



Le livret du Jeune Arbitre de Futsal

UGSEL Nationale

277 rue Saint Jacques
75 240 PARIS CEDEX 05

Tél: 01-44-41-48-50

Fax: 01-43-29-96-88

Site Web : www.ugsel.org



UGSEL

Éduquer... tout un sport !

Arbitrer

Un exercice complexe que ce livret du jeune arbitre essaie de rendre abordable et simple.

Il contient :

-des éléments de compréhension du futsal (esprit du jeu, sens général du règlement)

-10 consignes de base pour le Jeune arbitre

-les règles spécifiques UGSEL

-des précisions sur les situations fréquemment rencontrées

-les lois du jeu à bien connaître :

Le terrain de jeu et les tracés qui facilitent la tâche de l'arbitre

Les fautes et comportements anti-sportifs, les coups francs directs et indirects, l'avertissement, l'expulsion

-le cumul des fautes

-le jeu du gardien de but

-l'évaluation

-les placements et la gestuelle de l'arbitre

LE FUTSAL.....quelques éléments de compréhension

C'est un véritable football, à effectif réduit, avec des règles et un ballon spécifiques.

Il se pratique aussi bien en salle qu'en plein air, sur un terrain de handball, avec quelques tracés supplémentaires et équipé de buts de handball.

Le FUTSAL favorise le jeu avec des contacts physiques réglementés(tacles et charges interdits) et la priorité est donnée, à la technique, en mouvement. Les joueurs touchent fréquemment le ballon et les tirs au but sont nombreux.

En Futsal, tout le monde attaque, tout le monde défend !

Le règlement est conçu pour favoriser le jeu rapide et exiger des joueurs, un comportement **FAIR-PLAY**.



Le jeune ARBITRE...

10 consignes de base

- ⇒ Je siffle uniquement lorsque cela est nécessaire !!!
- ⇒ J'indique la **direction** de l'équipe qui bénéficie du coup franc, de la remise en jeu (bras tendu à l'horizontale et dans le sens de l'équipe qui attaque ou qui devient attaquante)
- ⇒ Je décompte les 4 secondes avec les doigts (bras tendu au-dessus de la tête, en montrant 1 doigt, puis 2, ...)
- ⇒ J'indique à l'adversaire qu'il n'est pas à 5 mètres, sur la touche, le coup franc, le coup de pied de coin (main avec les doigts écartés)
- ⇒ Je ne rentre sur le terrain que si cela est strictement nécessaire, sinon je risque de ralentir le jeu.
- ⇒ Je favorise **le jeu rapide**
- ⇒ Je suis très attentif aux **tacles et aux charges**,
- ⇒ Je me **déplace** pour être très près de l'action en tenant compte du ballon et de l'autre arbitre
- ⇒ Je reste très attentif et prêt à intervenir
- ⇒ Je peux faire des erreurs mais je m'informe sur le **règlement**
- ⇒ je ne siffle pas trop tôt car je risque de couper un éventuel avantage, je l'annonce clairement



Rôle du deuxième arbitre :

- ⇒ Il couvre le côté du terrain opposé à celui de l'arbitre. Il est également autorisé à utiliser le sifflet. Il aide le 1^{er} arbitre à veiller à l'application des Lois du Jeu dans le match.
- ⇒ Il a le pouvoir d'arrêter le jeu pour toute infraction aux Lois du Jeu.

Règles spécifiques UGSEL

Le nombre de fautes cumulées qui entraîne un coup de pied de réparation à 10m dépend du temps de jeu

Tout avertissement entraîne une exclusion temporaire de 2'

Tout tacle entraîne un avertissement

Un temps mort d'une minute peut être demandé par équipe et par temps de jeu.

Tout ce qui ne figure pas dans les règles spécifiques UGSEL sont les lois du jeu FIFA pour le Futsal.

Abréviation employée :

CFD : Coup Franc Direct ; CFI : Coup Franc Indirect ; CPC : Coup de Pied de Coin couramment appelé Corner ; CPR : Coup de Pied de Réparation couramment appelé Pénalty, il en existe 2 en Futsal : à 6m et à 10m. ; BAT : Balle à Terre ;

- Précisions sur quelques situations fréquemment rencontrées

L'usage du sifflet : le coup de sifflet est un moyen de communication essentiel. Son intensité doit être modulée selon la gravité de la faute. Son usage est codifié et il n'est pas indispensable pour arrêter le jeu. Il est obligatoire pour :

-le coup d'envoi, l'arrêt du jeu pour une faute ou incorrection, l'exécution d'un CPR, une demande de temps mort, la fin du jeu et lorsque le ballon touche un élément extérieur.

