



FORMATION EPS EN FUTSAL



Jeudi 15 et vendredi 16 décembre 2005 au collège Salengro
et au cosec des Mésanges à Charleville-Mézières



Année scolaire : 2005/2006

Retrouvez toutes les informations sur le futsal à l'adresse suivante :
<http://www.launoiso.info/futsal/accueil>

Document réalisé par Florent MAQUART (professeur
d'EPS au collège Signy le Petit) et Olivier LAUNOIS
(professeur d'EPS au collège Turenne à Sedan)





I) Planning du stage *(page 1)*

II) Introduction *(page 1)*

III) Historique du futsal

- 1) La naissance du futsal (page 2)*
- 2) Le développement du futsal (page 2)*
- 3) L'institutionnalisation du futsal (page 3)*
- 4) Le futsal aujourd'hui (page 3)*
- 5) Naissance d'une alternative : l'AMF (page 4)*
- 6) Le palmarès (page 4)*

IV) Le règlement du Futsal

- 1) Le règlement FIFA et son adaptation en EPS (page 5)*
- 2) Récapitulatif du règlement en EPS (page 10)*

V) Spécificité du futsal

- 1) Différence avec le foot en salle (page 11)*
- 2) Intérêts du futsal en EPS (page 12)*

VI) Le matériel *(page 14)*

VII) Textes officiels *(page 15)*

VIII) Les objectifs de cycle

- 1) Cycle 1 (page 16)*
- 2) Cycle 2 (page 18)*
- 3) Cycle 3 (page 20)*

IX) Grilles de niveaux

- 1) Exemples de grilles de niveaux de jeu (page 22)*
- 2) Exemple d'une grille de niveau d'arbitrage (page 24)*

X) Situations d'apprentissages *(page 25)*

XI) Outils divers

- 1) Règlement UNSS (page 34)*
- 2) Organisation des rencontres de futsal (page 35)*
- 3) Fiches : fautes collectives (page 36)*
- 4) Feuilles de match pour 3, 4 et 5 équipes*
- 5) Feuille d'arbitrage*

I) PLANNING DU STAGE

Jeudi 15 décembre 2005	
9h00 à 12h00	<ul style="list-style-type: none">- Objectifs du stage- Présentation vidéo du futsal à haut niveau- Présentation de l'activité et état des lieux (historique)- Spécificités du futsal (différence par rapport au foot et au foot en salle, fair-play, intérêt pédagogique en EPS...)- Présentation d'un document vidéo réalisé par la Fédération Française de Football pour présenter le règlement.- Présentation du règlement aménagé en E.P.S- Les besoins matériels pour mettre en place un cycle de futsal.- Comportements observables en situation de jeu.
14H00 à 16H00	<ul style="list-style-type: none">- Pratique sportive au cosec des Mésanges :- 14h00/16h00 présentation de situations d'échauffements et d'apprentissages et des possibilités d'organisations.- 16h00/16h45 mise en place de rencontres pour faciliter l'assimilation des règles (tournoi).
16H45 à 17H00	<ul style="list-style-type: none">- Bilan de la journée (questions / réponses)
Vendredi 16 décembre 2005	
9h00 à 12H00	<ul style="list-style-type: none">- Les niveaux de jeu en futsal (documents vidéos) : caractériser le niveau des élèves, définir les compétences à acquérir.- Compétences générales : Faire arbitrer les élèves en futsal.- Situations d'apprentissages (présentation vidéo)- Propositions d'outils d'évaluations (indicateurs, grilles comportementales...)
14H00 à 15H00	<ul style="list-style-type: none">- Accueil du responsable national du futsal (Henri EMILE) : présentation de la politique fédérale, débat sur l'activité et sa mise en place....
15H00 à 17H00	<ul style="list-style-type: none">- Pratique sportive au cosec des Mésanges :- Jeux à thèmes (3 c 3 en largeur, 5 c 5 tout terrain)- Bilan du stage (questions / réponses)- Tournoi de futsal

II) INTRODUCTION

S'il est difficile de s'appuyer sur des statistiques et des chiffres précis, il est aisé de constater que le futsal figure très rarement dans la programmation des Activités Physiques et Sportives enseignées, tant en collège qu'en lycée. Plusieurs hypothèses peuvent être avancées pour expliquer ce constat :

- Manque de références et de connaissances sur l'activité.
- Part déjà prépondérante des sports collectifs dans les programmations.
- Similitude trop grande avec le foot, activité souvent mal perçue en EPS.
- Risque de dégradation matérielle trop important.
- Pas d'installations adéquates.
- Futsal = foot en salle.

La plupart du temps, quand l'activité est proposée à des élèves, soit elle est placée en fin d'année ou comme "bouche trou" entre deux cycles, soit elle sert de récompense pour les enfants, soit elle permet au professeur d'occuper 2 heures dans des situations exceptionnelles (nombreuses absences d'élèves qui empêchent la progression du cycle, regroupement de classe lors de sorties scolaires, problème ponctuel d'installation, etc....).

Dans ces conditions, il est évident de constater que le futsal est enseigné de façon non structurée et que le contenu se résume le plus souvent à une simple opposition directe sous forme de match et de tournoi, où la pratique s'apparente clairement à du foot en salle et non à du futsal. La mise en place de cycle, avec des situations d'apprentissage, des contenus d'enseignement, des compétences à acquérir, des critères de réalisation, des critères de réussite et des évaluations est loin d'être une réalité.

Face à ce constat, notre objectif au cours de ce stage consistera, tout en restant humble et modeste, à démontrer qu'il est légitime de penser que le futsal à sa place en EPS au même titre que les autres sports collectifs, et à donner aux enseignants les outils nécessaires au développement de cette nouvelle activité.

III) HISTORIQUE

1) La naissance du futsal :

L'origine du futsal coïncide avec la première Coupe du Monde de Football en URUGUAY en 1930. Le prêtre Juan Carlos CERIANI est contraint d'improviser, dans le gymnase de la Youth Men's Christian Association (YMCA), des rencontres de foot pour faire face aux conditions climatiques pluvieuses de l'hiver. Soucieux de faire du football en salle un sport aussi accessible que sophistiqué, il met au point une série de règles, dont la plupart sont toujours d'actualité. Il s'inspire essentiellement du foot, mais également du basket (nombre de joueurs, fautes collectives, etc...) et du hand (dimension du terrain, etc...), et crée, sans le savoir, une nouvelle pratique sportive : le futsal. La passion des Uruguayens pour le foot, renforcée par la victoire en Coupe du Monde, va aider au développement de cette nouvelle activité qui connaît rapidement un vif succès chez les jeunes de Montevideo. Alors que le foot est déjà devenu, au début des années 30, un sport pratiqué dans des clubs souvent dirigés et financés par les classes bourgeoises et les nantis, le futsal offre un espace d'échanges et de communication où chacun, pauvre et riche, peut se côtoyer. Il devient rapidement très populaire, d'autant plus qu'il a l'avantage de se pratiquer sans structure, partout et par tous. L'esprit du futsal, synonyme de fête, de convivialité et de spectacle vivant, est né et ne cessera alors de se développer partout en Amérique du Sud. De cette genèse, il faut garder à l'esprit que le futsal véhicule des valeurs qui lui sont propres, des valeurs éducatives, des valeurs culturelles et sociales et qu'il utilise ses propres règles du jeu qui définissent et encadrent sa pratique.

2) Le développement du futsal :

Logiquement, le futsal sort de l'URUGUAY pour arriver au BRESIL où les premiers championnats locaux sont créés assez rapidement. Le règlement est alors revu pour être amélioré et peaufiné, permettant à cette nouvelle pratique d'obtenir son indépendance et sa légitimité pour devenir un sport à part entière. Au début des années 40, le futsal, en Amérique du Sud, devient un phénomène de mode et connaît un engouement extraordinaire. Petits et grands se passionnent pour cette nouvelle pratique, à tel

point qu'il fût recommandé, lors de la Conférence des Directeurs d'Éducation Physique des YMCA Sud-américaines, que la pratique du futsal soit limitée aux mineurs. Seule l'YMCA de Sao Paulo conservera le futsal dans son programme pour adultes, et c'est sans aucun doute grâce à cette association que le futsal a poursuivi son essor et est devenu ce qu'il est aujourd'hui.

3) L'institutionnalisation du futsal :

Il faut attendre la fin des années 50 pour assister à la création des premières fédérations de futsal et, par conséquent, à l'institutionnalisation de ce sport. La Confédération Brésilienne des sports officialise, en mars 58, la pratique du futsal dans le pays en créant le Conseil Technique de Futsal et en affiliant les différentes fédérations des états. Elle organise en 1965 la première compétition internationale : la Coupe d'Amérique du Sud que remporte le PARAGUAY. Il faut patienter jusqu'en 1971 pour que la Fédération Internationale de Futsal (FIFUSA) voie le jour. Elle fixe son siège à Sao Paulo au BRESIL et son premier président sera Monsieur Joao Havelange, ancien président de la FIFA. Le futsal prend dès lors son envol et atteint une dimension mondiale. Il s'implante en Europe, puis en Asie et en Océanie et plus récemment en Afrique. Cette expansion rapide et cet engouement important pour l'activité entraînent la FIFA, à la fin des années 80, à créer ses propres fédérations nationales, ce qui provoquera la chute de la FIFUSA. La Coupe du Monde de futsal est mise en place, et la première édition se déroulera en HOLLANDE en 1989. En Europe, c'est donc l'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 encore en Belgique.

4) Le futsal aujourd'hui :

Actuellement, une quarantaine de pays joue au futsal, de l'IRAN jusqu'au JAPON en passant par le MOZAMBIQUE ou L'ANGOLA. Le BRESIL reste cependant la référence internationale. Pour preuve, le nombre de pratiquants est proche du nombre de licenciés en foot ! Des joueurs emblématiques comme Pelé, Zico, Romario, Ronaldo et, plus récemment Kaka et Ronaldinho, expliquent leur réussite au plus haut niveau et leur grande qualité technique par la pratique intensive du futsal pendant leur enfance. En Europe, l'activité prend de plus en plus d'ampleur, notamment en ESPAGNE, au PORTUGAL, en BELGIQUE ou encore en ITALIE ou en RUSSIE. Des championnats professionnels ont vu le jour et il n'est pas rare de voir des matchs retransmis à la télévision dans ces pays. En France, il faut attendre la fin des années 90 pour que la FFF crée une Sélection Nationale 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 2004, c'est l'équipe du FC Mulhouse qui a remporté le titre. Dans les Régions, le développement du futsal au sein de la F.F.F est inégal. Certains Districts ou certaines Ligues ont mis en place des Championnats ou des Challenges pendant que d'autres tardent à structurer cette discipline parfois en mal de reconnaissance au sein de l'organe Fédéral. Actuellement, c'est le District du Maine et Loire qui bénéficie d'un des Championnats les plus structurés en France avec les Régions du Nord, de Paris et de l'Est de la France.

5) *Naissance d'une alternative : l'AMF.*

En 2002 apparaît l'Association Mondiale de Futsal (AMF). Cette nouvelle fédération s'oppose à la FIFA et revendique l'héritage de la FIFUSA. Elle réclame l'indépendance du futsal par rapport au football. Elle reproche à la FIFA de privilégier d'abord les intérêts du football et de ne pas faire le maximum, notamment financièrement, pour développer le futsal. Elle devient une alternative pour les associations de futsal, qui ne souhaitent pas s'intégrer aux fédérations de football adhérentes à la FIFA. L'AMF a aménagé les anciennes règles du futsal de la FIFUSA et regroupe aujourd'hui près d'une cinquantaine de pays adhérents. Elle a organisé en novembre 2003 le 9ème Championnat du Monde de football de salon au Paraguay, dans la continuité du palmarès de l'ex-FIFUSA.

Depuis 2002, il existe donc deux fédérations internationales qui revendiquent le contrôle du futsal. Le combat semble inégal, compte tenu de la volonté hégémonique de la FIFA, de sa puissance financière et politique, qui lui permettent de régner sans partage, sur un empire de 130 nations à elle affiliées. Néanmoins, les motivations de ces deux fédérations semblent bien différentes. Si l'AMF se considère comme la digne héritière de la FIFUSA, et ne s'occupe que du développement du futsal, en revanche la FIFA privilégie d'abord les intérêts du football et l'objectif a toujours été pour elle d'absorber la concurrence du futsal, pour protéger les intérêts du football. C'est la raison pour laquelle un certain nombre de fédérations nationales ou régionales dédiés au futsal est entré en résistance, considérant, à juste titre, que la FIFA ne remplit pas ses obligations en terme d'investissements financiers à destination du futsal. Aujourd'hui, le futsal bénéficie donc de deux fédérations internationales concurrentes dont les objectifs divergent.

