibre numérique doivent être généreusement utilisées

4) La séance mixte :

Correspond à une utilisation combinée des 3 formes précédentes

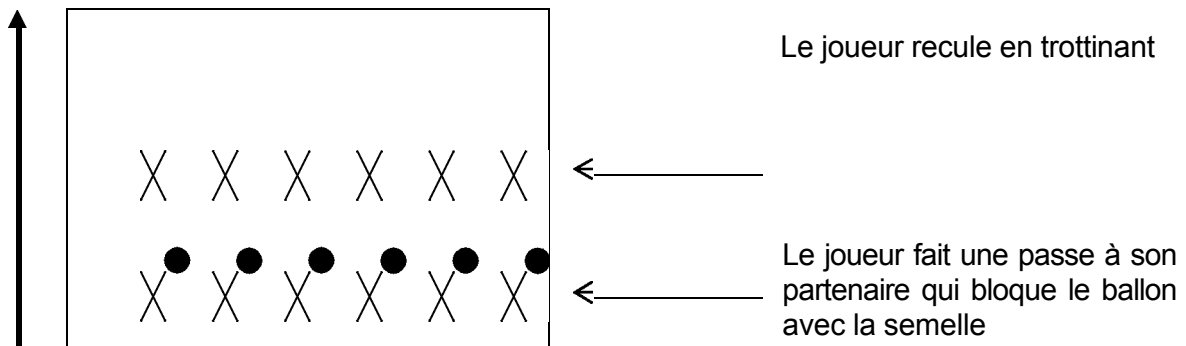
Eléments clés de la séance :

- 3) Objectif de séance
- 4) Echauffement avec ballon
- 5) Gestion du groupe, de l'espace et du temps
- 6) Quantifier les réussites (critères de réussite)
- 7) Opposition en déséquilibre numérique
- 8) L'arbitrage et la gestion d'un tournoi ou match
- 9) Correction pendant la pratique et verbalisation par les élèves des résultats obtenus

FUTSAL

SITUATION D'APPRENTISSAGE

1. Situation 1 (Echauffement)



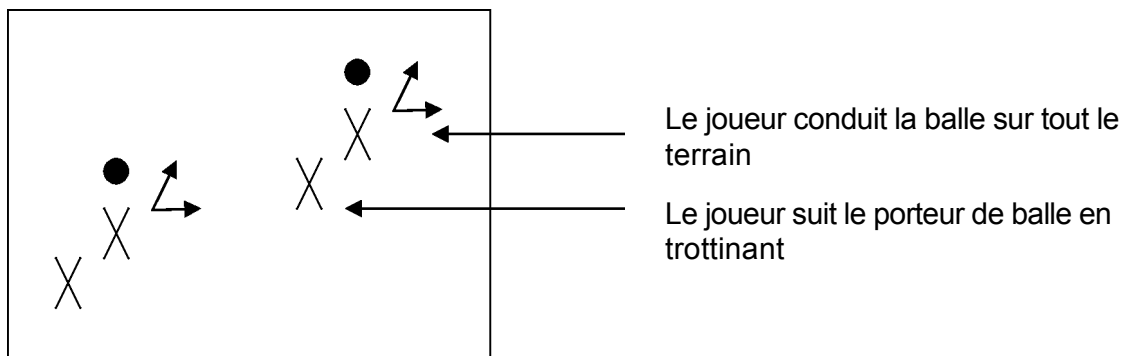
Organisation : Changement de rôle sur le retour (largeur de terrain)

But pour l'élève : Réaliser 5 aller/retour le plus rapidement possible

Variantes : passe uniquement pied droit, passe uniquement pied gauche, le porteur de balle conduit le ballon pendant que son partenaire recule (recul frein)...