Il n'est pas indispensable pour interrompre le jeu, lorsque le ballon sort de l'aire de jeu (touche, CPC, dégagement de but, but) sauf dans des situations peu claires.

On ne doit pas l'utiliser pour une reprise du jeu après un temps mort et une BAT

- Règles spécifiques au futsal : Tacle et charge : ils sont interdits en futsal

Le tacle est l'action qui consiste à prendre le ballon dans les pieds de l'adversaire en allant au sol.

S'il manque un élément : sol, ballon ou adversaire, il ne peut s'agir d'un tacle mais il peut y avoir faute.

Le ballon dans les pieds signifie que le ballon est maîtrisé donc à distance de jeu de celui qui le possède ; le gardien de but peut tacle, sous certaines conditions (sans imprudence, témérité ou excès d'engagement) et uniquement dans les limites de sa surface de réparation.

La Charge est l'action de pousser l'adversaire épaule contre épaule lors de la conquête du ballon.

Sanction : CFD ou CPR, faute cumulée, avertissement pour le tacle

- Jeu avec le gardien de but : on (chacun des joueurs d'une équipe) ne peut pas rejouer (jouer de nouveau ou jouer une 2nde fois) avec son gardien de but sauf si le ballon a été touché par un adversaire ou a franchi la ligne médiane (spécifique UGSEL). Quel que soit la position où se trouve le gardien de but dans sa moitié de terrain (dans ou hors de sa surface)

Jouer : faire une passe

Sanction :CFI où le ballon est touché ou sur les 6m si dans surface de réparation

- 4 secondes : sur toutes les remises en jeu sauf coup d'envoi, coup de pied de réparation et balle à terre, le joueur doit mettre en jeu dans les 4 secondes après qu'il soit en possession du ballon. Ces 4 secondes s'appliquent aussi quand le gardien est en possession du ballon (à la main ou au pied)

Sanction : reprise du jeu par l'adversaire par une touche (sur une touche) ou CFI (CFD), un dégagement du gardien (CPC)

- 5 mètres : distance à laquelle doit s'éloigner l'adversaire qui ne bénéficie pas de la remise en jeu. On ne doit pas gêner la reprise rapide du jeu ni intervenir si on est à moins de 5 m du ballon. Ceci s'applique pour les CFD, CFI, Touche, coup de pied de coin, Coup de pied de réparation. Cette distance est réduite à 3m sur le coup d'envoi.

Application : indiquer à l'adversaire de reculer à distance, si non exécution CFI et avertissement possible.

- Touche : action de reprendre le jeu lorsque le ballon est sorti de l'aire de jeu par une ligne de touche ou a touché un élément extérieur (plafond, câble, autre...) au dessus de l'aire de jeu

Application : ballon arrêté , à l'endroit où il es sorti, sur la ligne de touche, on tolère que le joueur qui remet en jeu puisse avoir un pied dans le terrain (spécifique UGSEL)

Sanction : une mauvaise exécution entraine la remise en jeu par l'adversaire

- Avantage : si une faute est commise sur un joueur et que son équipe garde cependant la maîtrise du ballon, l'arbitre peut laisser l'avantage. La possibilité de marquer un but, la proximité du but adverse ,la gravité de la faute sont des éléments importants pour laisser ou non l'avantage. La perte du ballon dans les secondes qui suivent peut nécessiter de revenir à la faute et d'exécuter le CFD.

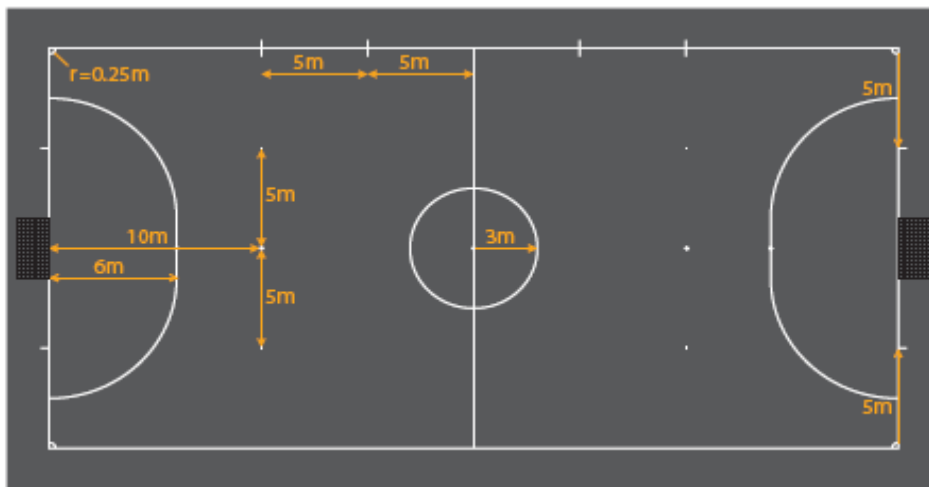
L'arbitre signale l'avantage par un geste et, en scolaire, de préférence par la voix : « Avantage ». A l'arrêt de jeu qui suit, l'arbitre indique la faute à la table de marque pour cumuler celle-ci.

