



JE SUIS JEUNE OFFICIEL EN FUTSAL A 5



Programme 2008-2012
Modifié le 11/01/2011

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement !

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL :

1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

« Au nom de tous les juges et officiels, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et en suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité ».

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
- être sensible à l'esprit du jeu
- être objectif et impartial
- permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.

- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

2. LE JEUNE OFFICIEL DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

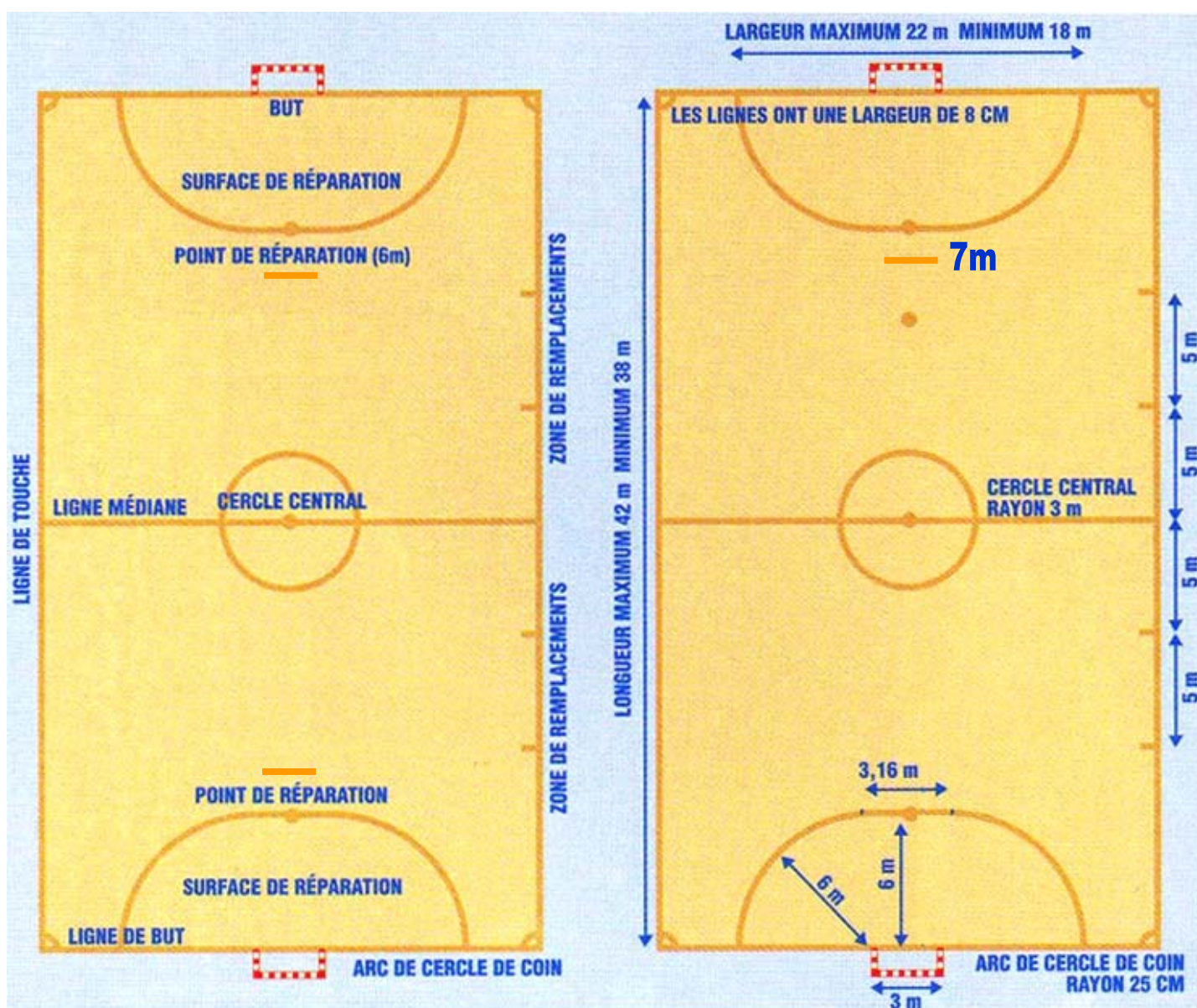
- Le terrain et ses dimensions
- Le ballon
- Les joueurs
- L'équipement
- L'arbitre et ses assistants
- La durée de la rencontre
- Le coup d'envoi et la reprise du jeu
- Le ballon en jeu, hors du jeu
- Le but marqué
- Fautes et comportement antisportif
- Les coups francs (direct et indirect)
- Cumul des fautes
- Le coup de pied de réparation
- La rentrée de touche
- Le dégagement du ballon du gardien
- Le coup de pied de coin
- Le rôle de l'arbitre

L'arbitrage des jeunes par des jeunes doit être favorisé.



LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS

- Le terrain doit avoir les dimensions suivantes : longueur : 38 à 42 mètres, largeur 18 à 22 mètres.
- Ces dimensions correspondent à un gymnase de type C.
- Les dimensions des buts sont de 3 mètres x 2 mètres.
- Les buts doivent être fixés au sol.
- Le cercle central a 3 mètres de rayon.
- Le point de réparation (penalty) est placé à 6 mètres du but.
- La surface de réparation est à 6 mètres.
- Le futsal peut se pratiquer à l'intérieur ou à l'extérieur (possibilité d'aménagement sur herbe).





LE BALLON

- Ballon spécifique futsal de taille 4 (circonférence de 62 à 64 cm, poids de 400 à 440 gr). Ballon de feutrine INTERDIT.
- Le ballon ne peut rebondir à plus de 65 cm ni à moins de 50 cm lors de son premier rebond lorsqu'il est lâché d'une hauteur de 2 mètres.