2. Situation 2 (Echauffement) : 1 ballon pour 2

Thème : Conduite de balle



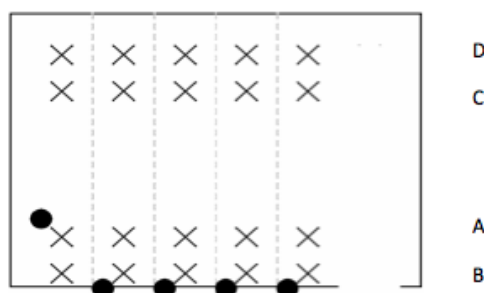
Organisation : Au signal, le porteur de balle bloque le ballon avec la semelle et le partenaire passe devant avec le ballon (changement de rôle). Au signal il est possible de demander à l'élève d'arrêter le ballon avec la semelle.

But pour l'élève : S'arrêter le plus rapidement possible. Lorsque l'élève accélère il doit semer son partenaire par des changements de directions....

Variantes : accélérer au signal, conduite pied droit, conduite pied gauche, 1 contre 1 (protection du ballon), réduire la taille du terrain (1/2 terrain – 1/4 terrain)...

3. **Situation 3 (Echauffement)** : 1 ballon pour 4

Thème : Contrôle –passe



Exercice :

Le joueur **A** qui possède le ballon passe à **C**.

A se replace en course arrière dynamique derrière **B**.

C contrôle le ballon de la semelle et fait une passe à **B** qui se trouve désormais devant **A**...

But pour l'élève : Réaliser 20 passes le plus rapidement possible.

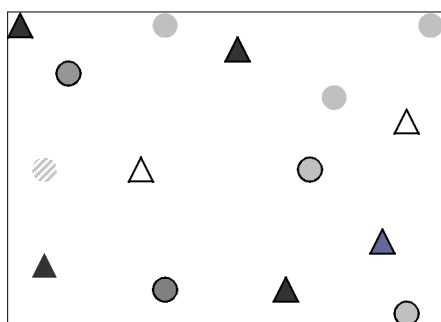
Variantes : il est possible de varier la distance entre A et C pour transformer l'exercice. Si A proche de C (3 à 4 mètres) il est possible de demander aux élèves de remettre en une touche de balle ou de faire contrôle semelle + passe courte de la pointe. Si A et C sont plus éloignés (10 à 12 mètres) privilégier la passe de l'intérieur du pied.

En gardant la même organisation il est possible de demander à **A** de faire la passe à **C** et de suivre son ballon (passe et va). **A** devra se replacer derrière **D**. Insister sur la qualité du contrôle (vers l'avant) qui conditionne très largement la qualité de la passe.

Remarque : pour permettre au joueur qui a réalisé la passe de se replacer vous devez privilégier les passes sur la quasi-totalité de la largeur du gymnase (environ 15 mètres).

4. **Situation 4 (échauffement)** : 1 ballon par élève

Thème : Conduite de balle



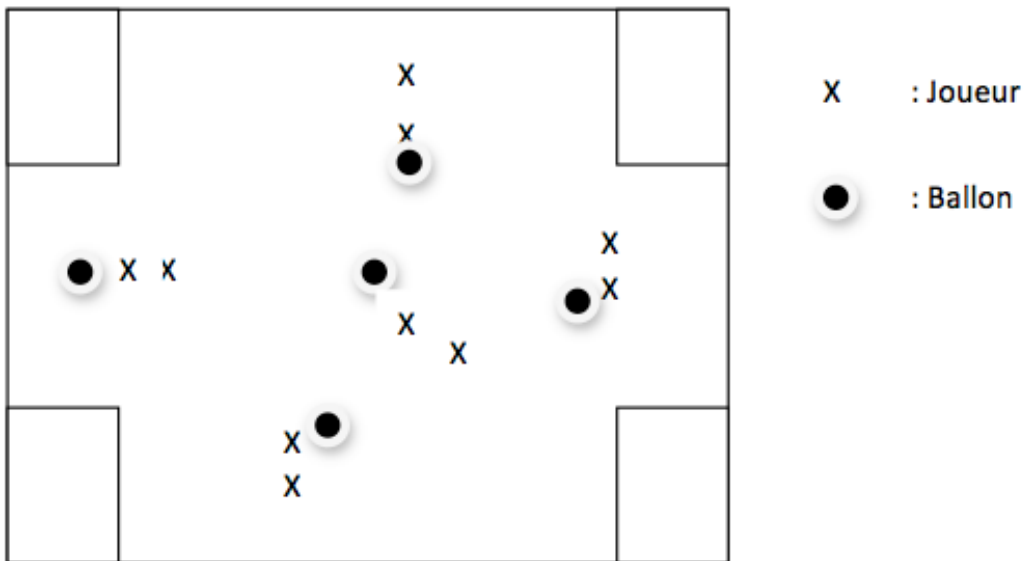
Disposer des plots et des assiettes de couleurs différentes dans tout le gymnase (égal au nombre d'élèves de la classe). Les élèves doivent trottiner avec le ballon dans tout le gymnase en évitant les plots et les partenaires (consigne : lever la tête).