- Faute cumulée : toutes les fautes qui entraînent un CFD sont cumulées, à partir de la 6ème par mi-temps ou temps de jeu, un coup de pied de réparation à 10m est accordé à l'équipe qui a subi la faute. En temps de jeu réduit (finales nationales) ou temps de jeu inférieur à 20 minutes, le nombre de fautes cumulées est réduit (exemple : 10,12minutes CPR à la 4ème, 15 et 16 minutes : 5ème faute, 18 minutes et plus : 6ème).(spécifique UGSEL)

LOIS DU JEU A bien connaitre....

Loi 1 • TERRAIN DE JEU

Les marquages essentiels en plus des tracés classiques du terrain de Hand



Loi 12 • FAUTES ET COMPORTEMENT ANTISPORTIF

⇒ Coup franc direct :

Un coup franc direct (CFD) est accordé à l'équipe adverse du joueur qui, avec imprudence, témérité ou excès d'engagement

- Donne ou essaye de donner un coup de pied à un adversaire
- Fait un croche-pied à un adversaire
- Saute sur un adversaire
- Charge un adversaire,
- Frappe ou essaye de frapper un adversaire ou cracher sur lui
- Bouscule un adversaire
- Tacle un adversaire

Un coup franc direct est également accordé à l'équipe adverse du joueur qui commet l'une des fautes suivantes :

- Tient un adversaire
- Crache sur un adversaire
- Touche délibérément le ballon de la main (excepté le gardien dans sa propre surface de réparation)
-

Les fautes mentionnées ci-dessus sont des fautes cumulables

⇒ Coup franc indirect :

Un joueur qui commet l'une des fautes suivantes, sera sanctionné d'un coup franc indirect :

- Joue d'une manière dangereuse
- Faire obstacle à la progression d'un adversaire,
- Empêche le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- Commet contre un coéquipier une des 9 infractions sanctionnées par un coup franc direct (lorsqu'elles sont commises contre un adversaire)
- Commettre d'autres fautes non mentionnées dans la loi 12, pour lesquelles le match est interrompu afin d'avertir ou d'expulser un joueur

Un coup franc indirect est également accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui,

- Garde le ballon en main ou au pied pendant plus de 4 secondes dans sa propre moitié de terrain
- Après avoir touché le ballon, le retouche dans sa propre moitié de terrain avant qu'il n'ait franchi la ligne médiane (spécifique UGSEL) ou n'ait été joué ou touché par un adversaire par un adversaire
- touche le ballon des mains dans sa propre surface de réparation sur une passe bottée délibérément par un coéquipier
- touche le ballon des mains dans sa surface de réparation directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- 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 adverse.

⇒ Fautes passibles d'avertissement (carton jaune) :

Un joueur sera averti s'il

- se rend coupable d'un comportement antisportif
- Manifeste sa désapprobation par la parole ou par gestes
- Enfreint avec persistance les Lois du Jeu de futsal
- Retarde la reprise du jeu
- Ne respecte pas la distance réglementaire lors de l'exécution par l'équipe adverse d'un coup de pied de coin, d'un coup franc, d'une rentrée de touche.
- Pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres ou enfreint la procédure de remplacement
- Quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation préalable des arbitres

Pour toutes ces fautes, un coup franc indirect sera accordé à l'équipe adverse.

⇒ Fautes passibles d'expulsion (carton rouge) :

Un joueur ou un remplaçant sera averti s'il

- Commet une Faute grossière
- Adopte un comportement violent
- Crache sur un adversaire ou tout autre personne
- Empêche l'équipe adverse de marquer un but ou Annihile une occasion manifeste de but en commettant délibérément une faute de main ou
- Annihile une occasion de but manifeste d'un adversaire se dirigeant vers son but, en commettant une infraction passible d'un coup franc direct ou d'un coup de pied de réparation
- Tient des propos ou fait des gestes blessants, injurieux et/ou grossiers
- Reçoit un 2nd avertissement au cours du même match

Le joueur exclu ne peut plus participer au match, ni prendre place sur le banc. Son équipe jouera à 1 de moins pendant 2 minutes (un joueur peut rentrer avant ces 2 minutes si son équipe en INFÉRIORITE NUMÉRIQUE encaisse un but).