LES JOUEURS

- 5 dont le gardien (*5 remplaçants maximum**).
- Un nombre illimité de remplacements est permis durant le match.
- Un joueur qui a été remplacé peut revenir sur le terrain.
- Remplacement à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres devant le banc.
- Si un joueur n'a pas passé cette ligne des 5 mètres et que le remplaçant est entré, le jeu est arrêté et un Coup Franc Indirect est accordé à l'équipe adverse à l'endroit où se trouvait le ballon au moment de la faute.
- Le match sera arrêté si l'une des équipes compte moins de trois joueurs (dont le gardien) sur le terrain.
- Les changements peuvent s'effectuer à tout moment de la partie (ballon en jeu ou non).



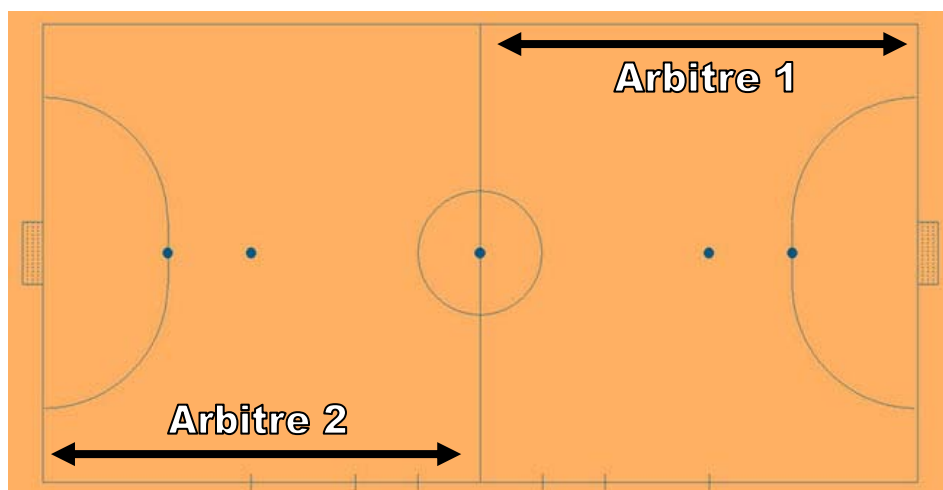
L'EQUIPEMENT

- Maillots de couleurs identiques numérotés, short, chaussettes traditionnelles, protège-tibias et chaussures types tennis.
- Le gardien de but est autorisé à porter un pantalon de survêtement.
- L'équipement et la tenue des joueurs ne doit en aucun cas présenter un danger quelconque pour eux-mêmes et pour les autres. Ce point s'applique aussi aux bijoux en tout genre.



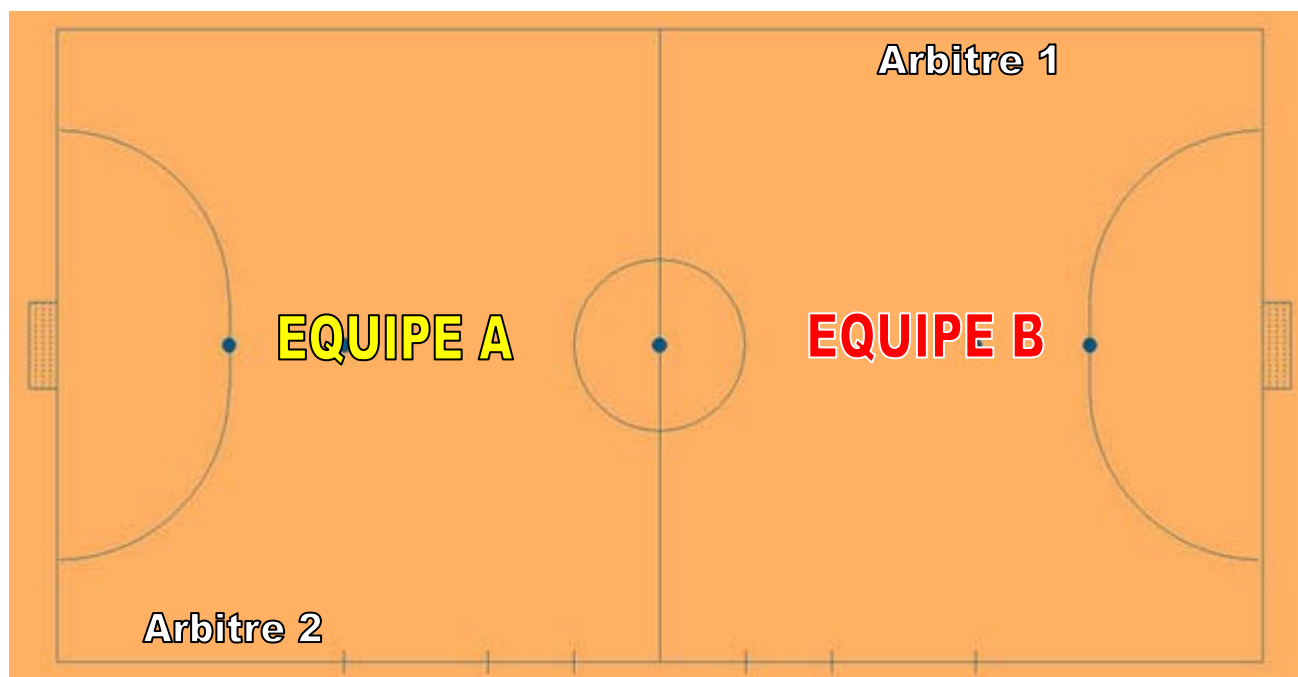
L'ARBITRE ET SES ASSISTANTS

- Une rencontre ne peut se dérouler sans que 2 arbitres soient nommés. Ils seront munis chacun d'un sifflet.
- Ils se centrent sur l'application des lois du jeu, les fautes commises et les sanctions à prendre.
- Les rencontres seront arbitrées par deux jeunes arbitres UNSS certifiés ayant reçu une formation au sein de leur association sportive, du département ou de l'académie d'origine.
- Arbitrage à 2 jeunes officiels sur le terrain. Les 2 arbitres interviennent chacun dans une moitié de terrain (sauf sur les sorties en touche dans la moitié de terrain opposée).



