

EXPERIMENTATION « FUTSAL »



« Le 3 contre 3 »

Une pratique accessible, ludique, dynamique

SOMMAIRE

01

Intérêts de la pratique

02

Les règles du jeu



03

Adaptations & régulations
possibles

01

INTERETS DE LA PRATIQUE



INTERETS



- **Jeu accessible et dynamique**
- **Gestion d'effectif et d'espace optimisée & flexible**
- **Jeu pédagogique pour l'entraînement ou rassemblements**
- **Situation de finition attractive**
- **Situation favorisant le changement de statut (Att. / Def.)**

02

LES REGLES DU JEU



LES REGLES DU JEU



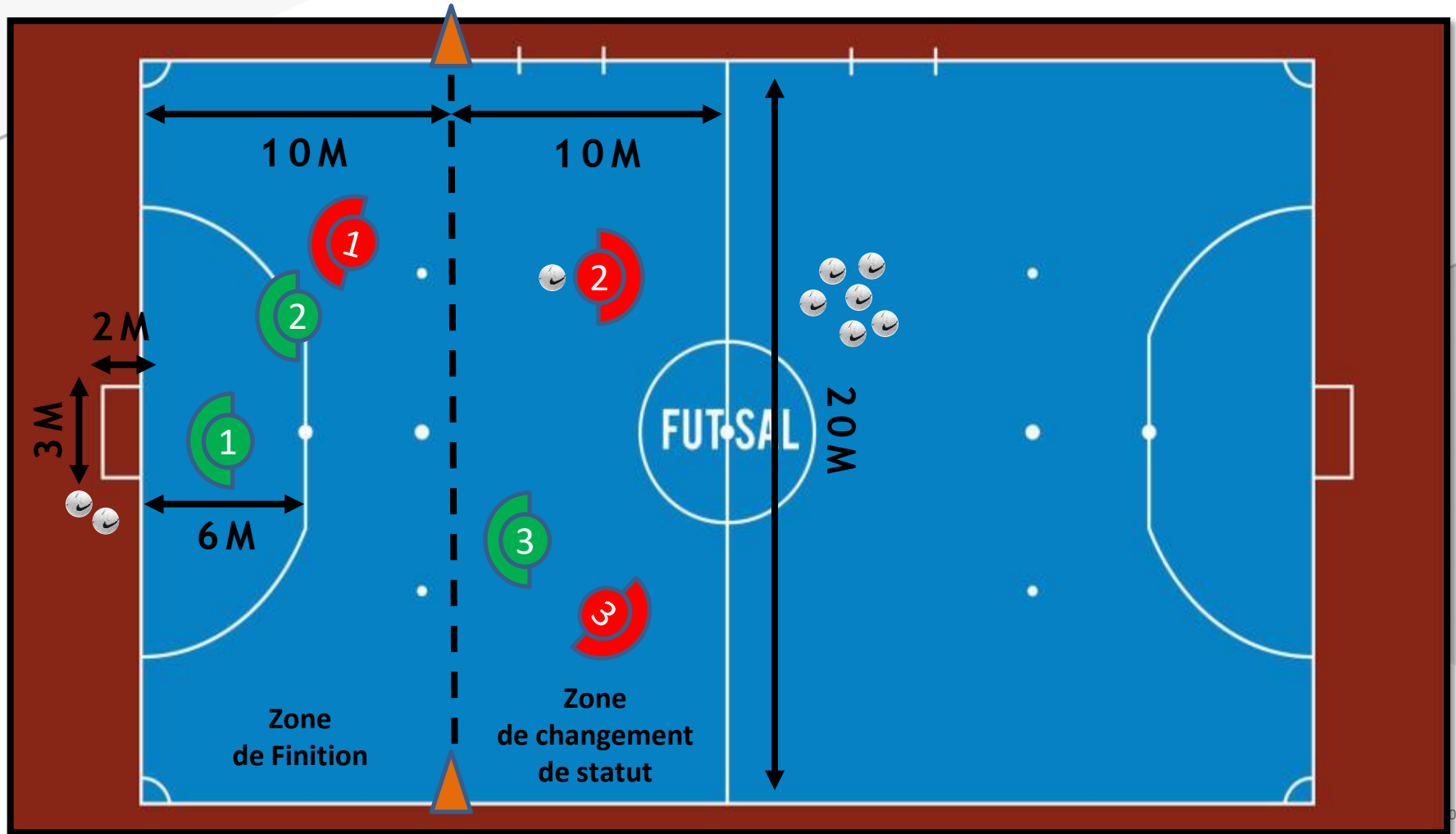
■ ESPACE DE JEU & BUT

- ½ Terrain de Futsal (Handball) (20m de large et 20m de profondeur maximum)
- 1 But de Futsal (Handball) (3m x 2m)