6) *Le palmarès :*

La première compétition internationale a lieu en 1965, où le PARAGUAY, contre toute attente, remporte le titre de Champion d'Amérique du Sud. Le BRESIL se rattrape en remportant consécutivement les six championnats suivants, de 1965 à 1979. En 1982, la FIFUSA organise les premiers Championnats du Monde à Sao Paulo au BRESIL. Celui-ci poursuit sa domination sans partage sur la discipline et remporte la compétition avec une équipe composée de nombreuses stars venues du football professionnel. En 1985, la Seleçao maintient son invincibilité en ESPAGNE avant d'abandonner son titre mondial au PARAGUAY trois ans plus tard, en AUSTRALIE. A partir de 1989, la FIFA prend le relais et organise, la même année, son championnat du Monde de futsal aux PAYS-BAS. Le BRESIL l'emporte à nouveau et confirme sa supériorité à HONG KONG en 1992 puis en ESPAGNE en 1996 où il est sacré Champion du Monde à chaque fois. En 2000 au GUATEMALA, puis en 2004 en CHINE, L'ESPAGNE crée la surprise et s'impose, démontrant ainsi les progrès des nations européennes.

IV) LE REGLEMENT DU FUTSAL

1) Le règlement FIFA et son adaptation en EPS

<i>Terrain de Jeu</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none">- Terrain de Hand-ball (intérieur ou extérieur).- Surface de réparation à 6 mètres (zone de hand).- Buts de Hand (buts officiels imposés par la FFF).	<ul style="list-style-type: none">- Idem.
<i>Le Ballon</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none">- Le ballon aura une circonférence de 62 à 64cm (n° 4) et un poids de 400 à 440g.- Lâché d'une hauteur de 2 mètres, il aura un premier rebond limite de 50 à 65 cm.	<ul style="list-style-type: none">- Idem.
<i>Nombre de Joueur</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none">- Cinq joueurs, dont le gardien, et sept remplaçants.- Les joueurs remplaçants et remplacés doivent entrer et sortir par leur zone de remplacement, le remplaçant n'entrant que lorsque le joueur remplacé est sorti.- L'équipe doit obligatoirement être en possession du ballon pour effectuer un changement.- Tout remplacement non conforme est sanctionné d'un coup franc indirect et d'un avertissement au joueur fautif.- La rencontre doit être arrêtée si une équipe réunit moins de 3 joueurs sur le terrain (gardien compris).	<ul style="list-style-type: none">- Cinq dont le gardien.- Nombre illimité de remplaçants et de remplacements.- Remplacement à tout moment de la partie dans une zone définie et matérialisée aux abords de la ligne médiane. En cas d'infraction, une faute collective sera attribuée à l'équipe.
<i>Equipement des Joueurs</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none">- Maillots numérotés de 1 à 15 correspondant à ceux inscrits sur la feuille de match.- Protèges tibias obligatoires.	<ul style="list-style-type: none">- Tenue pour la pratique de l'Education Physique et Sportive (règlement intérieur de l'établissement).- Protèges tibias souhaitables.- Bijoux interdits.- Lacets noués.
<i>Arbitrage</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none">- L'arbitre principal doit veiller à l'application des lois du jeu.- Le deuxième arbitre, tout en assistant le premier, s'occupe des remplacements, des périodes d'expulsions temporaires, des temps morts...	<ul style="list-style-type: none">- Deux arbitres sur le terrain (type hand et basket) et deux assistants au moins (pour comptabilisation des fautes collectives, chronométrage, remplacements, score...).

<ul style="list-style-type: none"> - Le troisième arbitre, situé en dehors du terrain, comptabilise les fautes et les buts marqués. - Le chronométreur est chargé de veiller à la durée du match. Il arrêtera le chronomètre, à la demande de l'arbitre, pour un arrêt de jeu jugé trop long. 	
<i>Durée du Match</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - 2 X 25 minutes en continu ou 2 X 20 minutes de temps effectif. - La durée des rencontres peut varier selon les catégories et selon le nombre d'équipes. - Un temps mort d'une minute par équipe et par mi-temps, à prendre quand l'équipe est en possession du ballon, est autorisé. 	<ul style="list-style-type: none"> - La durée du match est à déterminer en fonction du nombre d'équipes et de l'âge des joueurs. - En EPS, des rencontres de 6 à 8 minutes semblent adaptées au collèges. - En lycée et à l'UNSS, on peut monter à 10 minutes.
<i>Coup d'envoi et Reprise du jeu</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - Coup d'envoi vers l'avant. - Joueurs adverses à 3 mètres. - Possibilité de marquer directement 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem
<i>Ballon en Jeu et Hors Jeu</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - Un ballon est considéré hors des surface du jeu quand il a franchit entièrement le ligne. - Remise en jeu exclusivement au pied : ballon arrêté sur la ligne. - Pas de but direct. - Joueur adverse à 5 mètres. - 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). 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem
<i>But Marqué</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - Un but peut être marqué à n'importe quel endroit du terrain. - Le ballon doit franchir entièrement la ligne (idem football extérieur). 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem
<i>Coup Franc</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - Pour le coup franc direct, le but peut être marqué directement, ce qui n'est pas le cas pour le coup franc indirect : le ballon doit être touché par un autre joueur avant de rentrer dans le but. - Joueurs adverses à 5 mètres. - Exécution dans les 4 secondes. 	<ul style="list-style-type: none"> - 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

Fautes et Comportement

Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<p><u>- Coup Franc Direct :</u></p> <p>Un coup franc direct est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre commet par inadvertance, par imprudence ou par excès de combativité, l'une des fautes suivantes : coup de pied - croche pied - charge, même avec l'épaule - bousculade - retient par le maillot ou le short - tacle - touche le ballon de la main. Tout coup franc direct doit être exécuté à l'endroit où la faute a été commise.</p> <p><u>- Coup Franc Indirect :</u></p> <p>Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien du but, qui de l'avis de l'arbitre, commet l'une des fautes suivantes :</p> <p>→ Après avoir lâché le ballon, il le reçoit en retour d'un coéquipier avant qu'il n'ait franchi la ligne médiane ou n'ait été joué ou touché par un adversaire.</p> <p>→ Il touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée délibérément par un coéquipier ou sur une rentrée de touche d'un partenaire.</p> <p>→ Il touche ou contrôle le ballon des mains ou des pieds, à un point quelconque du terrain de jeu, pendant plus de quatre secondes, sauf si cela se passe dans la moitié de terrain de l'équipe adverse.</p> <p>Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui, de l'avis de l'arbitre,</p> <p>→ Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué.</p> <p>→ Empêche délibérément le gardien de but de lâcher le ballon des mains.</p> <p>Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit où l'infraction a été commise, sauf si elle s'est produite dans la surface de réparation. Dans ce cas, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit</p>	<p>- Un coup franc contre un joueur est sifflé quand :</p> <p>→ Il proteste sur le terrain (conteste une décision arbitrale, s'énerve sur ses partenaires, etc...).</p> <p>→ Il commet une faute dans le jeu (tacle, contact, etc...).</p> <p>→ Il touche le ballon de la main.</p> <p>→ Il ne se situe pas à distance réglementaire sur une touche, un coup franc, un coup de pied de coin, etc...</p> <p>Dans l'un de ces cas, une faute collective est comptabilisée.</p> <p>- Le gardien ne peut pas prendre la balle à la main sur une passe en retrait volontaire ou sur une touche.</p> <p><u>- Coup de Pied de Réparation :</u></p> <p>- Si l'une de ces fautes est commise à l'intérieur de la surface de réparation, un penalty sera alors accordé.</p> <p><u>- Sanctions disciplinaires :</u></p> <p>Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :</p> <p>→ Il enfreint les lois du jeu volontairement.</p> <p>→ Il multiplie les fautes et nuit au bon déroulement du match.</p> <p>→ Il n'obéit pas à l'arbitre.</p> <p>Un joueur est exclu du terrain (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes :</p> <p>→ il se montre anti-sportif (faute dangereuse, acte de brutalité, paroles déplacées, annule une occasion de but manifeste, etc...).</p> <p>→ il écope d'un second carton jaune.</p> <p>Dans ce cas, soit le joueur est exclu temporairement, soit son équipe joue en infériorité numérique jusqu'à ce qu'à ce qu'un but soit inscrit par l'une des deux équipes. Après, un remplaçant pourra entrer en jeu à la place du joueur exclu.</p>

de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

- Coup de Pied de Réparation :

Un penalty est accordé quand l'une de ces fautes est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation, nonobstant l'endroit où se trouve le ballon à ce moment là, pourvu qu'il soit en jeu.

- Sanctions disciplinaires :

Un joueur se voit infliger un avertissement (carton jaune) quand il commet l'une des fautes suivantes :

- Il se rend coupable d'un comportement antisportif.
- Il manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes.
- Il enfreint avec persistance les Lois du Jeu.
- Il retarde la reprise du jeu.
- Il ne respecte pas la distance requise lors de l'exécution d'un coup de pied de coin, d'une rentrée de touche au pied, d'un coup franc ou d'un dégagement du ballon.
- il pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.
- il quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable de l'arbitre.

Pour n'importe laquelle de ces fautes, un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse, à exécuter à l'endroit où a été commise l'infraction en plus de l'avertissement correspondant et sous réserve qu'aucune autre infraction sérieuse n'ait été commise. Par contre, si la faute s'est produite dans la surface de réparation, le coup franc indirect sera exécuté depuis la ligne de réparation, au point le plus proche de l'endroit où a été commise l'infraction.

- Exclusion :

Un joueur est exclu du terrain (carton rouge) lorsqu'il commet l'une des fautes suivantes :

- il se rend coupable d'une faute grossière.
- il se rend coupable d'un acte de brutalité.
- il crache sur un adversaire ou sur toute autre personne.
- il empêche l'équipe adverse de marquer un but, ou annule une occasion de but manifeste, en touchant délibérément le ballon de la main (ceci ne s'applique pas au gardien de but dans sa propre surface de réparation).
- il anéantit une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but en commettant une faute passible d'un coup franc ou d'un coup de pied de réparation.
- il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers.
- il reçoit un second avertissement au cours du même match.

Un joueur remplaçant pourra pénétrer sur le terrain de jeu, deux minutes effectives après l'exclusion de son coéquipier, sauf si un but a été marqué avant la fin des deux minutes.	
<i>Cumul de Fautes</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - Tous les coups francs directs sont des fautes cumulables. - A partir de la 6^{ème} faute collective dans une mi-temps, à n'importe quel endroit du terrain, coup franc direct sans mur au second point de réparation (10 mètres). Si cette faute est commise entre la ligne des 6 mètres et celle imaginaire des 10 mètres, le coup franc sera tiré au choix, à l'endroit de la faute ou au second point de réparation (10 mètres). 	<ul style="list-style-type: none"> - Coup de pied de réparation à 6 mètres (penalty) à partir de la troisième faute collective dans une mi-temps de 10 minutes. Les fautes suivantes (4^{ème} fautes, 5^{ème} fautes...), sont également sanctionnées par un coup de pied de réparation à 6 mètres. Le nombre de fautes collectives entraînant un coup de pied de réparation pourra être adapté en fonction du temps de jeu.
<i>Coup de Pied de Réparation</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - Point de réparation à 6 mètres de la ligne de but. - Le gardien de but devra rester sur sa ligne. 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem
<i>Dégagement du Ballon</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - Sortie de but : remise en jeu par le gardien à la main obligatoirement. - Possibilité de relancer directement dans le camp adverse. 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem
<i>Coup de Pied de Coin</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - S'effectue au pied. - Joueur adverse à 5 mètres. - 4 secondes pour l'exécution. 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem
<i>Divers</i>	
Règlement Officiel	Adaptation en EPS
<ul style="list-style-type: none"> - 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. 	<ul style="list-style-type: none"> - Idem

2) Récapitulatif du règlement en EPS

α Conditions de jeu :

- Terrain de Hand-ball, surface de réparation à 6 mètres (zone de hand) et buts de Hand.
- Ballon spécifique futsal.
- Cinq joueurs 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.