Placement et déplacements
des 2 arbitres en futsal

- Les professeurs sont chargés de tout mettre en œuvre pour aider les jeunes arbitres dans leurs fonctions. Le respect et l'acceptation de ses décisions seront expliqués aux joueurs avant le début de la rencontre.
- Les arbitres seront aidés dans leur tâche par trois assistants : 2 jeunes officiels gèrent les fautes collectives de chaque équipe, 1 jeune officiel à la table gère le chronomètre, le score et la feuille de match.



1 J.O comptabilise les fautes collectives de l'équipe A

1 J.O gère le temps de jeu, le score et la feuille de match.

1 J.O comptabilise les fautes collectives de l'équipe B



LA DUREE DE LA RENCONTRE

- Un match se compose d'une ou deux périodes de jeu en fonction du nombre d'équipes et de la formule choisie.
- Il est possible pour chaque équipe d'utiliser un temps-mort d'une minute par mi-temps (cette durée ne fait pas partie du temps de jeu).

Catégories	Un match (2 équipes)	Deux matchs (3 équipes)	DUREE TOTALE DE JEU
Benjamines	2 x 12 minutes	2 x 6 minutes	24
Benjamins	2 x 15 minutes	2 x 8 minutes	30
Minimes filles	2 x 25 minutes	2 x 12 minutes	50
Minimes garçons	2 x 25 minutes	2 x 12 minutes	50
Cadettes	2 x 25 minutes	2 x 12 minutes	50
Cadets	2 x 25 minutes	2 x 12 minutes	50
Juniors/Seniors filles	2 x 25 minutes	2 x 12 minutes	50
Juniors/Seniors garçons	2 x 30 minutes	2 x 15 minutes	60

Temps de jeu indicatif en fonction du nombre d'équipes

Le nombre de fautes collectives en fonction du temps de jeu :

Temps de jeu	Nombre de fautes collectives maximum (sans sanction)	Coup franc (à 7 mètres)
6 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
8 minutes	2 fautes	à la 3 ^{ème} faute
10 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
12 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
13 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
15 minutes	3 fautes	à la 4 ^{ème} faute
16 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
18 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
20 minutes	4 fautes	à la 5 ^{ème} faute
25 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute
30 minutes	5 fautes	à la 6 ^{ème} faute

- Toutes les fautes qui suivent la première sanction (fautes collectives) entraîneront un nouveau coup franc à 7 mètres (Pas de mur et le gardien sur sa ligne de but).

Exemple : Match de 10 minutes. A la 4^{ème} faute collective coup franc, à la 5^{ème} faute collective coup franc, à la 6^{ème} faute collective coup franc....

- Lors de chaque mi-temps on repart à zéro pour effectuer un nouveau cumul des fautes collectives.



LE COUP D'ENVOI ET LA REPRISE DU JEU

- Au début de la partie, les deux équipes étant sur le terrain, l'arbitre appellera les deux capitaines d'équipe afin de procéder au tirage au sort.
- L'équipe gagnante lors de la procédure du choix du camp décide sur quel but elle va attaquer lors de la 1^{ère} mi- temps ; l'autre équipe procède au coup d'envoi.
- Il est possible de marquer directement un but sur un coup d'envoi.
- Le ballon est en jeu lorsqu'il a été botté et a bougé vers l'avant.
- Lorsque le ballon touche le plafond, rentrée de touche à l'équipe adverse à hauteur de l'impact.

- Pour commencer la partie, reprendre après la mi-temps et après chaque but marqué, l'arbitre fera procédé au coup d'envoi.

Placement :

Les joueurs sont dans leur camp respectif et ceux qui ne donnent pas le coup d'envoi doivent être à au moins 3 mètres du ballon (rayon du cercle central).

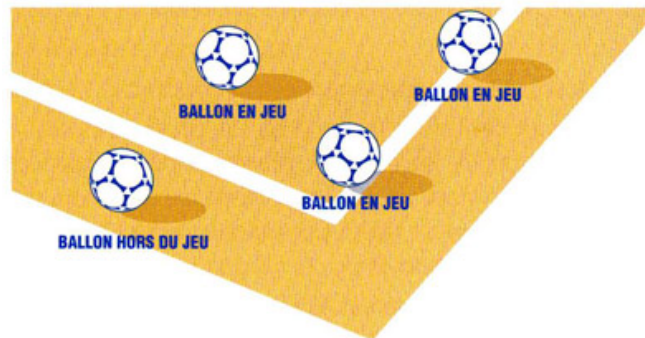
Balle à terre :

L'arbitre donnera balle à terre à chaque fois que le jeu aura été arrêté pour une cause non prévue dans les lois ; elle s'effectuera à l'endroit où se trouvait le ballon au moment où le jeu a été arrêté. Le ballon sera en jeu dès qu'il aura touché le sol.



LE BALLON EN JEU – LE BALLON HORS DU JEU

- Le ballon est hors du jeu quand :
 - Il a entièrement franchi la ligne de touche, que ce soit à terre ou en l'air.
 - Le jeu est arrêté par l'arbitre.