■ EFFECTIF

- Equipe de 3 joueur(se)s + 3 suppléants maximum (dont 1 GB ou + 1 GB)

TERRAIN DE JEU



LES REGLES DU JEU



■ BALLON

- Ballon de Futsal T4 (ou adapté à la catégorie pour les plus jeunes)

■ COUP D'ENVOI - ENGAGEMENT

- L'équipe qui gagne le tirage au sort obtient l'engagement qui s'effectue dans la zone « offensive » (minimum 10m du but) avec joueur(se)s adverse à 3m minimum.

LES REGLES DU JEU



■ TEMPS DE JEU - DUREE

- 3 Périodes de 4' par rencontre (Durée évolutive en fonction des catégories)

■ BUT

- On peut marquer de n'importe quel endroit du terrain. But validé si l'équipe qui attaque a été en possession du ballon dans la « zone de changement de statut ».

LES REGLES DU JEU



■ GARDIEN DE BUT (GB)

- Gardien « neutre » au sein de l'équipe. A chaque séquence défensive, le GB peut changer. Il n'a pas de maillot différent.
- Relance obligatoirement à la main suite à une sortie de but ou un arrêt.
- Possibilité de participer au jeu au pied avec son équipe lors de la recherche de changement de statut.
- Le GB peut prendre le ballon à la main dans la surface des 6m.

LES REGLES DU JEU



■ CHANGEMENT DE STATUT

- A la suite d'une sortie de but ou d'un arrêt de GB (ballon maîtrisé), l'équipe a la possibilité de passer du statut de « Défenseur » au statut « d'Attaquant » si un(e) joueur(se) de cette équipe se retrouve en possession du ballon au-delà de la ligne des 10m.

■ REMPLACEMENT DE JOUEUR(SE)

- Le remplacement peut se faire à n'importe quel moment mais le joueur remplaçant ne peut pénétrer sur le terrain avant la sortie du joueur sortant.

LES REGLES DU JEU



■ FAUTES & CUMUL

- Toute faute engendre un coup-franc pour l'équipe. Ballon à l'endroit de l'infraction. (Sauf si dans la zone des 6m = pénalty à 6m)
- Les fautes directes sont cumulées comme au futsal traditionnel. Pénalty à 10m à partir de la 4^{ème} faute.

■ REMISES EN JEU

- Les touches et les corners se jouent comme au futsal traditionnel.
- Pour toutes les remises en jeu => 4'' pour jouer le ballon et adversaires à 5m

03

ADAPTATIONS & REGULATIONS POSSIBLES



ADAPTATIONS - REGULATIONS

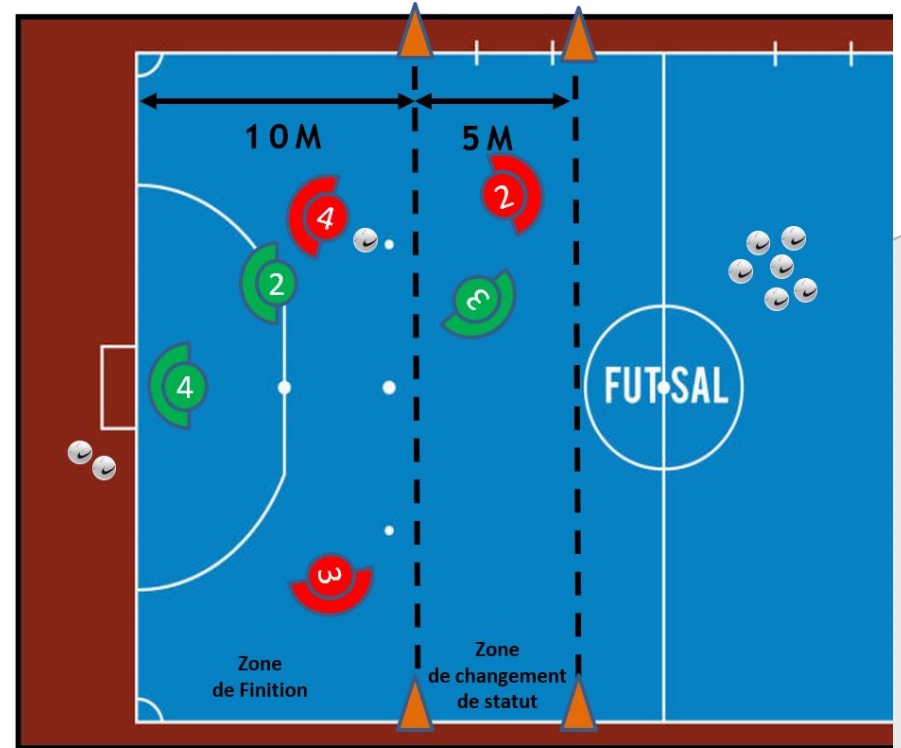
○ Proposition n°1

■ TERRAIN

- zone de changement de statut réduite à 5m de profondeur.