α Coup d'envoi et reprise de jeu :

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

α Rentrée de touche :

- Un ballon est considéré hors des surface du jeu quand il a franchit 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).

α Coup de pied de coin :

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

α But marqué :

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

α 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...

Dans l'un de ces cas, une faute collective est comptabilisée.

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

α 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.

α Cumul des fautes :

- Coup de pied de réparation à 6 mètres (penalty) à partir de la troisième faute collective dans une mi-temps de 10 minutes. Les fautes suivantes (4^{ème} fautes, 5^{ème} fautes...), sont également sanctionnées par un coup de pied de réparation à 6 mètres. Le nombre de fautes collectives entraînant un coup de pied de réparation pourra être adapté en fonction du temps de jeu.

α **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.

α **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.

V) SPECIFICITE DU FUTSAL

1) Différence avec le foot en salle

Trop souvent, le futsal est réduit à du simple foot en salle avec les dérives que cela peut parfois entraîner :

- dégradations matérielles
- comportement anti-sportif voir agressif
- risque accentué de blessures
- difficultés techniques liées au ballon...

Par conséquent, l'activité ne trouve pas sa place dans les programmations d'EPS. Soit les collègues n'en voient pas l'intérêt pédagogique, soit l'activité n'est pas autorisée dans leur gymnase. Pour aider le futsal à trouver sa crédibilité, il paraît fondamental d'insister sur la différence entre ces deux types de pratiques : le futsal n'est pas du foot en salle.

Désireux de faciliter la mise en place de l'activité futsal en E.P.S nous souhaiterions marquer les réelles différences entre le futsal et les diverses formes de pratique de football en salle qui ont été proposé aux élèves durant des années. Ainsi, une présentation de l'activité futsal semble nécessaire pour rassurer les municipalités. En effet, cette pratique réglementée et spécifique n'augmente pas la dégradation des gymnases !

FOOTBALL EN SALLE	FUTSAL
<p>Ø 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>Ø Pratique non structurée et non réglementée (adaptation parfois aléatoire du football extérieur)</p> <p>Le « flou réglementaire » pouvait engendrer des comportements déviants.</p>	<p>Ø Ballon spécifique de taille réduite, rebond maximum de 50 cms sur le premier rebond, disparition quasi-totale du jeu aérien, puissance des frappes très réduites.</p> <p>Ø Nouvelle pratique sportive très réglementée (voir règlement basic futsal)</p> <p>Ø Comportement citoyen :</p> <ul style="list-style-type: none">- terrain limité- fautes collectives comptabilisées- tackle et contact interdit

Tout d'abord, le ballon employé n'est pas le même. Au foot en salle, on joue, le plus souvent, avec un ballon en feutrine caractérisé par sa légèreté, ce qui entraîne des frappes puissantes et des impacts violents. Le rebond haut favorise également le jeu aérien. Tous ces éléments peuvent causer des dégradations matérielles. Au futsal, le ballon est plus lourd et de taille plus petite. Cette spécificité réduit considérablement la puissance des tirs, et l'absence de rebond provoque la disparition quasi-totale du jeu aérien d'une part, et facilite la maîtrise technique d'autre part (les contrôles notamment).

Ensuite, les règles du jeu sont différentes. Le futsal dispose de son propre règlement alors que le foot en salle reste une pratique non structurée où chacun adapte à sa façon les règles du foot extérieur. La plupart du temps, on retrouve les règles suivantes :

- pas de sortie et jeu avec les murs autorisé.
- tacles admis.
- match à 6 contre 6 (plus le gardien).

Ce type de pratique, associé aux caractéristiques du ballon, accentue inévitablement le risque de blessures et de casses matérielles. Au futsal, le règlement, par les contraintes qu'il impose, réduit considérablement ces risques. L'activité est très codifiée. On retiendra notamment que les contacts, comme les tacles, sont interdits, que le terrain est délimité, que l'on évolue à 4 contre 4 sur le terrain (plus le gardien) ou encore que les fautes collectives sont comptabilisées. Ce dernier point nous permet d'insister sur l'intérêt civique du futsal. Tout énervement, contestation, brutalité, est sévèrement sanctionné dans cette activité où l'on accorde une place fondamentale à l'esprit du jeu, au respect des arbitres comme des adversaires. Rien à voir donc avec le foot en salle où les débordements et les incivilités peuvent rapidement "pourrir" le jeu.

Ces spécificités réglementaires et matérielles font du futsal une activité radicalement différente du foot en salle. Si le but est commun et les similitudes évidentes, le fond et la forme ne peuvent être comparés. Il n'est donc pas cohérent d'assimiler ces deux pratiques.

2) Intérêts du futsal en EPS :

L'intérêt du futsal en EPS est multiple. Son règlement spécifique, ses conditions de pratique et son état d'esprit, en font une activité riche en de nombreux points, et elle mérite, à cet égard, une place plus importante en EPS.

Tout d'abord, au niveau des compétences et des connaissances générales, la philosophie du futsal correspond pleinement aux objectifs prioritaires que se fixe l'EPS : maîtriser ses émotions, vaincre en respectant ses adversaires, accepter la décision d'un arbitre ou encore respecter le matériel. Toutes ces valeurs font parties intégrantes de l'activité. Par exemple, la comptabilisation des fautes collectives oblige les joueurs à canaliser leur énergie et à maîtriser leurs réactions. S'ils contestent une décision arbitrale ou se montrent trop agressifs sur le terrain, ils seront personnellement pénalisés par le règlement (carton jaune, voir rouge) et leur équipe sera également sanctionnée (faute collective). Autre exemple, l'arbitrage, qui développe la responsabilisation et la prise de confiance en soi, peut être confié sans soucis, ce qui n'est pas toujours le cas dans les autres sports collectifs. 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.

Ensuite, par rapport aux autres sports collectifs, le futsal est à la fois complémentaire et différent. Une de ses particularités est qu'il s'est inspiré des autres sports pour construire son identité. Si le foot a servi de référence principale, le hand (surface de jeu), le basket (nombre de joueurs, comptabilisation des fautes collectives, absence de contact), et le rugby (interdiction de contester) ont également contribué à l'élaboration du règlement. 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... Au niveau tactique, la problématique est la même que dans les autres sports d'équipes : progresser et atteindre la cible adverse sans perdre la balle en situation offensive et récupérer le ballon en situation défensive. Une transversalité des compétences et des connaissances est donc envisageable.

Enfin, d'un point de vue physique et moteur le futsal est également très intéressant. Tout d'abord, les changements de rythme incessants, les allers-retours interminables ou encore les faibles temps de récupération sur le terrain contribuent à maintenir la condition physique des élèves, voire à développer leurs qualités d'endurance. On fera aussi appel à leur vivacité car la rapidité de décision et d'exécution seront des qualités majeures. Au niveau technique, les conditions de pratique et la particularité du ballon rendent le futsal moins contraignant que le foot d'une part, et imposent une motricité légèrement différente d'autre part. Par exemple, on emploiera volontiers le contrôle de la semelle et le tir du "pointu" au futsal, alors qu'on ne les conseille pas au foot, où l'on préfère utiliser l'intérieur du pied, voire le coup de pied pour le tir. Un apprentissage propre au futsal et à ses caractéristiques est donc nécessaire, d'autant plus que les compétences spécifiques à développer, qu'elles soient individuelles ou collectives, défensives ou offensives sont nombreuses et permettent l'élaboration de véritables contenus d'enseignement.

Si on ajoute à tout cela la popularité indiscutable de l'activité auprès des élèves (malgré leur méconnaissance de celle-ci), leur motivation pour les sports collectifs et leur enthousiasme pour une nouvelle pratique, il semble indéniable que le futsal doit être plus souvent présent dans la programmation des activités d'opposition et de coopération.

VI) LE MATERIEL

La mise en place d'un cycle de futsal ne nécessite pas l'acquisition de matériel particulier. Outre les ballons qui devront être spécifiques et faire l'objet d'un investissement, le reste sera du matériel couramment utilisé en EPS. Le minimum serait d'avoir :

- 1 ballon pour 3, voir 4 élèves (1 ballon = 15 euros)
- 1 jeu de dossards par équipe
- des coupelles pour délimiter les terrains
- des plots
- un tableau ou des affichettes pour comptabiliser les fautes collectives
- 2 sifflets pour les arbitres

Ce matériel, qui a l'avantage d'être peu onéreux, de prendre peu de place, d'être installé rapidement et d'être réutilisable dans d'autres activités, est largement suffisant. Il est toutefois possible d'optimiser les conditions en achetant :

- un ballon par élève
- des mini buts spécifiques futsal
- une paire de protège tibia par joueur

Le plus difficile est souvent de trouver un lieu de pratique. Si un terrain de hand extérieur, ou un plateau, peut parfaitement convenir, l'idéal est de pouvoir pratiquer à l'intérieur d'une salle, notamment pour préserver les ballons. Malheureusement, les municipalités et les gardiens de salles sont assez réticents à l'idée de voir pratiquer du foot dans leurs installations. Ne connaissant pas l'activité et l'assimilant à du foot extérieur que l'on pratique dans une salle avec un ballon en feutrine, ils craignent un risque de dégradations et s'appuient sur leur vécu pour le justifier. Il est donc nécessaire de redonner confiance aux municipalités et de leur démontrer qu'il ne s'agit pas de la même activité. Il convient de leur présenter le futsal en insistant sur la spécificité du ballon et la particularité du règlement (contacts et tacles interdits, comptabilisation des fautes collectives, terrain délimité, etc...). De plus, il est sans doute intéressant d'insister sur l'état d'esprit que cherche à véhiculer ce sport : la lutte contre les incivilités qui est un objectif majeur.

Matériel de base	Conditions optimales
<ul style="list-style-type: none">- Ballons futsal (tailles différentes)- Constri-foot- Chasubles- Coupelles (séparation des terrains)- Affichettes pour comptabilisation des fautes collectives.- Prix : 6 constris (180 Euros) – 10 ballons de futsal (150 Euros) – Chasubles – Coupelles TOTAL = 330 Euros <p>Avantages : adaptabilité, rapidité du montage des terrains, prix, peu de place nécessaire pour le rangement, réutilisable pour d'autres APS...</p>	<ul style="list-style-type: none">- Mini buts spécifique futsal- Filets de séparation entre les terrains- Protège-tibias

VII) TEXTES OFFICIELS

COMPETENCES COMMUNES AU GROUPE DES ACTIVITES D'OPPOSITION ET DE COOPERATION :

LES SPORTS COLLECTIFS

6^e BO n°0	-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
5^e - 4^e BO n°0	-Dans un match à effectif adapté, s'inscrire dans un jeu rapide ou de contre-attaque, et dans un jeu où commence à s'organiser l'attaque autour de la cible -Mettre en œuvre les alternatives créées par ces types de jeu - Connaître, appliquer et faire appliquer les règles adaptées à la forme de jeu produite
3^e - 2^e BEP CAP BO n°26 du 29 août 2002	<i>(proposition à partir des compétences attendues dans les sports collectifs, principalement foot, basket, hand)</i> -Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement la contre-attaque ou la montée rapide de la balle face à une défense qui cherche à récupérer le ballon le plus rapidement possible dans le respect de l'autre et des règles
1^{ere} - Term Niv. 1 BO n°5 du 30 août 2001	<i>(proposition à partir des compétences attendues dans les sports collectifs, principalement foot, basket, hand)</i> -Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible -Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif
Term - Option Niv. 2 BO n°5 du 30 août 2001	<i>(proposition à partir des compétences attendues dans les sports collectifs, principalement foot, basket, hand)</i> -Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de choix tactiques fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant au moins 1 ou 2 partenaires -La défense réduit son espace de jeu -Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'action élaborées

VIII) LES OBJECTIFS DE CYCLE

(cycle 1 – cycle 2 – cycle 3)