Loi 13 • COUPS FRANCS

Les coups francs sont soit directs ou indirects. Le ballon doit être immobile au moment de la frappe et l'exécutant ne doit pas retoucher le ballon avant que celui-ci n'ait été touché par un autre joueur.

Loi 14 • CUMUL DE FAUTES

Tous les coups francs directs sont des fautes cumulables. Les 5 premières fautes cumulées par équipe durant chaque mi-temps sont enregistrées dans le rapport du match.

A compté de la sixième faute cumulée par une équipe au cours d'une mi-temps :

- les coups francs accordés pour ces fautes ne peuvent plus être parés par un mur de joueurs
- l'exécutant doit être clairement identifié
- le gardien de but doit rester dans sa surface de réparation à 5 mètres minimum du ballon.
- Tous les autres joueurs doivent rester sur le terrain de jeu, en dehors de la surface de réparation et derrière une ligne imaginaire parallèle à la ligne de but et située à une distance d'au moins 5 mètres du ballon.

Le joueur exécutant le coup franc doit botter le ballon avec l'intention de marquer un but.

JEU DU GARDIEN DE BUT

→ Il ne peut conserver pas le ballon au pied ou à la main, plus de **4 secondes**.

→ Le **dégagement du ballon** est la manière de reprendre le jeu après une sortie de but. Le gardien de but doit remettre le ballon en jeu, **à la main** exclusivement et ne peut retoucher le ballon que si celui-ci a été touché par un adversaire.

Les joueurs ont le droit de donner le ballon dans leur propre moitié de terrain, **une seule fois**, à leur gardien de but. Pour le redonner une seconde fois, le ballon doit avoir **franchi la ligne médiane (spécifique UGSEL)** ou avoir été **touché par un adversaire**.



EVALUATION JEUNE ARBITRE

NOM :

Prénom :

NOTE	0.5	1	2	4	Total
COMMUNICATION					
ORAL	Ne parle pas	Parle peu et doucement	Parle de façon adaptée mais doucement	Parle de façon adaptée et clairement	
SIFFLET	N'ose pas, ne siffle pas	Siffle doucement	Siffle fort	Adapte son coup de sifflet à la situation	
GESTES	N'en fait pas ou non adaptés	Fait quelques gestes de temps en temps	Fait les gestes importants	Fait tous les gestes correctement	
COMMUNIQUE AVEC L'AUTRE ARBITRE	Ne le prend pas en compte	Le regarde de temps en temps	Communique pendant que le jeu est arrêté	Communique pendant le déroulement du jeu	
GESTION DE MATCH					
AVANT MATCH (tâches matérielles, administratives et relationnelles)	N'assure que le minimum (tirage au sort, coup d'envoi)	Remplit les tâches matérielles et administratives	Exécute toutes les tâches avec assurance	Crée une relation positive avec tous les acteurs du match	
PLACEMENTS DEPLACEMENTS	Est statique	Se déplace de manière peu adaptée	Adapte son déplacement mais en commettant quelques erreurs	Se déplace en prenant en compte le ballon et l'autre arbitre	
REGARD	Ne regarde que le ballon	Regarde le ballon, les partenaires et adversaires proches	Commence à prendre en compte l'action et l'ensemble des joueurs	Evalue en permanence le rapport d'opposition	
PRESENCE ET CONDUITE DU JEU	Est passif et subit le jeu	Ne fait pas de prévention, sanctionne sans expliquer	Fait de la prévention et explique ses décisions	Idem + autorité intelligente	
REGLEMENT					
CONNAISSANCE	Ne connaît pas les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales	Connaît les règles fondamentales et quelques complémentaires	Connaît toutes les règles et leur influence sur le jeu	
APPLICATION	N'applique pas les règles fondamentales	Applique les règles avec hésitation	Applique les règles avec discernement	Applique les règles avec cohérence au service du jeu	
Conseils pour progresser :					Total