Argumentaire :

Eviter une zone trop grande de conservation pour l'équipe en possession et qui mènerait au score.



ADAPTATIONS - REGULATIONS

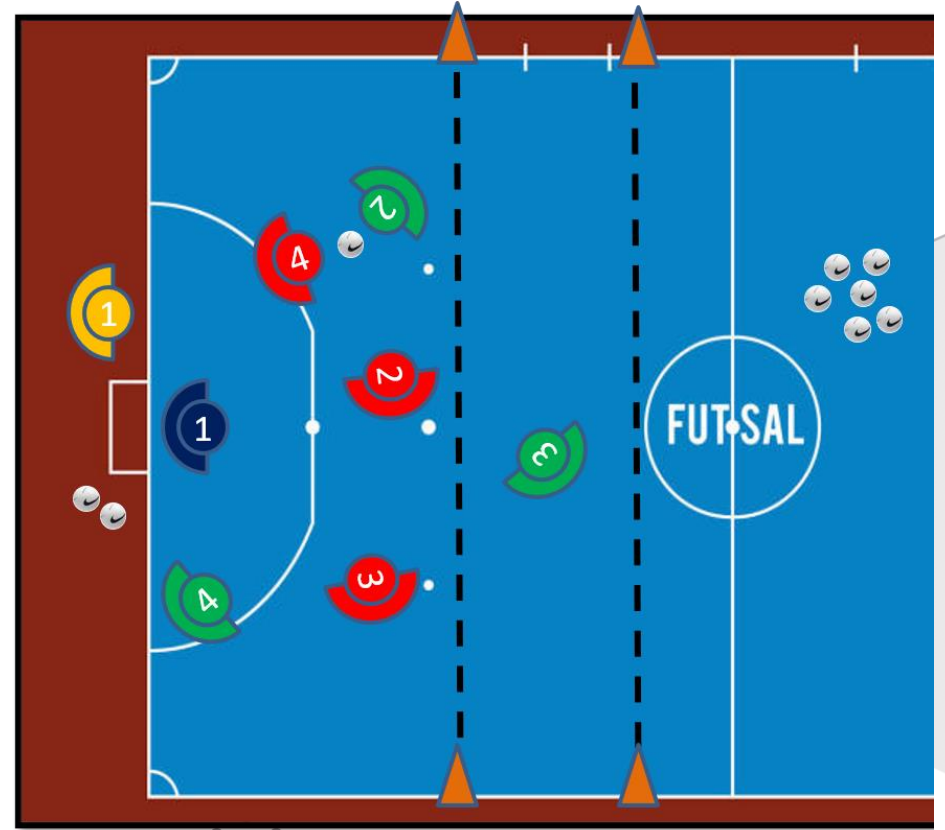
○ Proposition n°2

■ EFFECTIF

- 3 CONTRE 3 + 1 GB par équipe

Argumentaire :

- Spécificité du poste
- Lisibilité des statuts de chacun
- Déséquilibre défensif moins important