CYCLE 1

Comportements observables des élèves	Type de jeu produit
<p>Les joueurs sont agglutinés sans distinction attaquant-défenseur et courent derrière le ballon.</p> <p>Les frappes sur le ballon sont explosives et aléatoires.</p> <p>Le ballon est rapidement perdu.</p> <p>Les joueurs tirent peu souvent au but : peu de buts marqués.</p> <p>Actions individuelles pour les joueurs "confirmés".</p>	<p>Jeu de grappe non orienté en poursuite derrière le ballon qui sort souvent des limites du terrain</p>
<p>Compétences communes au groupe des activités d'opposition et de coopération : <u>LES SPORTS COLLECTIFS</u></p>	
<p><u>6^{eme}</u> :</p> <p>→ 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.</p> <p>→ Connaître, appliquer et faire appliquer les règles adaptées à la forme de jeu produite.</p>	
<p><u>5^{eme} - 4^{eme}</u> :</p> <p>→ Dans un match à effectif adapté, s'inscrire dans un jeu rapide ou de contre-attaque, et dans un jeu où commence à s'organiser l'attaque autour de la cible.</p> <p>→ Mettre en œuvre les alternatives créées par ces types de jeu.</p> <p>→ Connaître, appliquer et faire appliquer les règles adaptées à la forme de jeu produite.</p>	

ê

ê

ê

Problèmes à résoudre	Type de jeu à produire	Compétences spécifiques à acquérir (ce qu'il faut faire)
<p>-S'approprier le ballon.</p> <p>-Maîtriser le ballon suffisamment pour le déplacer dans la direction voulue.</p> <p>-S'organiser pour atteindre la cible seul ou à plusieurs.</p> <p>-Repérer les espaces libres vers l'avant.</p>	<p>Développer un jeu orienté vers l'avant, permettant d'atteindre rapidement la cible, par l'utilisation des partenaires dans le couloir de jeu direct.</p>	<p><u>NPB</u> : Se démarquer : rompre l'alignement PB-DEF-NPB en avant du PB à 5 ou 6 m de distance S'orienter face au ballon pour le recevoir</p> <p><u>PB</u> : Contrôler le ballon avec la semelle ou l'intérieur du pied Passer à un partenaire démarqué plus proche que moi de la cible en frappant le ballon de l'intérieur du pied ou de la pointe Avancer avec le ballon devant soi en le frappant avec l'intérieur du pied Tirer du cou de pied ou de la pointe (5 ou 6m)</p> <p><u>DEF</u> : Se placer à plusieurs en se groupant entre le ballon et le but défendu pour empêcher la progression du PB</p>



Connaissances à acquérir (ce qu'il faut savoir pour faire)

Réglementaires	Techniques et tactiques	Arbitrage
<p>- Connaître les limites d'un terrain de futsal et les différentes règles liées aux sorties (rentrée en touche, sortie de but, coup de pied de coin).</p> <p>- Interdire les contacts et les tacles.</p> <p>- Faire respecter les 5 mètres dans les cas précédents.</p>	<p>Rentrer dans la logique du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer à plusieurs. - s'approcher de la cible pour marquer. - se différencier attaquant – défenseur. <p style="text-align: center;">Repérer les alternatives élémentaires :</p> <ul style="list-style-type: none"> - jouer seul ou jouer avec. - tirer ou passer. - jouer court ou loin devant. <p style="text-align: center;">S'orienter en occupant les espaces libres vers l'avant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - en avançant avec le ballon pour le PB. - en occupant celui-ci pour le NPB. 	<ul style="list-style-type: none"> - Siffler fort de façon à se faire entendre et respecté. - Prendre confiance en soi et assumer ses décisions. - Annoncer la faute sifflée et indiquer le sens de celle-ci. - Faire preuve d'autorité pour que la règle des 5 mètres soit respectée.

Contenus d'enseignement (comment faire)

<p>Se répartir les tâches :</p> <ul style="list-style-type: none"> - 1 arbitre gère les sorties et fait respecter les 5 mètres. - 1 arbitre s'occupe des fautes de contact et des tacles. - 1 assistant gère le chrono et les remplacements. - 1 assistant s'occupe d'afficher les fautes et suit le score. 	<p>Prendre des informations en s'orientant vers l'avant et regarder devant (dissociation haut et bas du corps en détachant le regard du ballon qui est toujours au sol) pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - repérer les espaces libres : j'avance ou je m'arrête avec le ballon ; je cours dans cet espace et je regarde le PB - voir si un partenaire peut recevoir le ballon : je passe ou je garde le ballon - voir si je suis proche du but : je tire <p>Réaliser des actions pour :</p> <ul style="list-style-type: none"> - passer ou tirer : placer le pied d'appui à coté du ballon et frapper en ouvrant la pointe de pied avec l'intérieur. <p>Ne pas avoir peur en protégeant son ballon : faire corps obstacle</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer pour être au plus près de l'action, sans gêner le jeu. - Se placer efficacement sur le terrain en fonction de son rôle et de la position du ballon. - Détacher son regard du ballon et s'intéresser à l'environnement proche de ce dernier (PB, NPB et DEF).
---	--	--

CYCLE 2

Comportements observables des élèves	Type de jeu produit
<p><u>PB</u> : Meilleure progression mais peu d'alternatives au jeu direct. Tir déficient. Peu de duel Donne son ballon dans une autre direction que celle de son déplacement. Enchaînements simples mais manque de vitesse.</p> <p><u>NPB</u> : Démarquage dans l'axe ou en périphérie du PB. <u>DEF</u> : Début de repli défensif. Gêne ou fait obstacle à la progression mais peu de récupération. Quelques interventions dans l'espace proche du joueur.</p>	<p>Jeu orienté vers l'avant, visant à atteindre rapidement la cible mais gêné par le début de remplacement défensif de l'équipe adverse entre le ballon et la cible.</p>
Compétences communes au groupe des activités d'opposition et de coopération : <u>LES SPORTS COLLECTIFS</u>	
<p><i>3ème – 2de ; BEP CAP (BO n°26 du 29 août 2002) :</i></p> <p><i>(proposition à partir des compétences attendues dans les sports collectifs, principalement foot, basket, hand)</i></p> <p>→ Rechercher le gain d'une rencontre en utilisant prioritairement la contre-attaque ou la montée rapide de la balle face à une défense qui cherche à récupérer le ballon le plus rapidement possible dans le respect de l'autre et des règles.</p>	

ê

ê

ê

Problèmes à résoudre	Type de jeu à produire	Compétences spécifiques à acquérir (ce qu'il faut faire)
<p>En fonction de la situation de jeu , choisir entre l'utilisation de la profondeur ou de la largeur du terrain pour amener le ballon vers le but adverse.</p>	<p>Assurer la progression du ballon par une utilisation collective de la profondeur et de la largeur du terrain : alterner jeu direct et indirect.</p>	<p><u>PB</u> : Choisir entre :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer dans la profondeur s'il y a surnombre d'attaquants (jouer avec des appuis). - Jouer dans la largeur pour rechercher le surnombre dans une autre zone (jouer avec des soutiens). <p><u>NPB</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Se reconnaître appui ou soutien - Appeler le ballon vers le but ou vers le porteur de balle <p><u>DEF</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Défendre aussi la largeur du terrain : flotter du côté où va le ballon.

ê

ê

ê

Connaissances à acquérir (ce qu'il faut savoir pour faire)

Réglementaires	Techniques et tactiques	Arbitrage
<ul style="list-style-type: none"> - Faire respecter la règle des 4 secondes. - Veiller à ce que l'engagement soit fait vers l'avant. - Faire la différence entre une faute (comptabilisée dans les fautes collectives) et une infraction (qui ne l'est pas). - Sanctionner les incivilités (contestations, énervements, etc...). 	<p>Alternance jeu direct jeu indirect.</p> <p>Notion d'appui et de soutien au porteur de balle.</p> <p>Défendre avec flottement côté ballon.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Associer la gestuelle adaptée à la faute sifflée. - Se montrer convaincant et autoritaire dans son coup de sifflet : diriger le jeu sans le commander. - Faciliter l'enchaînement rapide du jeu.

Contenus d'enseignement (comment faire)

<ul style="list-style-type: none"> - Les 2 arbitres veillent à l'application du règlement et communiquent entre eux. - Intervenir de façon équilibré et approprié, selon sa proximité par rapport au ballon 	<p><u>PB</u> :</p> <p>Contrôle: venir chercher le ballon. Tir : venir couper la trajectoire du ballon. Passe dans la course du partenaire, vers l'avant ou latérale. Dribble : garder le ballon (notion de corps obstacle) Contrôler pour placer son ballon dans la position idéale pour passer ou tirer.</p> <p><u>NPB</u> :</p> <p>Se placer en avant ou sur le côté du PB Avant d'appeler le ballon, s'orienter à la fois vers le PB et vers le but adverse Appeler le ballon en mouvement vers le PB ou le but adverse</p> <p><u>DEF</u> :</p> <p>Flotter côté ballon Freiner la montée de balle loin de son but Récupérer le ballon quand il se rapproche de son but</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Se répartir le terrain géographiquement. - Elargir son champ d'action et de vision.
---	---	--

CYCLE 3

Comportements observables des élèves	Type de jeu produit
<p>PB : Choix efficace de progression en fonction du projet collectif (jeu direct ou au large). Réponses motrices adaptées, rapides et enchaînées.</p> <p>NPB : Aide à la réalisation du projet collectif : Appui, Soutien, Jeu en mouvement.</p> <p>DEF : Choix d'intention tactique (gêner, dissuader, intercepter). Réalisation motrice en fonction d'un projet collectif de récupération du ballon.</p>	<p style="text-align: center;">Le ballon progresse par une utilisation collective de la profondeur et de la largeur du terrain.</p> <p style="text-align: center;">La défense est organisée pour freiner la progression du ballon et le récupérer dans sa moitié de terrain.</p>
Compétences communes au groupe des activités d'opposition et de coopération : <u>LES SPORTS COLLECTIFS</u>	
<p><u>1ere – Term Niv. 1 (BO n°5 du 30 août 2001) :</u> <i>(proposition à partir des compétences attendues dans les sports collectifs, principalement foot, basket, hand)</i></p> <p>→ Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en place d'une attaque fondée sur l'occupation permanente de l'espace de jeu (écartement et étagement face à une défense organisée pour récupérer la balle et défendre la cible. → Les élèves sont capables de recueillir des informations pour élaborer un projet collectif.</p>	
<p><u>1ere – Term Niv. 2 (BO n°5 du 30 août 2001) :</u> <i>(proposition à partir des compétences attendues dans les sports collectifs, principalement foot, basket, hand)</i></p> <p>→ Rechercher le gain d'une rencontre par la mise en œuvre de choix tactiques fondés sur la vitesse d'exécution et impliquant au moins 1 ou 2 partenaires. → La défense réduit son espace de jeu. → Les élèves utilisent de façon optimale leurs ressources au regard des modalités d'actions élaborées.</p>	

ê

ê

ê

Problèmes à résoudre	Type de jeu à produire	Compétences spécifiques à acquérir (ce qu'il faut faire)
<p>- Monter le ballon plus vite que le remplacement de la défense.</p> <p>- Attaquer une défense déjà en place dans sa moitié de terrain.</p>	<p>Alterner montée très rapide du ballon et attaque d'une défense placée.</p>	<p><u>PB</u> : Contrôler le ballon pour pouvoir l'utiliser (amorti, contrôle). Enchaînement conduite-tir, dribble-conduite, Donner et agir pour accélérer le jeu. Transmettre en avant du receveur pour préserver la vitesse du jeu. Passer le ballon dans les intervalles.</p> <p><u>NPB</u> : Se placer en appui, en soutien plus ou moins loin pour offrir des solutions au PB. Jeu en mouvement rapide pour conserver ou accélérer la vitesse de jeu. Appeler le ballon dans les intervalles.</p> <p><u>DEF</u> : Recul-frein efficace. Récupérer , intercepter dans son camp.</p>



Connaissances à acquérir (ce qu'il faut savoir pour faire)

Réglementaires	Techniques et tactiques	Arbitrage
<ul style="list-style-type: none"> - Accorder les temps morts. - Maîtriser parfaitement le règlement et les cas particuliers. - Sanctionner par un carton jaune (ou rouge) les fautes anti-sportives. 	<p><u>Attaque :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lecture rapide de la situation pour accélérer le jeu ou attendre le bon moment si la défense est en place - Création et utilisation des intervalles <p><u>Défense :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Lecture rapide de la situation de jeu pour adapter son remplacement et son engagement défensif 	<ul style="list-style-type: none"> - Expliquer ses décisions et faire de la prévention. - Etre capable d'adapter son comportement en fonction des joueurs auxquels il se trouve confronté ou de l'enjeu du match qu'il arbitre.