Au signal l'élève pourra :

- Arrêter son ballon à la hauteur d'un plot ou d'une assiette (objectif : bloquer le ballon avec la semelle le plus rapidement possible à hauteur d'un plot).

5. **Situation 5 (Echauffement)** : 1 ballon pour 2

Thème : conduite de balle.



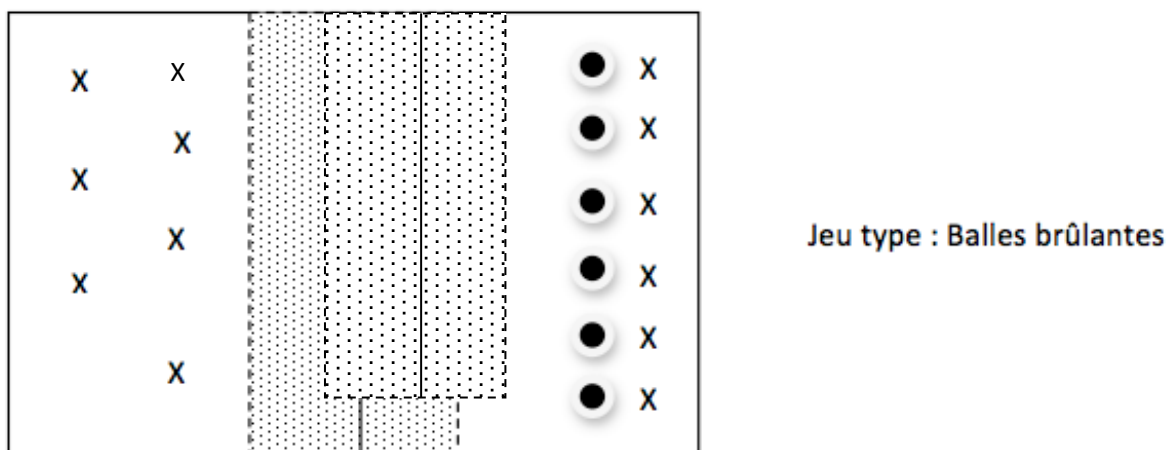
Au signal le joueur qui a le ballon se dirige le plus rapidement possible dans un carré, arrête le ballon avec la semelle puis son partenaire prend possession du ballon pour se diriger vers une autre zone.

Objectifs :

- .Conduire le ballon dans toute la salle à l'extérieur des 4 carrés (un élève conduit le ballon et l'autre le suit).
- .Maîtriser le ballon le plus rapidement possible en respectant cette consigne (il est possible d'attribuer des points)
- . Lever la tête

6. **Situation 6 (Echauffement)** : 16 ballons

Thème : Passes au sol (fortes).