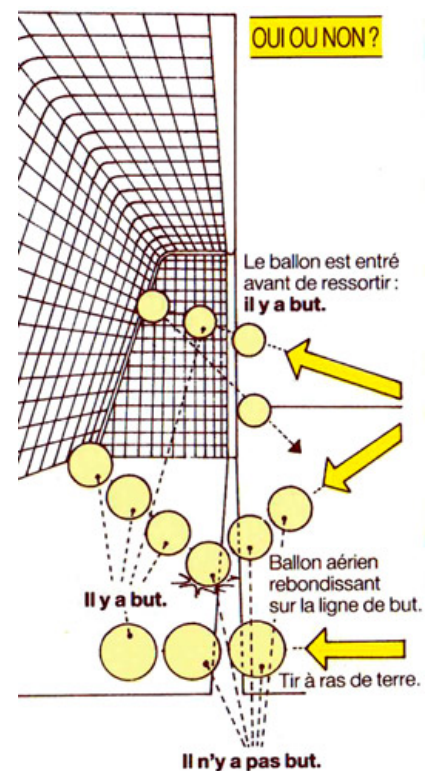


- Le ballon est en jeu dans toutes les autres situations y compris quand :
 - Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché un montant de but, la barre transversale.
 - Il rebondit dans le terrain de jeu après avoir touché l'arbitre lorsqu'il se trouve sur le terrain de jeu.
- Les lignes font partie des surfaces qu'elles délimitent.



LE BUT MARQUE

- Un but est marqué quand le ballon a entièrement franchi la ligne de but (en l'air ou à terre), entre les poteaux et sous la transversale.
- Le ballon doit rester conforme et ne doit pas avoir été touché par un corps étranger, ni de la main ou du bras par un joueur de l'équipe attaquante (excepté le gardien de but se trouvant dans sa propre surface de réparation)
- L'équipe qui aura marqué le plus de buts aura gagné la rencontre, sinon le match est déclaré nul.
- Un but peut être marqué depuis n'importe quel endroit du terrain.





LES SANCTIONS

Coup-franc direct

- Les coups francs directs sont comptabilisés au niveau des fautes collectives.
- Le ballon doit être immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon (CFI équipe Adv).
- Il doit être exécuté dans les 4 secondes.
- Le coup franc direct est exécuté à l'endroit où la faute est commise sauf quand celle-ci a été commise dans la surface de réparation, il sera alors procédé à un tir au but.

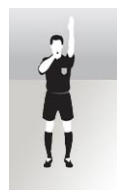


Les fautes et comportement antisportif doivent être sanctionnés par un coup franc direct lorsque le joueur :

- ☞ Donne ou essaie de donner un coup de pied à l'adversaire
- ☞ Fait ou essaie de faire un croche pied à l'adversaire
- ☞ Saute sur un adversaire
- ☞ Charge un adversaire (même avec l'épaule)
- ☞ Frappe ou essaie de frapper un adversaire
- ☞ Bouscule un adversaire
- ☞ Crache sur un adversaire
- ☞ Touche intentionnellement le ballon des mains
- ☞ Tacle un adversaire en duel

Coup-franc indirect

- Le ballon doit être immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher deux fois de suite le ballon (CFI équipe Adv).



Coup franc indirect

Les fautes et comportements antisportifs doivent être sanctionnés par un coup franc indirect lorsque le joueur :

- ☞ Joue de manière dangereuse
- ☞ Effectue un changement hors zone ou un mauvais changement
- ☞ Fait obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué
- ☞ Empêche volontairement le gardien de but de lâcher le ballon des mains
- ☞ Perd sa chaussure sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse du gardien de but qui commet l'une des fautes suivantes :

- ☞ Touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe bottée volontairement par un coéquipier
- ☞ Touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- ☞ Contrôle le ballon des mains pendant plus de 4 secondes
- ☞ *Touche deux fois de suite le ballon sur une relance ou remise en jeu **
- ☞ Perd sa chaussure sur le terrain
- ☞ Ne respecte pas la règle des 4 secondes

Le coup franc indirect doit être exécuté à l'endroit de la faute sauf lorsqu'elle est commise dans la surface. Dans ce cas, le ballon sera posé sur la ligne de réparation à l'endroit le plus proche de la faute.



- Le carton blanc entraîne une exclusion temporaire. Elle sera d'une durée de 2 minutes*.
- Le carton blanc a un objectif uniquement préventif et éducatif. *
- 1 seul carton blanc par mi-temps et par équipe*.
- L'arbitre utilisera le carton blanc dans les cas suivants :

Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation)

- ☞ 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 d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- ☞ Il quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre



Carton jaune (1 point de pénalité pour l'équipe*)

- Le carton jaune entraîne une exclusion temporaire. Elle sera d'une durée de 2 minutes.
- L'arbitre utilisera le carton jaune dans les cas suivants :

Le joueur se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple : simulation)

- ☞ 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 d'une touche, d'un coup de pied de coin ou d'un coup franc
- ☞ Il quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre



Carton rouge (3 points de pénalité pour l'équipe*)

- Le carton rouge entraîne une exclusion définitive du joueur pour le match (infériorité numérique).
- Le joueur qui reçoit un carton rouge sera exclu pour la totalité du tournoi* (sauf lors des championnats de France ou une commission de discipline sera organisée pour définir le degré de sanction)
- L'arbitre utilisera le carton rouge dans les cas suivants :

Le joueur se rend coupable d'une faute grossière

- ☞ Le joueur se rend coupable d'un acte de brutalité
- ☞ Il joueur crache sur un adversaire
- ☞ Il tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- ☞ Il reçoit un deuxième carton jaune au cours du même match



CUMUL DE FAUTES

- Tous les coups francs directs sont des fautes cumulables.
- Le nombre de fautes collectives est adapté au temps de jeu des rencontres (voir tableau).
- Les fautes cumulées repartent à zéro en seconde mi-temps.