Contenus d'enseignement (comment faire)

<ul style="list-style-type: none"> - Communiquer avec la table. - Désigner un premier arbitre et un second 	<p><u>PB :</u> contrôler et enchaîner vite la passe ou le tir passer dans l' intervalle dans la course d'un partenaire</p> <p><u>NPB :</u> Appeler le ballon vers le but et dans le dos du défenseur</p> <p><u>DEF :</u> Freiner le PB adverse sans se faire éliminer, en l'empêchant de transmettre le ballon vers l'avant. Anticiper pour couper la trajectoire de passe et intercepter.</p>	
--	---	--

IX) GRILLES DE NIVEAUX

1) Exemples de grilles de niveaux de jeu

<i>CYCLE 1</i>	PB	ATTITUDE	NPB	COLLECTIF	NOTE
<i><u>Niveau 1</u> <u>FAIBLE</u></i>	Frappe explosive	Peu intéressé	Ne demande pas la balle et ne participe pas au jeu	Perte très rapide du ballon	1
<i><u>Niveau 2</u> <u>TRES MOYEN</u></i>	Contrôle difficilement le ballon ce qui le place en difficulté pour enchaîner	Recherche l'action individuelle	Réclame sans cesse le ballon (même s'il est mal placé) ou vient gêner le PB	Difficultés pour franchir la ligne médiane	2
<i><u>Niveau 3</u> <u>MOYEN</u></i>	Contrôle la balle, précipite l'action suivante	Intéressé que par l'attaque	A la volonté d'apporter une solution au PB, mais de manière inefficace (trop loin, trop près ou non démarqué)	Conservation du ballon mais difficultés pour s'approcher de la cible	3
<i><u>Niveau 4</u> <u>BIEN</u></i>	Contrôle, passe ou progresse avec la balle, mais pas toujours à bon escient	Concerné par l'action proche	Propose une solution adaptée au PB mais pas nécessairement au jeu.	Le ballon arrive régulièrement en zone offensive, mais peu de tirs au but	4
<i><u>Niveau 5</u> <u>PARFAIT</u></i>	Passe précisément ou progresse avec la balle de manière opportune et efficace	Intéressé par toutes les actions (attaque et défense)	Se démarque opportunément dans un espace libre en direction de la cible	L'équipe se crée des occasions de tirs	5

CYCLE 2	1 / 4	2 / 4	3 / 4	4 / 4
ORGANISATION COLLECTIVE	-Organisation individuelle. -Actions successives des PB.	-Organisation individuelle par secteur de jeu : attaque / défense. -Progression du ballon par l'action de 2 joueurs.	-Organisation collective : progression de la balle grâce à 2 ou 3 joueurs s'organisant principalement dans la largeur du terrain.	-Organisation collective où l'on exploite la largeur du terrain et où apparaît le jeu en appui et soutien.
PORTEUR DE BALLE	<i>Se débarrasse du ballon</i> -Passe très courte ou frappe devant soi. -Ne maîtrise pas la balle.	<i>S'amuse avec le ballon</i> -Dribbles inopportuns : jeu individuel pour conserver la balle - Recherche du jeu long, mais avec pertes de balle nombreuses.	<i>Fait progresser la balle</i> -Passe courte avec le souci de faire progresser la balle. -Conduite de balle loin des défenseurs.	<i>Enchaîne ses actions</i> -Enchaîne rapidement et efficacement ses actions tout en étant proche des défenseurs. -Adapte ses choix en fonction du placement des autres joueurs.
NON PORTEUR DE BALLE	-Centrer sur le porteur de balle. -Statique.	-Propose une solution au PB, mais de manière inadaptée.	-Se déplace dans un espace libre accessible du porteur de balle : à distance de passe, s'écarte de l'alignement PDB / défenseur.	-Est capable de proposer une solution en appui, en soutien ou sur les côtés en fonction de la situation.
DEFENSEUR	<i>Gêner</i> -Ne se sent concerné que lorsque le ballon est proche.	<i>Presser</i> -Défend uniquement par rapport à la balle. -Repousse la balle, sans volonté de la récupérer.	<i>Récupérer</i> -Défend par rapport à la balle et la cible. -Récupère souvent la balle dans les pieds adverses.	<i>Intercepter</i> -Défend par rapport à la balle, à la cible et à son adversaire direct. -Intercepte et enchaîne rapidement la contre attaque.
ENGAGEMENT DU JOUEUR	-Conteste les règles, les fautes signalées. -Ne respecte pas les différentes ressources de ses partenaires	-Conteste les règles, les fautes signalées. -Accepte les différentes ressources de ses partenaires.	-Accepte les décisions de l'arbitre -Accepte les différences de ressources de ses partenaires.	-Maîtrise ses réactions en cas de victoire ou défaite. -Accepte les décisions de l'arbitre -Accepte les différences de ressources de ses partenaires.

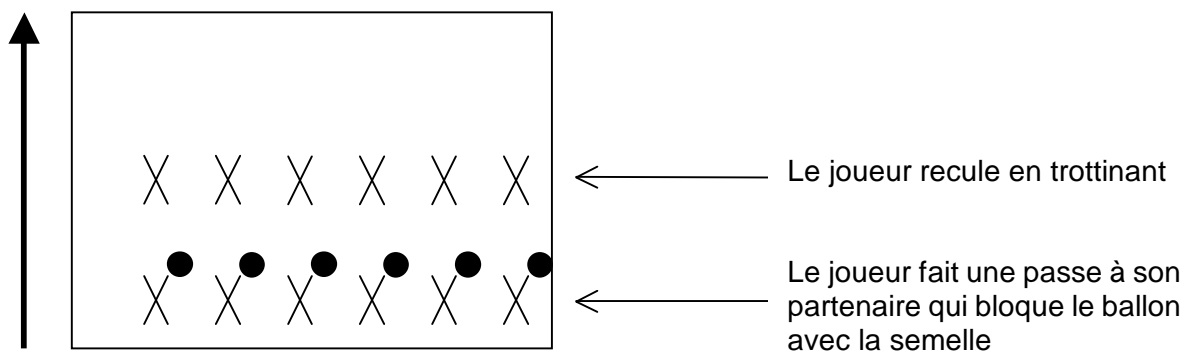
1) Exemples d'une grille de niveau d'arbitrage

	Le règlement	L'attitude	
0	Ne siffle rien.	Refuse d'arbitrer. Fait seulement acte de présence.	0
2	Siffle toujours la même règle (sortie) ou suit son homologue.	Timide, statique : n'ose pas prendre de décisions, manque d'autorité et se laisse influencer.	2
4	Siffle souvent des fautes inexistantes. Hache le jeu par ses décisions pas toujours opportunes.	En fait trop : perturbe le jeu, casse le rythme.	4
6	Ensemble moyen : ne siffle que quand il est sûr de lui à 100%.	Fait des efforts, mais il reste des imperfections.	6
8	Oublie quelques fautes, mais le règlement semble maîtrisé dans son ensemble.	Ensemble correct mais irrégulier : il manque quelques détails pour atteindre la perfection.	8
10	Siffle efficacement et opportunément. Maîtrise parfaitement le règlement. Ne laisse rien passer.	Parfait : dynamique, autoritaire, régulier. Utilise la gestuelle, récupère la balle, suit le jeu, se fait respecter...	10

X) SITUATIONS D'APPRENTISSAGES EN FUTSAL :

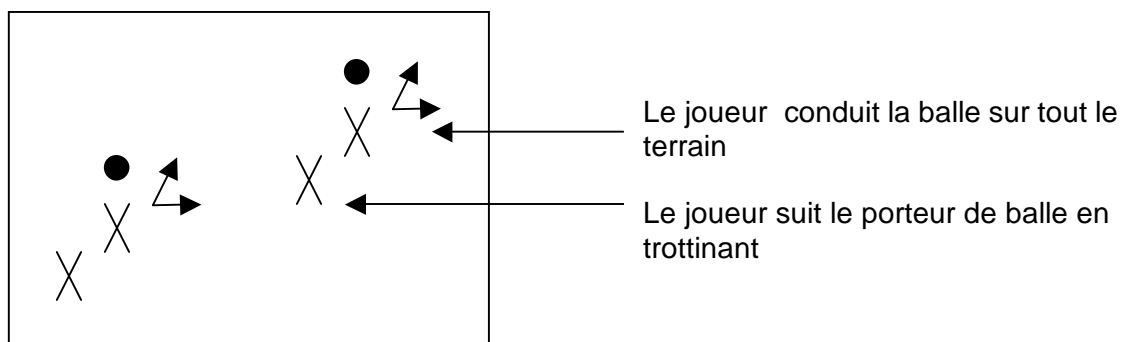


☐ **Situation 1 (échauffement) :** 1 ballon pour 2
Thème : Contrôle - Passe



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)...

☐ **Situation 2 (échauffement) :** 1 ballon pour 2
Thème : Conduite de balle



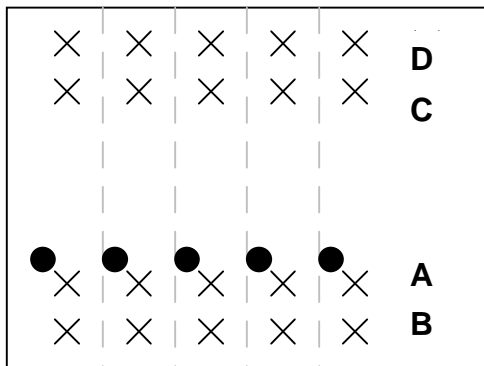
Organisation : Au signal, le porteur de balle bloque le ballon avec la semelle et le partenaire passe devant avec le ballon (changement de rôle). Au signal il est possible de demander à l'élève d'arrêter le ballon avec la semelle.

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)...

q Situation 3 (échauffement) : 1 ballon pour 4

Thème : Contrôle – passe



Exercice 1 : 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.

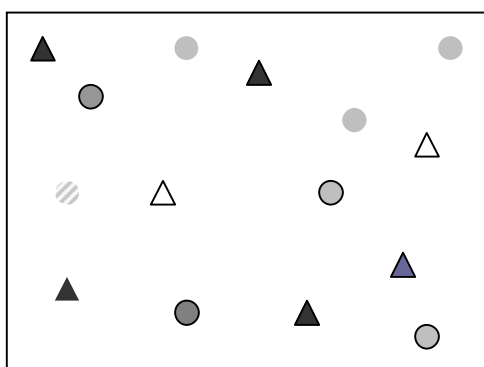
Remarque : pour permettre au joueur qui a réalisé la passe de se replacer vous devez privilégier les passes sur la quasi-totalité de la largeur du gymnase (environ 15 mètres).



Contrairement au football privilégier les contrôles de la semelle en futsal...

q 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 trotter avec le ballon dans tout le gymnase en évitant les plots et les partenaires (consigne : lever la tête).

Au signal l'élève pourra :

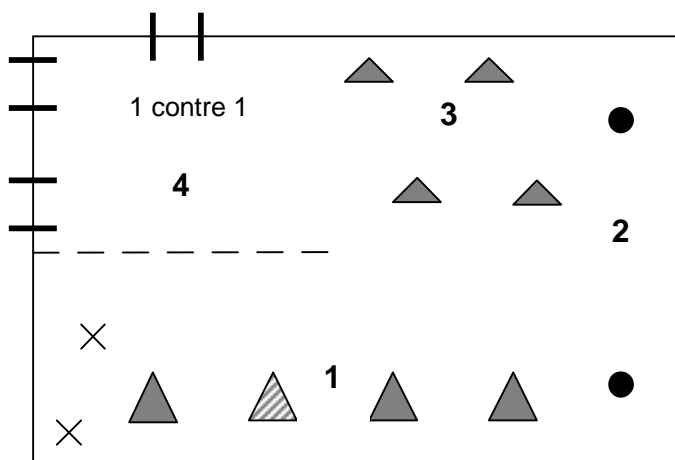
- Arrêter son ballon à la hauteur d'un plot ou d'une assiette (objectif : bloquer le ballon avec la semelle le plus rapidement possible à hauteur d'un plot).
- Faire un tour complet d'un plot ou d'une assiette et rejoindre un autre plot.