Organisation :

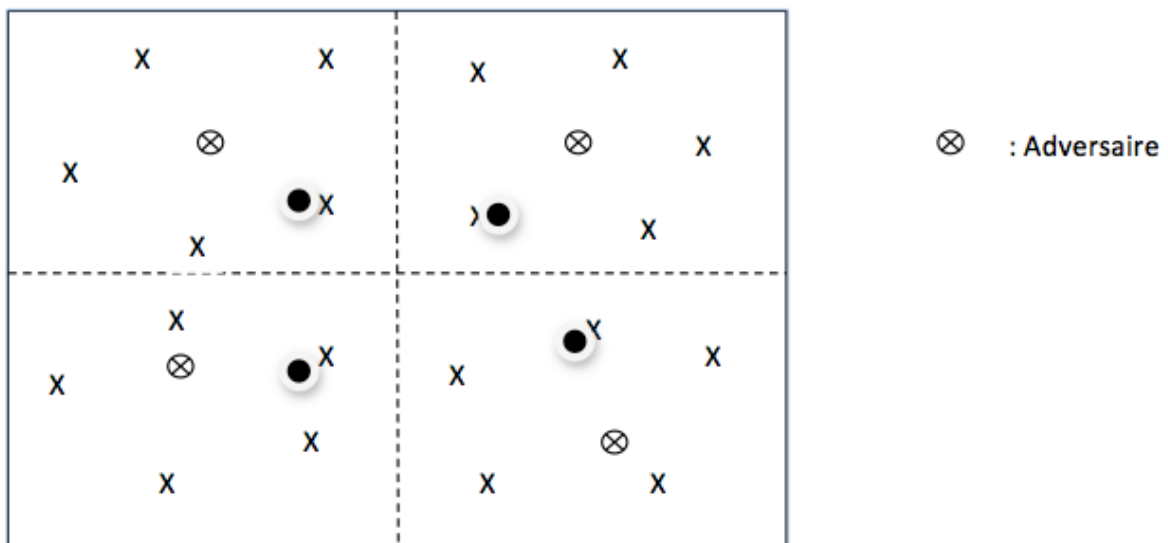
Au signal l'équipe de droite frappe le plus loin possible dans le camp adverse (uniquement frappe plat du pied au sol). Les équipes doivent s'organiser collectivement pour renvoyer les ballons le plus rapide possible dans le camp adverse. Au second signal tout le monde s'arrête et on comptabilise le nombre de ballons dans chaque moitié de terrain. L'équipe qui possède le moins de ballons a gagné.

Si un ballon est dans la zone hachurée dans ma moitié je peux reprendre le ballon en conduite de balle, me replacer derrière les pointillés et renvoyer.

Important : varier le temps de chaque manche et alterner le lancement du jeu (équipe A puis équipe B)

7. **Situation 7 (échauffement) :** 4 ballons

Thème : Contrôles – passes (taureau)



Organisation :

4 groupes de 6 (dont un défenseur) avec 1 ballon.

Contrôle obligatoire. Lorsque le défenseur touche le ballon c'est celui qui a réalisé la mauvaise passe qui se retrouve défenseur.

But pour les élèves :

Réaliser un maximum de passes sans se faire intercepter.

L'élève qui est allé le moins souvent au milieu en position de défenseur a gagné.

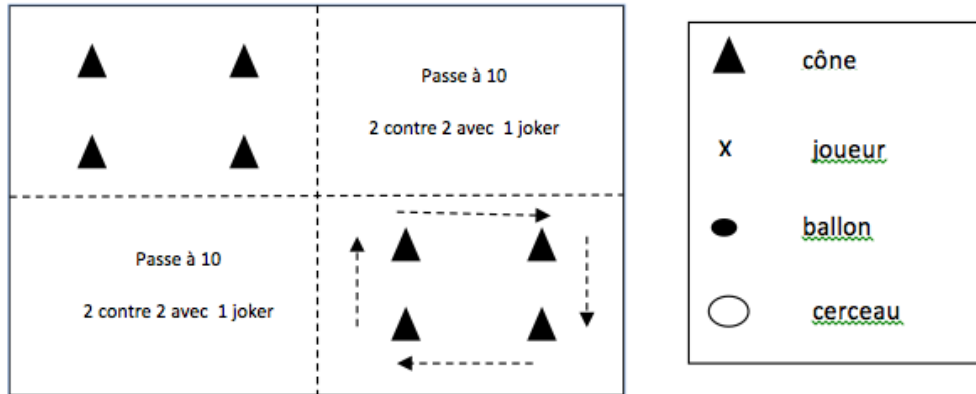
Variantes :