LE COUP DE PIED DE REPARATION



- Le coup de pied de réparation ou penalty est accordé lorsqu'une des dix fautes entraînant un coup franc direct est commise par un joueur dans sa propre surface de réparation (surface des 6 mètres).
- Le ballon sera placé à 6 mètres de la ligne de but en face des buts.
- Seuls le gardien et le tireur clairement identifié se feront face. Les autres joueurs seront placés au plus près à 5 mètres.
- Le gardien doit être sur sa ligne de but.
- Le ballon devra être tiré vers l'avant et sera considéré en jeu dès qu'il aura été botté vers l'avant.
- Le tireur ne peut pas toucher deux fois consécutivement le ballon.
- Si un coup de pied de réparation est donné à la fin du temps réglementaire, le temps sera prolongé pour l'exécution de celui-ci par le bottant désigné, à l'exclusion de toute reprise par celui-ci ou par ses partenaires.

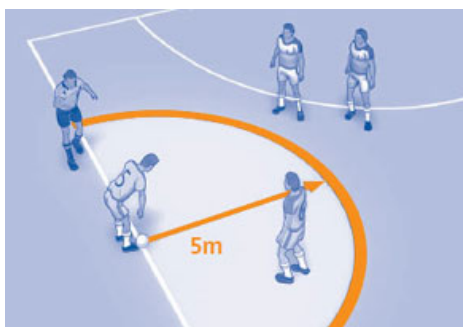
EPREUVES DE TIRS AU BUT

Pour départager deux équipes à égalité à la fin du temps réglementaire en match éliminatoire. Cette épreuve se déroule IMMEDIATEMENT à la fin de la rencontre.

- Tirage au sort, le vainqueur choisit s'il tire en premier ou en second.
- 5 tirs effectués parmi les 10 joueurs figurants sur la feuille de match (pas obligatoirement ceux qui ont terminé la rencontre).
- Si une équipe compte moins de 10 joueurs, l'équipe qui en a 10 choisira le même nombre de tireurs que l'équipe adverse.
- Si suite aux 5 tirs, l'égalité entre les deux équipes demeurent. Il sera procédé à la mort subite avec l'un puis l'autre tireur restant dans chaque équipe.
- Si l'égalité demeure lorsque tous les tireurs ont botté, on continue la mort subite en conservant l'ordre de passage réalisé précédemment.



LA RENTREE DE TOUCHE



- La rentrée de touche s'effectue exclusivement au pied (ballon arrêté sur la ligne et prise d'élan à

l'extérieur du terrain, sinon CFI pour équipe adverse).

- Un but ne peut être marqué directement sur rentrée de touche.
- Le ballon doit être arrêté sur la ligne de touche à l'endroit où le ballon est sorti (sinon touche à l'équipe adverse).
- Les joueurs adverses doivent être au moins à 5 mètres.
- La rentrée de touche doit être réalisée dans les 4 secondes à partir du moment où le ballon est posé au sol (sinon touche à l'équipe adverse).

Un coup franc indirect est accordé à l'équipe adverse si :

- Le joueur exécutant touche le ballon deux fois de suite.



DEGAGEMENT DU BALLON

Le dégagement du ballon est la manière de reprendre le jeu après une sortie de but.

- Un but ne peut pas être marqué directement sur dégagement du ballon du gardien à la main.
- Le gardien doit remettre le ballon en jeu à la main.
- Le ballon est dégagé à la main à l'extérieur de la surface de réparation.
- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir en dehors de la surface de réparation.
- Le ballon est en jeu dès qu'il est sorti directement de la surface de réparation.
- Le dégagement du ballon doit être effectué dans les 4 secondes (sinon CFI à l'équipe adverse).

Si le ballon n'est pas sorti directement de la surface de réparation :

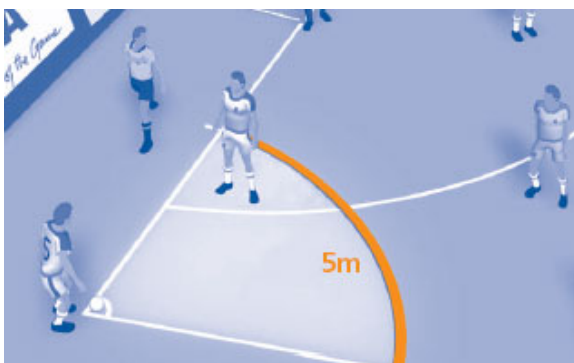
- Répétition du dégagement du ballon.

Si le ballon est touché deux fois de suite par l'exécutant :

- Coup franc indirect à l'équipe adverse.



LE COUP DE PIED DE COIN (CORNER)



- Les joueurs de l'équipe adverse doivent se tenir au moins à 5 mètres du ballon.
- Le corner doit être exécuté dans les 4 secondes (sinon CFI à l'équipe adverse).
- Le ballon est en jeu lorsqu'il est botté et a bougé.
- L'exécutant ne doit pas jouer le ballon deux fois de suite (sinon CFI à l'équipe adverse).
- Un but peut être marqué directement sur un tel coup de pied.