- Faire un tour complet d'un plot ou d'une assiette et rejoindre un autre plot d'une autre couleur (ceci pour obliger les élèves à lever la tête).

- Arrêter le ballon à un plot au 1^{er} signal et continuer en trotinant sans ballon. Au 2^{ème} signal reprendre un autre ballon. Il est possible de terminer l'exercice en retirant un ballon à chaque fois entre le 1^{er} et le 2^{ème} signal. L'élève qui ne récupère pas le ballon est éliminé (attention ! à effectuer ces éliminations assez rapidement car ce sont dans ce cas les élèves les plus compétents en futsal qui sont le plus en activité).

q Situation 5 (échauffement) : Parcours (1 ballon pour 2)

Thème : conduite de balle, passes, repli défensif...



1. Par 2, passes entre les plots
2. Un joueur conduit la balle et son partenaire recule en trottinant (idem situation 1)
3. Le joueur qui possède le ballon conduit la balle entre les plots. Dans le même temps l'autre joueur se dirige vers le 4^{ème} exercice en trottinant.
4. Le porteur de balle doit marquer dans la cible de son choix (1 contre 1) Chaque joueur compte le nombre de buts qu'il a marqué.

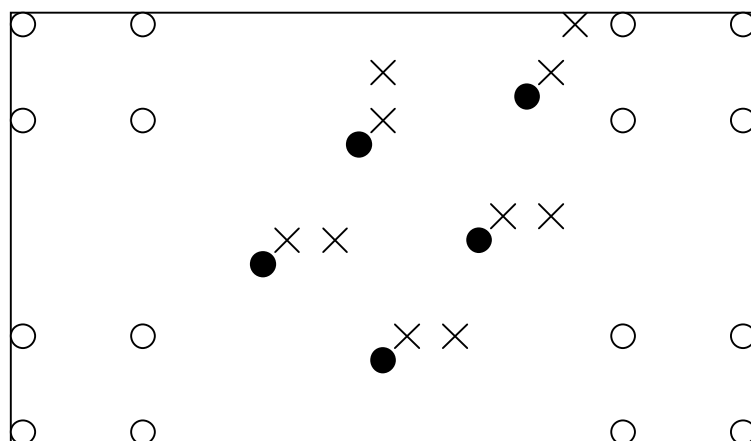
Organisation : Les binômes doivent partir lorsque les autres joueurs sont à hauteur du plot hachuré.

Exercice n°4 : les joueurs se replacent au départ si le porteur a tiré au but, si le défenseur a récupéré le ballon, si le ballon sort de l'aire de jeu.

Important : Veiller à ce que les élèves changent de rôle lors de chaque passage (exercice 2, 3, 4)

q Situation 6 (échauffement) : 1 ballon pour 2

Thème : conduite de balle.

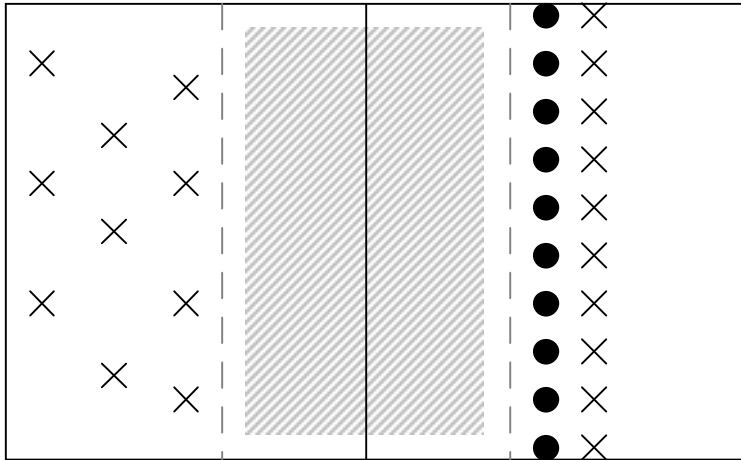


Objectif : conduire le ballon dans toute la salle à l'extérieur des 4 carrés (un élève conduit le ballon et l'autre le suit). Au signal le joueur qui a le ballon se dirige le plus rapidement possible dans un carré, arrête le ballon avec la semelle puis son partenaire prend possession du ballon pour se diriger vers une autre zone. L'objectif est de maîtriser le ballon le plus rapidement possible en respectant cette consigne (il est possible d'attribuer des points)

Consigne : Lever la tête

Situation 7 (échauffement) : 16 ballons

Thème : Passes au sol (fortes).

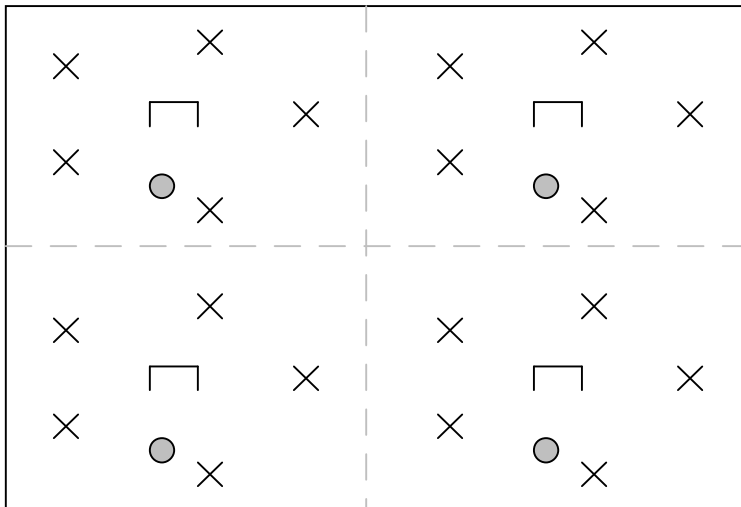


Organisation : Au signal l'équipe de droite frappe le plus loin possible dans le camp adverse (uniquement frappe plat du pied au sol). Les équipes doivent s'organiser collectivement pour renvoyer les ballons le plus rapide possible dans le camp adverse. Au second signal tout le monde s'arrête et on comptabilise 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)

Consignes : Inciter l'équipe à se répartir l'espace pour être plus efficace, à utiliser des relais pour renvoyer plus rapidement (passes), qualité de la passe (cheville, accélération du pied, pied d'appui à côté du ballon...)

Situation 8 (échauffement) : 4 ballons

Thème : Contrôles – passes (taureau)



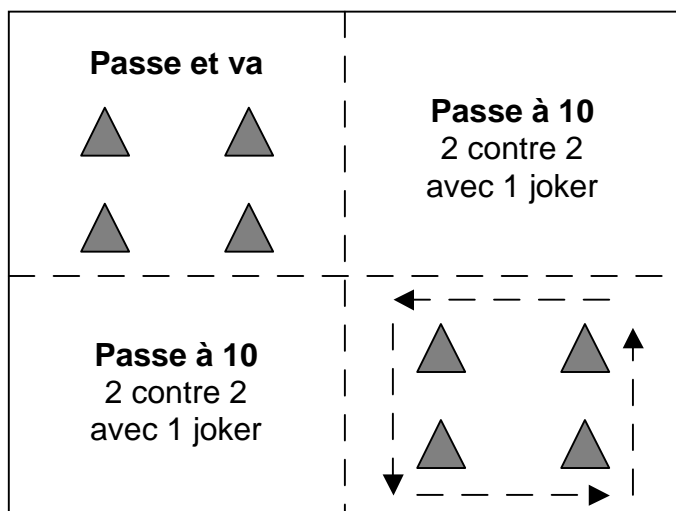
Organisation : 4 groupes de 6 (dont un défenseur) avec 1 ballon. Contrôle obligatoire. Lorsque le défenseur touche le ballon c'est celui qui a réalisé la mauvaise passe qui se retrouve défenseur.

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...

TRAVAIL PAR ATELIERS

q 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)

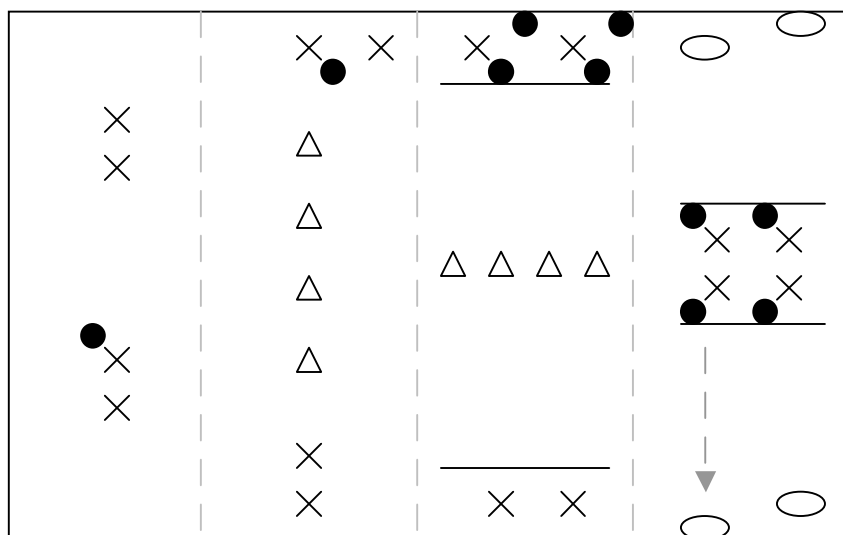
En fonction du niveau des élèves mettre un ou deux jokers. Il est également possible de mettre des joueurs en appui sur les côtés.

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 trotinant...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)

q Situation 2 (travail technique par atelier) : environ 8 ballons
Thème : contrôle – passe – tir



Chaque groupe passe sur chaque atelier

4 minutes par atelier

But pour les élèves :

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

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

Atelier 3 : Faire tomber un maximum de quilles.

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

↑
Idem situation 3 (échauffement)

↑
Slalom relais entre les plots

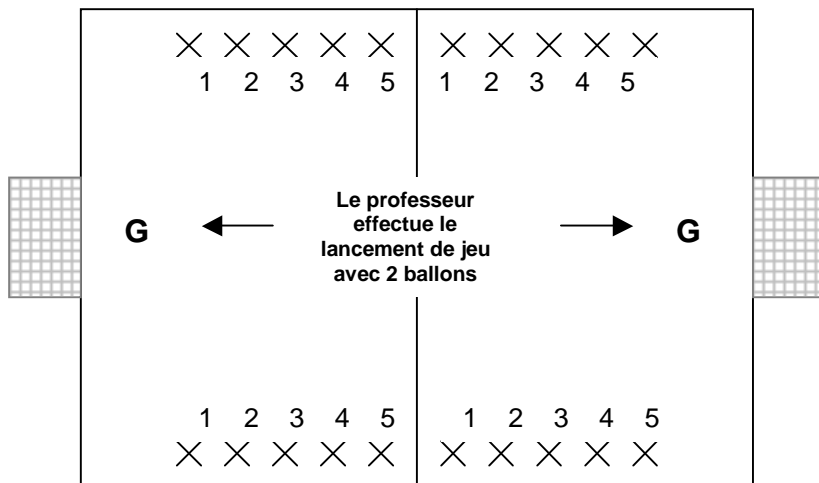
↑
Faire tomber les quilles (plots) passe au sol forte. 4 tirs par équipe de 2 (match entre les 2 équipes)

↑
Tir dans cerceaux à mi-hauteur (en protégeant éventuellement avec des tapis de gym – cercle à la craie).

JEUX REDUITS

q Situation 1 (jeu du Béret): 4 ballons

Situation de 1 contre 1, de 2 contre 2 ou de 3 contre 3.