Mettre 2 défenseurs, permettre le jeu en 1 touche de balle...

FUTSAL TRAVAIL PAR ATELIERS EXEMPLES

Situation 1 : 4 ballons

Thème : contrôle – passes.



But pour les élèves :

En passe à 10, l'équipe marque 1 point lorsqu'elle réalise 5 passes et 3 points lorsqu'elle réalise 10 passes.

En passe et va : réaliser un maximum de tours en un temps donné.

Passe à 10 : Passe à 10 dans un $\frac{1}{4}$ de terrain avec 1 joker (c'est-à-dire un joueur qui est toujours avec l'équipe qui attaque)

En fonction du niveau des élèves mettre un ou deux jokers. Il est également possible de mettre des joueurs en appui sur les côtés.

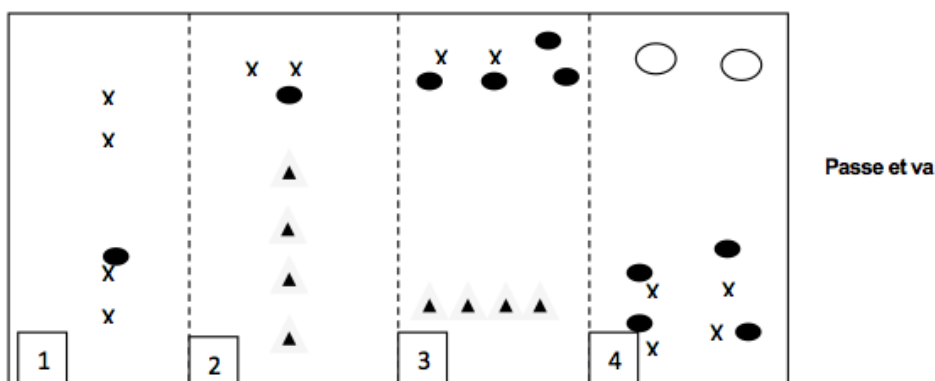
Consignes : proposer des solutions (créer une ligne de passe entre moi et le porteur), être à distance de passe...

Passe et va : Passe et va (5 élèves). Un joueur à chaque plot et deux joueurs sur l'un d'entre eux. Le binôme doit avoir un ballon. Le joueur qui possède le ballon fait une passe au partenaire qui se trouve en face de lui puis prend sa place en trottinant... idem pour le suivant...

Variantes : Faire le même exercice en conduite de balle, faire un jeu entre les 2 groupes (maximum de tours pendant un temps donné)

Situation 2 (travail technique par atelier) : environ 8 ballons

Thème : contrôle – passe – tir



**Chaque groupe passe dans
chaque atelier**

4 minutes par atelier

But pour les élèves :

Atelier 1 : réaliser un maximum de passes en 3 minutes.

Le joueur **A** qui possède le ballon passe à **C**.

A se replace en course arrière dynamique derrière **B**.

C contrôle le ballon de la semelle et fait une passe à **B** qui se trouve désormais devant **A**...

Atelier 2 : Réaliser un maximum de passages en 3 minutes.

Slalom relais entre les plots

Atelier 3 : Faire tomber un maximum de quilles.

4 tirs par équipe de 2 (match entre les 2 équipes)

Atelier 4 : Marquer un maximum de points dans les cerceaux.