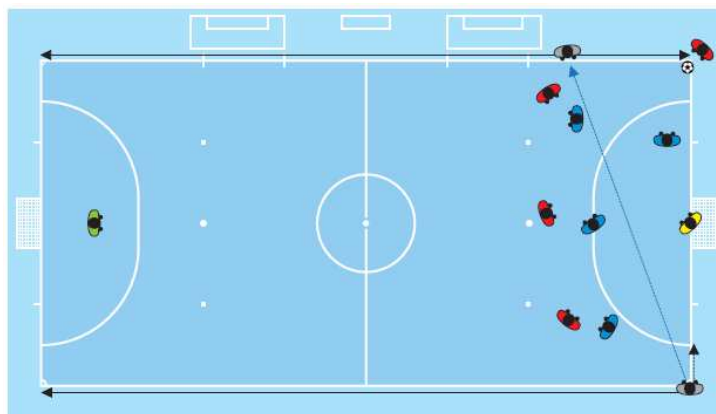
BAREME : De 0 à 11 : formation en cours; De 12 à 20 Benjamins et tri-sports; De 21 à 30 :

MINIMES ; + de 31 : Cadets et juniors

Les principaux placements (A est le 1^{er} arbitre, A2 est le 2nd arbitre)

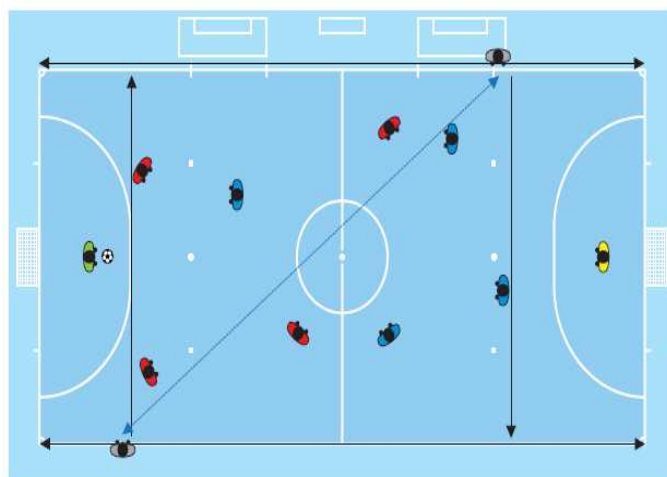
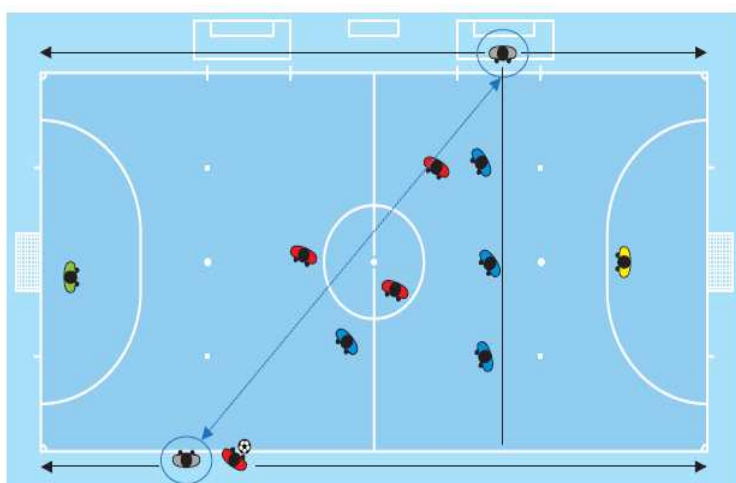


placement sur le coup d'envoi



placement sur un coup de pied de coin

placement sur une touche



placement sur un dégagement de but

Les signaux principaux qu'un arbitre peut effectuer



Coup d'envoi / reprise du jeu



Coup franc direct / Coup de pied de réparation



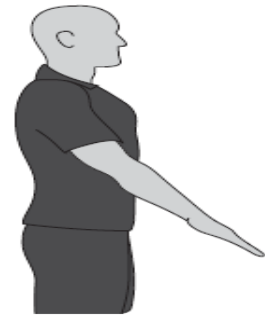
Coup de pied de coin (1)



Coup franc indirect



Décompte des quatre secondes (1)



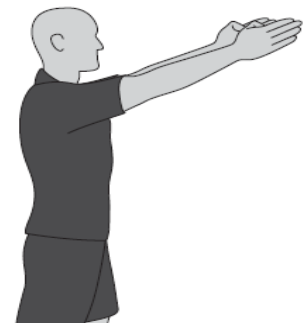
Sortie de but (1)



Rentrée de touche (1)



Temps mort



Avantage pour une faute cumulée