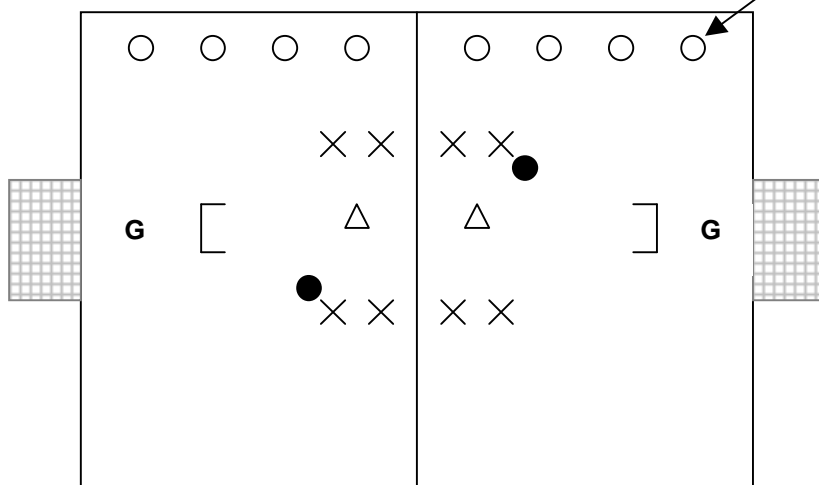


Former 4 équipes (5 ou 6 joueurs). Attribuer des numéros aux élèves. Les élèves s'assoient sur les côtés et à l'appel de leur numéro ils doivent prendre possession du ballon pour marquer. Il est possible d'appeler un ou deux élèves (1 contre 1 ou 2 contre 2 sur ½ terrain). Lorsque les élèves ont tirés au but ils se replacent et le professeur appelle d'autres numéros. Match entre les 2 équipes sur chaque moitié de terrain.

q Situation 2 : 4 ballons

Thème : Exploiter un surnombre (déséquilibre)

Situation de 2 contre 1

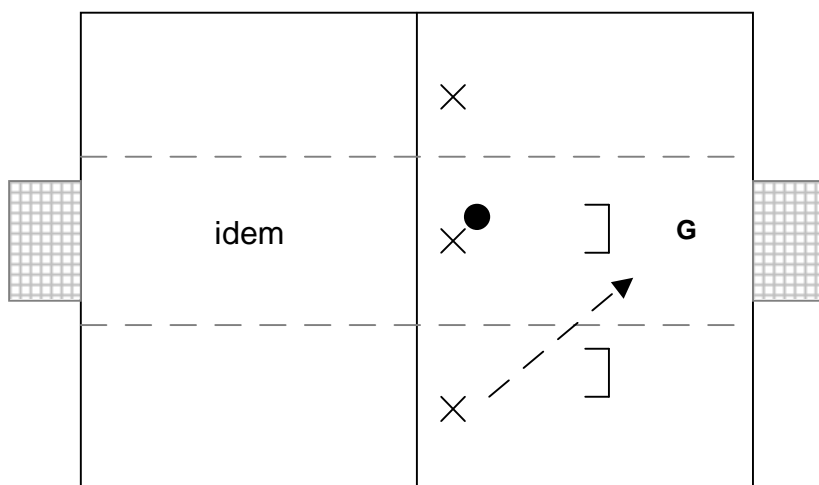


L'élève qui a frappé au but revient en slalom sur le côté

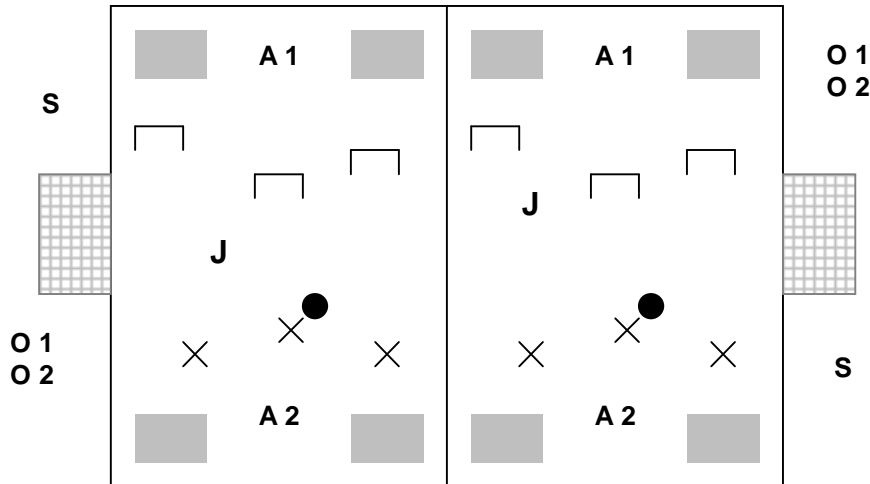
Consignes :

- fixer le défenseur pour permettre à mon partenaire de se retrouver en situation favorable de tir (face au gardien) ou éliminer le défenseur puis frapper.
 - Le groupe de 2 doit comptabiliser le nombre de tirs cadrés (1 point) et le nombre de buts marqués (2 points) sur 10 passages.
 - Changer régulièrement le groupe de 2 élèves qui se trouve gardien et défenseur.
 - Le défenseur doit se replacer dans la zone des 6 mètres avant que les attaquants partent.
-
- Créer le déséquilibre par une transmission rapide du ballon
 - Un joueur pourra se placer en position de pivot pour créer un point de fixation (type hand-ball). Se placer dans l'intervalle et créer la ligne de passe par mes déplacements.
 - Organisation : 4 équipes de 3 par ½ terrain.
 - **Rappel :** pas de contact et pas de hors jeu en futsal.

Situation de 3 contre 2



q Situation 3 : 2 ballons
 Stop-ball matérialisé par des buts tapis



A = arbitre
J = joker (joueur qui est toujours avec l'équipe qui a le ballon)
O = observateur (fiche à remplir)
S = Scoreur

3 contre 3 sur ½ terrain

Objectif : Arrêter le ballon avec la semelle dans les zones grises (tapis fin, zone...)

Exemple de fiche d'observation :

FICHE D'OBSERVATION FUTSAL

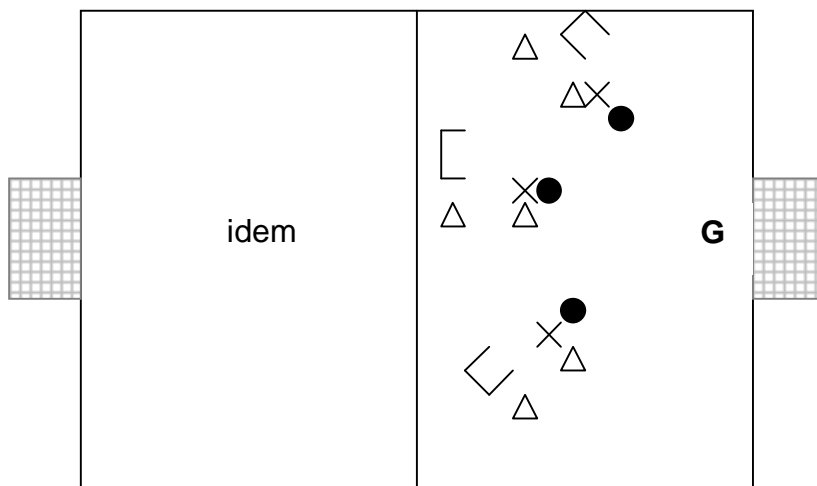
Classe :

Nom et Prénom du joueur observé :

Ballons touchés	Ballons perdus	Nombre de tirs	Buts marqués	Volume de jeu

q Situation 4 : 6 ballons

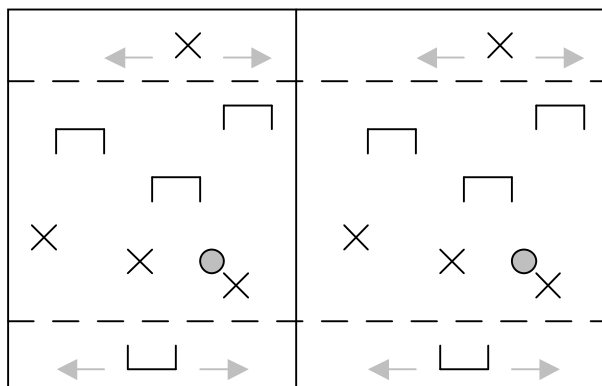
Thème : Etre plus efficace devant le but (shoot-out)



Objectif : Le joueur avec le ballon doit tenter de marquer. Le défenseur qui a un temps de retard part au moment où l'attaquant touche le ballon.
 Chaque attaquant effectue 10 passages et comptabilise le nombre de buts marqués (passer à gauche, à droite, au centre)
Consignes : se décentrer du ballon pour prendre de l'information sur la position du gardien, tirer sur les côtés...

q Situation 5 : 2 ballons

Thème : Rechercher à joindre un partenaire en zone offensive (ballon capitaine)

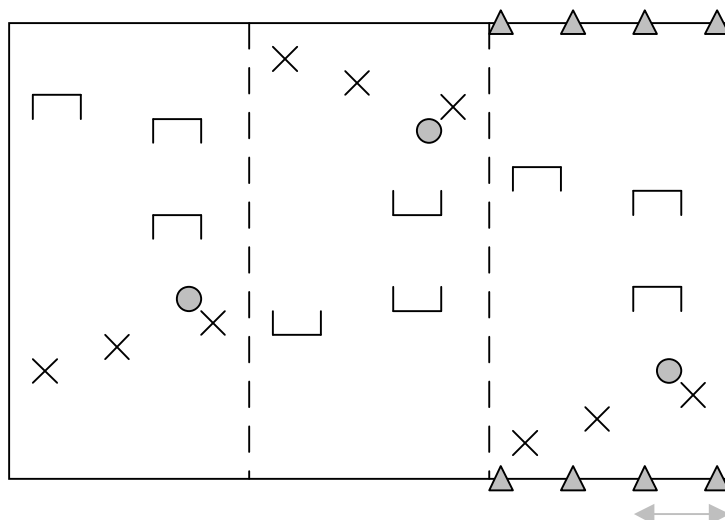


Organisation : 3 contre 3 sur ½ terrain + 1 partenaire en zone offensive. Il est possible de faire une zone au milieu du gymnase pour placer un appui. 1 arbitre sur chaque terrain.

But pour les élèves : Transmettre le ballon à mon partenaire qui se trouve en zone offensive (2 points).

q Situation 6 : 3 ballons

Thème : Monter le ballon en zone adverse.



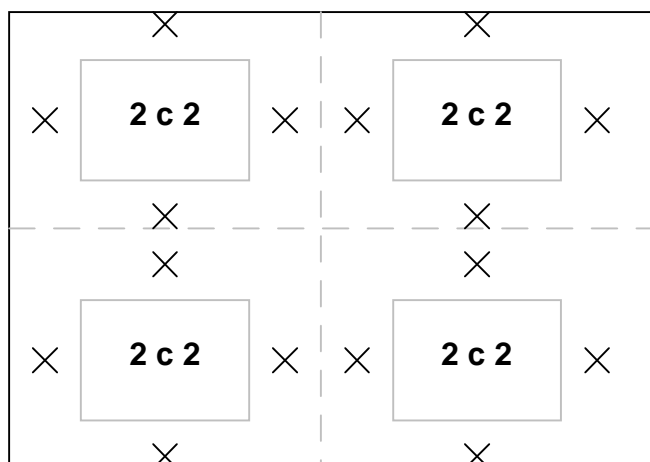
Organisation : 3 contre 3 sur 1/3 de terrain. 1 arbitre par terrain. Montante / Descendante.

Variantes (en fonction du niveau des élèves) :

- Stop-ball (arrêter le ballon sur la ligne adverse)
- 2 buts à attaquer et à défendre (augmenter ou réduire la taille des buts en fonction des scores)

q Situation 7 : 4 ballons

Thème : Jeu de conservation.



Organisation : 2 contre 2 sur 1/4 de terrain avec 4 appuis sur les côtés. Les appuis ont 2 touches de balle. Au centre, jeu libre.

But pour les élèves : Réaliser 10 passes.

FORMES DE JEUX

q But en « or » Tournoi à 3 ou 4 équipes

L'équipe qui marque reste sur le terrain. L'équipe qui encaisse un but sort et laisse place à une autre équipe.