LE ROLE DE L'ARBITRE

- L'arbitre est le sportif qui contrôle le jeu et veille à la sécurité des joueurs.
- L'arbitre est le garant du respect des règles du jeu et surtout de l'esprit du jeu.
- Il doit rester le plus impartial possible et garder ses distances dans les relations avec les joueurs.
- L'arbitre est maître de toutes ses décisions et ne doit pas se laisser influencer par qui que ce soit ; ses décisions doivent être prises rapidement et sans laisser la place à l'indécision.
- Ses coups de sifflet doivent être brefs et clairs.
- Il doit intervenir seulement quand cela est nécessaire au bénéfice de l'esprit du jeu et du respect du règlement.
- L'arbitre peut se tromper, le joueur le sait et doit l'accepter, car lui-même n'est pas infallible.
- Respecter l'arbitre, c'est l'aider à diriger une rencontre.

La gestuelle en futsal :



Compte des quatre secondes



Temps mort



Cinquième faute cumulée



Coup franc indirect

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS

1. Arbitre

Avant, il doit :

- arriver bien avant l'heure de la rencontre,
- se présenter aux organisateurs et aux responsables des deux équipes,
- demander l'accès à un vestiaire.

- examiner l'aire de jeu pour faire apporter les modifications satisfaisantes aux lois du jeu (vérifier les filets, respecter les conditions de sécurité...),

- vérifier l'état du ou des ballons mis à sa dispositions,
- remplir sur la feuille de match les rubriques qui le concerne (coordonnées, licences),
- vérifier la rédaction de la feuille de match (noms, prénoms, n° de licence des joueurs),
- s'assurer de l'identité des joueurs qui ne possèderaient pas de licence,
- appeler les deux capitaines d'équipes afin qu'il prennent connaissance de la feuille de match,
- informer ceux-ci en cas de présence d'une pièce d'identité officielle ou non officielle,
- faire signer la composition de l'équipe et les réserves éventuelles par les deux capitaines,
- vérifier les licences avec les deux capitaines lors de l'appel des joueurs (dans les vestiaires ou sur le terrain),
- vérifier avec les arbitres assistants l'équipement des joueurs avant l'entrée sur le terrain.

Pendant, il doit veiller à ce que :

- les personnes assises sur le banc soient identifiées,
- les remplaçants présents sur le banc de touche soient en tenue sportive,
- les personnes se trouvant sur le banc ou dans la zone technique aient un comportement responsable

Seul l'entraîneur se lève pour donner des consignes.

- il doit diriger le jeu en application des lois :

- conduire le match en directeur de jeu,
- faire respecter ses décisions,
- sanctionner administrativement tout joueur ayant commis une faute passible du carton blanc, d'avertissement ou d'exclusion.

- il prend note sur sa carte d'arbitrage :

- du nom lorsqu'un joueur non inscrit vient compléter son équipe,
- du n° de maillot, de la minute du joueur ayant reçu un carton blanc, averti ou exclu,
- réclamation technique,
- réserve d'ordre administratif,
- de tout incident qui viendrait à se produire.

Après, - il devra :

- noter le résultat et le signer,
- signaler les joueurs blessés,
- noter les sanctions administratives,
- noter les incidents divers en précisant : « incident.....rapport suit »,
- faire prendre connaissance par le capitaine et accompagnateurs de la rédaction finale de la feuille de match qu'ils auront à signer

Attention la feuille de match est le PV de la rencontre et seules les inscriptions y figurant seront prises en compte.

En cas de dépôt de réserves :

RESERVE TECHNIQUE	RESERVE ADMINISTRATIVE
Il devra noter lui-même mot pour mot, ce que le capitaine plaignant lui a déclaré sur le terrain. Il fera signer les deux capitaines ou les	Il ne s'opposera pas à celle-ci, même si elle intervient après le match. Le cas échéant il transmettra la licence UNSS au service qui gère la compétition

2. Organisateur

Avant, il doit consulter le cahier des charges, faire l'inventaire du matériel et l'installer. Prévoir les fautes collectives, gonfler les ballons, préparer les feuilles de matchs, les bancs (remplaçants), une table de marque, des cartons (blanc, jaune, rouge), un chronomètre, éventuellement une sono.

Pendant, il doit respecter le programme, anticiper et assurer le bon usage des installations. Faire signer le code du sportif aux équipes, préparer les récompenses.

Après, il doit ranger, remettre en état, établir le bilan et boucler le dossier.

3. Reporter

Choix du média : article de presse, montage vidéo (dvd), site web...

Avant, prévoir le matériel et les logiciels, se poser les problèmes de droits (autorisation sur la circulaire d'organisation), Il doit établir un scénario.

Pendant, il doit couvrir l'événement (prendre toutes les équipes participantes, prendre des photos et/ou des vidéos des moments importants du championnat de France)

Après, il doit réaliser un dossier de presse, un montage vidéo ou des pages web sur l'évènement. Se mettre en relation avec les responsables UNSS pour assurer la diffusion de la production.

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

Niveau départemental

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Arbitres centraux	Capable d'arbitrer des rencontres de niveau départemental	Connaître et appliquer la règle : - connaître la gestuelle de l'arbitrage Placement - Déplacement : - se déplacer sur le terrain sans gêner le déroulement du jeu - arbitrer sa moitié de terrain Conduite du jeu : - expliquer si besoin les décisions - diriger le jeu - être attentif
Chronométreur		Savoir quand déclencher et arrêter le chronomètre (ballon en jeu ou hors du jeu) Savoir accorder un remplacement, un temps mort Assurer le chronométrage des temps morts Savoir informer les arbitres et les joueurs par un signal sonore de la fin de la mi-temps, fin du temps mort, de la fin du match, de la fin de la prolongation
Troisième arbitre		Prêter assistance au chronométreur Tenir la feuille de match Enregistrer le numéro des joueurs qui ont marqué des buts Noter le numéro des joueurs qui ont été avertis ou exclus Connaître la gestuelle de l'arbitrage
Protocole de certification	Le JO doit être en possession de son passeport La certification se fera en deux temps : - contrôle des connaissances théoriques par QCM - contrôle des connaissances pratiques lors de matches départementaux supervisés par un arbitre officiel ou par l'enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres S'il est certifié, le JO reçoit la carte de JO avec la pastille bleue	