ADAPTATIONS - REGULATIONS

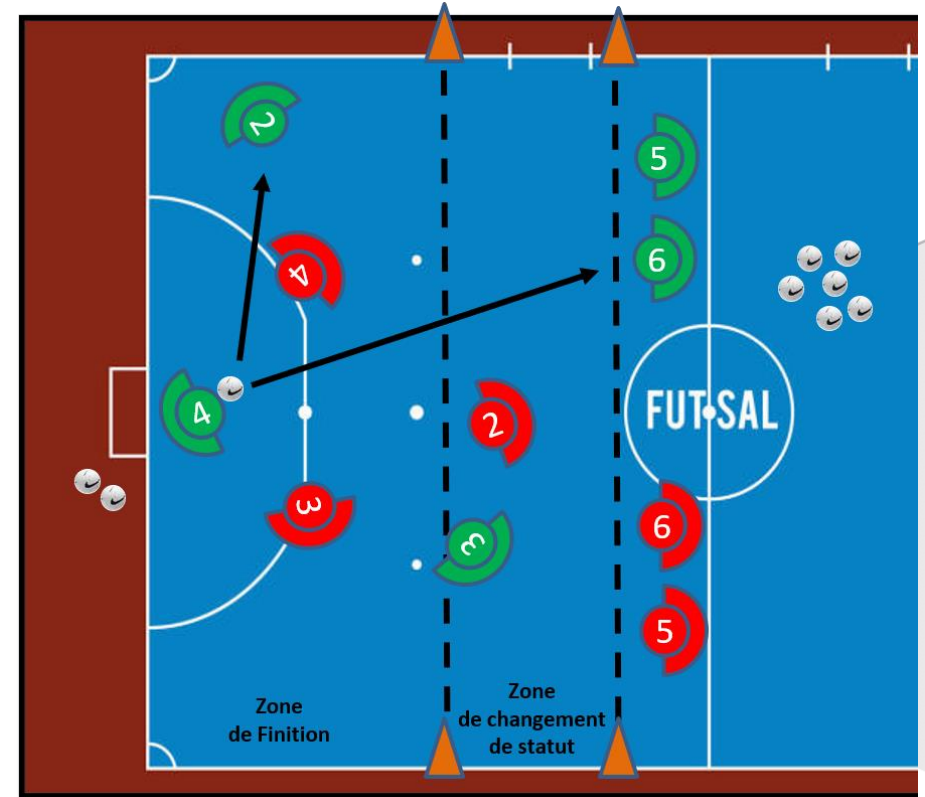
○ Proposition n°3

■ RELANCE GB

- Possibilité de relancer à un des 2 partenaires ou bien à un des remplaçants* de son équipes.

Argumentaire :

- Sortir de la pression adverse
- Offrir des solutions de jeu
- Implication des suppléants



* : Appui fixe ou rentrant

ADAPTATIONS - REGULATIONS

○ Proposition n°4

■ **SYSTÈME « VAGUE » PROTEGEE**

- Quand changement de statut validé, les 3 joueurs qui défendent se positionnent dans les 9m ou dans la zone des 10m et les 3 attaquants démarrent au-delà de la ligne des 10m .

Argumentaire :

- Sortir de la pression adverse
- Travail facilitant de l'attaque placée



ADAPTATIONS - REGULATIONS



○ Proposition n°4

■ FAUTES

- Suivant le niveau d'expertise et la catégorie, interdire les tacles et/ou les charges
- Ne pas utiliser ou moduler le nombre de fautes cumulées en fonction du temps et de la catégorie.

○ Proposition n°5

■ RELANCES DU GB

- Tolérance des relances uniquement au sol et/ou uniquement dans la zone des 10m.
- Possibilité pour le GB de sortir de la zone des 10m en conduite de balle avec possibilité des faire des passes à ses partenaires pour gagner le droit d'attaquer.

ADAPTATIONS - REGULATIONS



○ Proposition n°6



■ TEMPS DE JEU

- Possibilité de varier la durée et le nombre de rencontres lors d'un rassemblement (à tester)

Format*	Jeunes (U10-U13)	Adolescents (U14-U17)	Adultes (U18 & +)
Durée maximum (Temps cumulé journée)	35'	45'	50'
Si 1 match	/	/	4 x 8'*
Si 2 matchs	/	2 matchs de 3 x 6'	2 matchs de 3 x 8'
Si 3 matchs	3 matchs de 3 x 3'	3 matchs de 3 x 5'	3 matchs de 3 x 5'
Si 4 matchs	4 matchs de 2 x 4'	4 matchs de 3 x 3'30 ou 4 matchs de 2 x 5'	4 matchs de 3 x 4' ou 4 matchs de 2 x 6'

* : 1 suppléant minimum préconisé par équipe

Important :

- Temps de récupération intra-match = minimum temps de la période (si 3' de jeu = 3' de récupération)
- Temps de récupération inter-matchs = 1 à 2 fois le temps d'une période (si temps d'une période = 3', temps de récupération inter-match = 6' minimum)



ADAPTATIONS - REGULATIONS



○ Proposition n°7

■ CORNERS ET TOUCHES

- Possibilité d'utiliser le corner et la touche « conduite »

○ Proposition n°8

■ REGLES DE POSSESSION EN PHASE OFFENSIVE

- Déterminer un temps maximum (5'') pour intégrer la zone de finition et /ou
- Fixer un nombre de passes maximum possible (5 passes) pour l'équipe attaquante dans la « zone de changement de statut »
- Interdiction de retourner en zone de changement de statut.