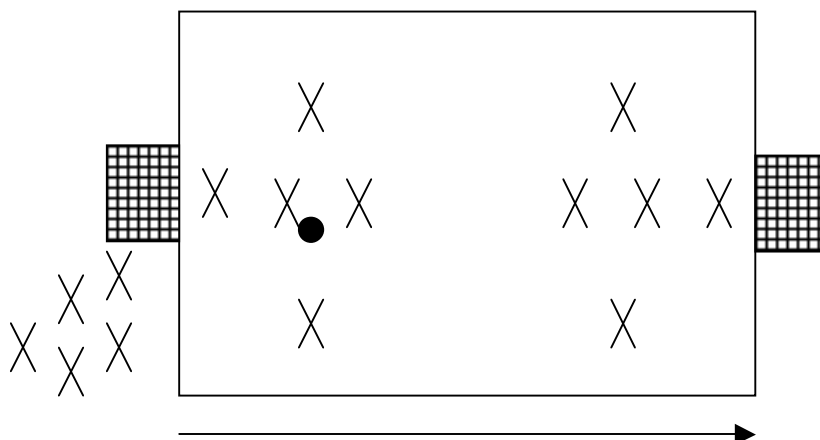
q Tournoi classique : 3 ou 4 équipes

Les variantes : limiter le nombre de touches de balle (notamment pour les joueurs trop individualiste), but marqué uniquement si tous les joueurs sont dans la zone adverse...

Organisation : Il est préférable que le lancement du jeu se fasse à partir du gardien (relance à la main ou au pied dans sa moitié de terrain).

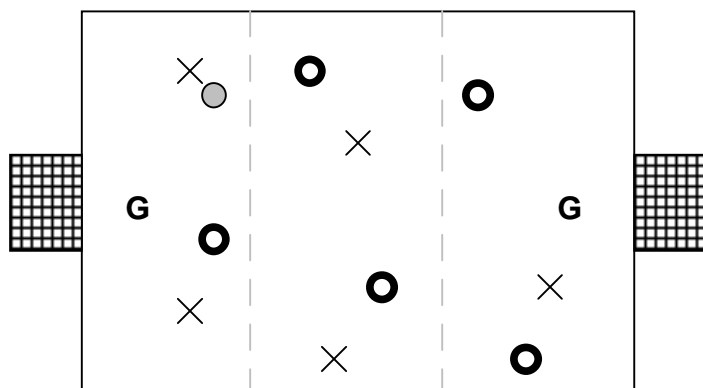
Il est important d'attribuer des rôles à tous les élèves (arbitre, scoreur, coach, capitaine, observateur, gestion du tournoi, gestion des remplacements...)

q Jeu par vagues : 3 équipes



Lorsque l'équipe qui attaque a perdu le ballon l'équipe qui défendait devient attaquante (contre l'équipe qui se trouvait derrière le but et qui est entré sur le terrain)...Comptabiliser les buts marqués par chaque équipe.

q Jeu par zones



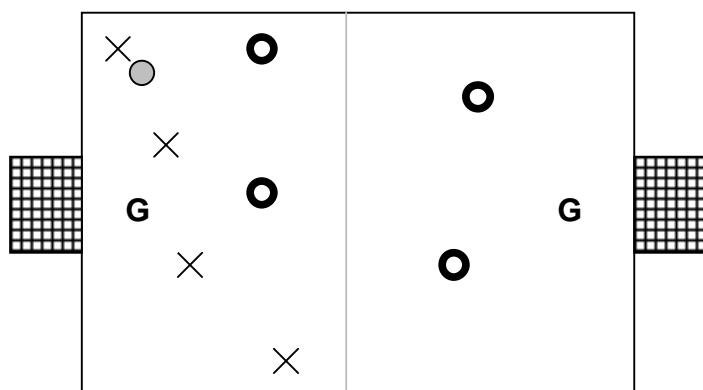
Organisation : 6 contre 6.

2 élèves par zone. Obligation de rester dans sa zone (progression en passes).

Interdiction de passer directement de la zone arrière à la zone avant (favoriser le jeu court)

Variantes : Mettre 2 attaquants, permettre au joueur qui a fait la passe dans la zone de suivre son action...

q Jeu (supériorité numérique)



Organisation : En position défensive, 2 défenseurs dans chaque moitié de terrain. Les 2 joueurs qui défendent dans la zone adverse ne peuvent plus défendre une fois que les attaquants ont passés le milieu de terrain.

L'équipe attaque à 4 contre 2 (2 x de suite).

Variantes : Permettre aux joueurs qui sont en zone offensive de défendre sur tout le terrain, mettre un seul défenseur en zone offensive (4 contre 1 puis 4 contre 2)

XI) OUTILS DIVERS

1) Règlement UNSS



% Terrain de jeu :

Terrain de Hand-Ball (intérieur ou extérieur)

% Le ballon :

Ballon spécifique Futsal

% Nombre de joueurs :

5 dont le gardien (7 remplaçants au maximum)

Nombre illimité de remplacements - remplacement à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres comme au hand. Si un joueur n'a pas passé cette ligne des 5 mètres et que le remplaçant est rentré, le jeu est arrêté et un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse. Le match sera arrêté si une équipe ne présente plus que trois joueurs (dont le gardien) sur le terrain.

% Equipements des joueurs :

Maillot, short, chaussettes traditionnelles, chaussures types tennis

% Arbitrage :

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

Deux élèves d'équipes qui ne jouent pas comptabiliser les fautes collectives.

% Fautes et comportement :

Contacts et tacles interdits

Toutes les contestations sont sanctionnées par un coup franc indirect

Comptabilisation des fautes collectives (type basket-ball)

Coup de pied de réparation à partir de la troisième faute collective dans une mi-temps (à 6 mètres). Les fautes suivantes sont également sanctionnées par un coup de pied de réparation à 6 mètres (4^{ème} fautes, 5^{ème} fautes...)

% Gardien de but

Un gardien ne peut pas saisir avec les mains une passe bottée délibérément par un coéquipier (coup franc indirect) . Si le gardien s'empare du ballon avec les mains hors de sa surface (coup franc indirect à 6 mètres) . Le gardien doit remettre le ballon en jeu de la main dans les 4 secondes.

% Dégagement du ballon :

Après une sortie de but le gardien doit remettre le ballon en jeu à la main.

% Coups francs :

Directs (fautes dangereuses) ou indirects (non respect des lois du jeu)

Joueurs adverse à 5 mètres

% Coup de pied réparation :

Point de réparation à 6 mètres de la ligne de but

% Coup d'envoi et reprise de jeu :

Coup d'envoi vers l'avant et joueurs adverses à 5 mètres.

% Rentrée de touche :

Exclusivement au pied : ballon sur la ligne

Pas de but direct

Joueur adverse à 5 mètres

Exécution dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon.
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

Au pied - Joueur adverse à 5 mètres

Exécution dans les 4 secondes à compter de l'instant où il prend possession du ballon.

% But marqué :

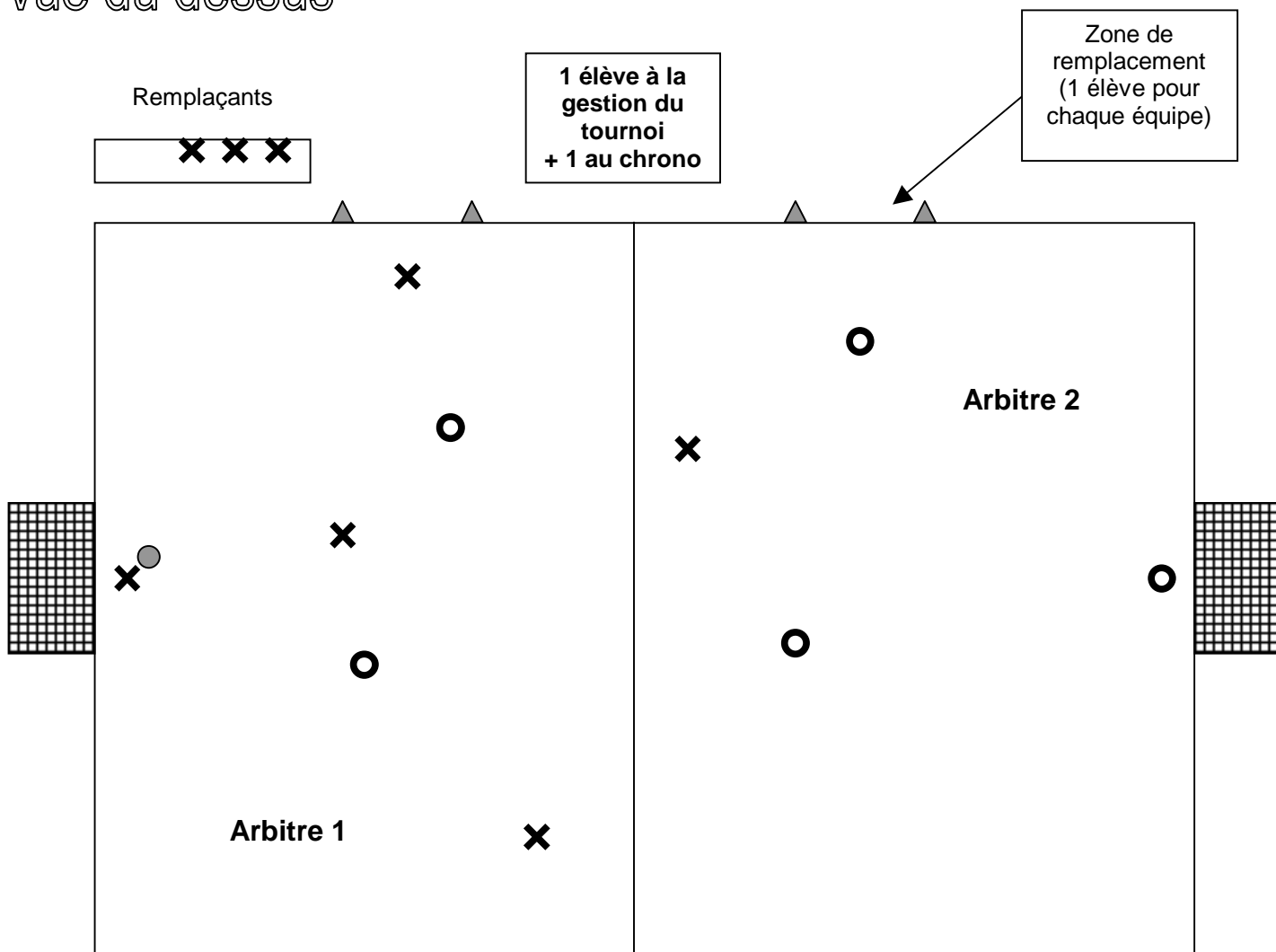
Un but peut être marqué à n'importe quel endroit du terrain.

% Le coaching :

Faire les changements quand son équipe a la balle. Vous pouvez demander un temps mort par mi-temps. Pour cela votre équipe doit être en possession du ballon.

2) L'organisation des rencontres en futsal

vue du dessus



Fautes collectives équipe **X** : 1, 2, 3...

Scoreur

Fautes collectives équipe **O** : 1, 2, 3...

**2 élèves comptabilisent les fautes collectives de chaque équipe et informent l'arbitre.
1 élève gère le score et communique le résultat à l'élève qui gère le tournoi.**

1

2

3

4

TOURNOI FUTSAL (5 CONTRE 5)

CLASSE :

A : - (Cap) - - - - - - -	B : - (Cap) - - - - - - -	C : - (Cap) - - - - - - -	D : - (Cap) - - - - - - -
--	--	--	--

Temps de jeu pour chaque match : minutes

Penalty à partir de la fautes collectives

MATCHS	SCORES (entourer la lettre de l'équipe qui a gagnée)	ARBITRAGE (2 arbitres)	SCORE + CHRONO (2 élèves)	GESTION DU TOURNOI (1 élève)	GESTION DES REMPLACEMENTS (2 élèves)	FAUTES COLLECTIVES (2 élèves)
A - B	-	C	C	C	D	D
C - D	-	A	A	A	B	B
B - C	-	D	D	D	A	A
A - D	-	B	B	B	C	C
D - B	-	C	C	C	A	A
A - C	-	D	D	D	B	B

Classement général

(Gagné = 3 pts Nul = 2 pts Perdu = 1 pt)

Equipe A : points
 Equipe B : points
 Equipe C : points
 Equipe D : points

Place
Place
Place
Place

Fautes collectives (- 2 points pour l'équipe qui a commis le plus de fautes)

Equipe A : + + = fautes
 Equipe B : + + = fautes
 Equipe C : + + = fautes
 Equipe D : + + = fautes

2 points en moins pour l'équipe