Niveau académique

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Arbitres centraux	Capable d'arbitrer des rencontres de niveau académique	<p>Connaître et appliquer la règle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - gérer les sanctions de façon cohérentes (carton blanc, avertissement, exclusion) - détecter les tacles et les contacts - appliquer efficacement la gestuelle de l'arbitrage <p>Placement - Déplacement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - arbitrer en binôme sur la totalité du terrain - se positionner à l'opposé du second arbitre <p>Conduite du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - savoir se faire respecter - être clairvoyant - protéger les joueurs - communiquer avec son partenaire - communiquer avec la table de marque (fautes collectives)
Chronométreur		<p>Superviser la période de 2 minutes de pénalité accordée à un joueur</p> <p>Gérer le nombre de temps morts dont dispose chaque équipe</p> <p>Communiquer avec les arbitres et les équipes pour les temps morts</p> <p>Gérer le nombre de fautes (collectives) commises par chaque équipe</p> <p>Informé par un signal sonore de la cinquième faute (collective) commise par les équipes</p> <p>Maîtriser la gestuelle de l'arbitrage</p>
Troisième arbitre		<p>Gérer le nombre de fautes (collectives) commises par chaque équipe</p> <p>Informé par un signal sonore de la cinquième faute (collective) commise par les équipes</p> <p>Gérer le nombre et les raisons des différents arrêts de jeu</p>
Protocole de certification	<p>Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille bleue</p> <p>Contrôle des connaissances théoriques par QCM</p> <p>Contrôle des connaissances pratiques lors de matches académiques supervisés par un arbitre officiel ou par l'enseignant responsable du suivi des jeunes arbitres</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la pastille jaune sur sa carte</p>	

Niveau national

RÔLE	COMPÉTENCES	SAVOIR-FAIRE
Arbitres centraux	Arbitrer à un niveau élevé de compétition	<p>Connaître et appliquer la règle :</p> <ul style="list-style-type: none"> - savoir lutter contre l'antijeu - maîtriser parfaitement les lois du jeu et leur influence sur le jeu <p>Placement - Déplacement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - intervenir rapidement - favoriser le jeu rapide - adapter ses déplacements au jeu - réaliser un arbitrage en binôme <p>Conduite du jeu :</p> <ul style="list-style-type: none"> - s'adapter au rythme du match - détecter rapidement l'état d'esprit des joueurs - intervenir avec sérénité et efficacité - anticiper les conflits
Chronométreur		<p>Connaître parfaitement son rôle (avant, pendant et après les matches)</p> <p>Communiquer efficacement et rapidement avec les arbitres et les équipes</p> <p>Rester attentif et rigoureux</p>
Troisième arbitre		<p>Rester attentif et rigoureux</p> <p>Être capable de fournir toute information pertinente relative à la rencontre</p>
Protocole de certification	<p>Le JO doit être en possession de son passeport et de sa carte avec la pastille jaune</p> <p>La certification se fera en deux temps :</p> <p>Contrôle des connaissances théoriques par QCM</p> <p>Contrôle des connaissances pratiques lors de matches de championnat de France supervisés par un arbitre officiel ou par les membres de la CMN.</p> <p>S'il est certifié, le JO reçoit la pastille rouge sur sa carte</p>	

QCM NIVEAU ACADEMIQUE

Cocher la ou les bonnes réponses !

1. Quelle est la taille du ballon spécifique futsal ?

- Taille 3
- Taille 4
- Taille 5

2. A quel moment puis-je faire un remplacement ?

- Lorsque mon équipe a le ballon
- Lorsque l'équipe adverse possède le ballon
- Lors d'un temps mort

3. Que se passe-t-il si un remplaçant entre en jeu avant que son partenaire soit sorti ?

- Balle à terre
- Coup franc direct pour l'équipe adverse
- Coup franc indirect pour l'équipe adverse
- Carton jaune

4. Quelle est la mission du 3ème jeune officiel ?

- Gérer le chronomètre et la feuille de match
- Siffler les sorties de touche
- Gérer les fautes collectives

5. Que peut-on faire en futsal ?

- Tacler pour retirer un ballon qui entraine dans le but (sans adversaire à proximité)
- Tacler dans un duel
- Charger l'adversaire avec mon corps avant qu'il ne touche le ballon
- Contrer le ballon sur une frappe

6. Cocher les bonnes réponses :

- Les coups francs indirects sont comptabilisés par des fautes collectives
- Les coups francs directs sont comptabilisés par des fautes collectives
- Remise à zéro des fautes collectives à la mi-temps
- Remise à zéro des fautes collectives après la sixième faute collective

7. A la énième faute collective, le coup franc direct doit être exécuté...

- Sur la ligne de surface de réparation
- à 7 mètres
- à 9 mètres
- à 10 mètres

8. Sur coup franc direct...

- Le ballon doit être immobile
- Les joueurs adverses doivent être à 3 mètres
- Il doit être exécuté dans les 4 secondes
- Il doit être exécuté vers l'avant

9. Parmi ces fautes, laquelle n'est pas sanctionnée par un coup franc direct ?

- Faire un croche pied à l'adversaire
- Jouer de manière dangereuse
- Tenir un adversaire
- Toucher le ballon avec la main
- Bousculer un adversaire

10. Un coup franc indirect est sifflé lorsque...

- Le gardien touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe volontaire d'un partenaire
- Sur un hors-jeu
- Le gardien garde le ballon à la main plus de 4 secondes
- Le ballon devient défectueux

11. Le carton blanc...

- Entraîne une exclusion temporaire de 3 minutes
- Peut être donné 2 fois au même joueur dans une mi-temps
- Entraîne une exclusion temporaire de 2 minutes
- Entraîne 1 point de pénalité pour l'équipe

12. Gardien de but (choisir CFD ou CFI)

	Coup franc direct	Coup franc indirect
Sur un tacle du gardien...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si le gardien prend le ballon à la main sur une passe volontaire d'un partenaire...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si le gardien remet le ballon en jeu à la main après 4 secondes...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Si le gardien prend le ballon à la main hors de sa surface...	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

13. Sur un coup de pied de réparation...

- Le gardien est placé 1 mètre devant sa ligne de but
- Joueurs adverses et partenaires se trouvent à 5 mètres
- Les adversaires peuvent faire un mur
- Les partenaires peuvent reprendre un ballon repoussé par le gardien

14. Sur un coup d'envoi...

- Je peux marquer directement
- Les joueurs adverses se trouvent à 5 mètres
- Je peux faire une passe en arrière

15. A quel moment l'arbitre compte t-il 4 secondes sur corners et touches ?

- A chaque fois que le ballon est dans les mains du joueur
- Lorsque le ballon est posé au sol
- A tout moment si l'arbitre juge que le joueur veut gagner du temps (anti-jeu)

16. Pour que le but soit valable...

- Je dois passer le milieu de terrain
- Le gardien peut marquer directement sur une relance à la main
- Toute l'équipe doit passer le milieu de terrain (sauf le gardien)
- Un tir peut être effectué à n'importe quel endroit du terrain

17. Il est possible de demander...

- 1 temps mort par équipe et par match (2 mi-temps)
- 1 temps mort d'une minute par mi-temps et par équipe
- 2 temps morts de 2 minutes par équipe et par match

18. Lors du tirage au sort de début de match....

- Le vainqueur choisit son camp
- Le perdant donne le coup d'envoi
- Le vainqueur donne le coup d'envoi
- Le vainqueur donne le coup d'envoi et choisit son camp

19. Lors d'une série de tirs au but...

- C'est obligatoirement les joueurs qui ont terminé la rencontre qui tirent
- Chaque équipe effectue 5 tirs
- C'est le premier qui rate le tir au but qui perd

20. Quelle est la taille d'un terrain de futsal ?

- Longueur de 80 à 100 mètres et largeur de 40 à 60 mètres
- Longueur de 25 à 42 mètres et largeur de 15 à 25 mètres
- Longueur de 15 à 25 mètres et largeur de 10 à 15 mètres

QCM NIVEAU NATIONAL

Cocher la bonne réponse !

1. Quelle est la circonférence et le poids du ballon spécifique futsal ?

- 62 à 64 cms et un poids de 400 à 440 grammes
- 56 à 62 cms et un poids de 340 à 380 grammes
- 70 à 72 cms et un poids de 460 à 500 grammes

2. Quel est la largeur de la zone de remplacement ?

- 3 mètres
- 6 mètres
- 5 mètres

3. Lors d'une mi-temps de 10 minutes un coup franc direct est accordé à...

- la 3^{ème} faute collective
- la 4^{ème} faute collective
- la 5^{ème} faute collective
- la 6^{ème} faute collective

4. Que se passe t-il si un joueur touche deux fois de suite le ballon sur une touche ?

- coup franc direct pour l'équipe adverse
- refaire la touche
- coup franc indirect pour l'équipe adverse

5. Parmi ces fautes laquelle n'est pas sanctionnée par un coup franc direct ?

- fait ou essaie de faire un croche pied à l'adversaire
- bouscule un adversaire
- tenir un adversaire
- faire obstacle à l'évolution d'un adversaire lorsque le ballon n'est pas joué

6. Que se passe t-il si le gardien s'empare du ballon à la main hors de sa surface ?

- coup franc direct pour l'équipe adverse (à l'endroit de la faute)
- coup franc indirect pour l'équipe adverse (à l'endroit de la faute)
- coup franc à 7 mètres
- coup de pied de réparation

7. Qu'est ce qui entraîne un carton rouge ?

- la 4^{ème} faute personnelle d'un joueur
- le joueur reçoit un carton blanc puis un carton jaune
- le joueur quitte délibérément le terrain de jeu sans l'autorisation de l'arbitre
- le joueur se rend coupable d'une faute grossière

8. Sur coup d'envoi le joueur tire et marque mais le gardien n'était pas sur le terrain ?

- but valable
- but refusé coup franc indirect pour l'équipe adverse
- but refusé balle à terre
- but refusé coup d'envoi à recommencer

9. Que se passe t-il si le gardien relance le ballon à la main hors de sa surface et qu'il joue le ballon au pied ?

- coup franc indirect pour l'équipe adverse
- le jeu continu
- le ballon est rendu au gardien qui recommence son dégagement
- balle à terre

10. Lors d'un coup de pied de réparation le gardien ne peut pas...

- se déplacer latéralement sur sa ligne de but
- avancer d'un mètre devant sa ligne
- avancer devant sa ligne au départ du ballon
- bouger les bras pour déconcentrer le tireur

11. Sur un coup de pied de réparation le tireur frappe sur le poteau (sans que le ballon ne soit touché par le gardien) et le ballon revient dans ses pieds...il tire et marque ?

- but valable
- retirer le coup de pied de réparation
- coup franc indirect à l'équipe adverse
- but non valable. Dégagement du gardien adverse à la main

12. A qui doit-on demander un temps mort ?

- à la table de marque
- à un des 2 arbitres
- à l'équipe adverse
- on l'obtient dès qu'on le souhaite (en possession du ballon)

13. Sur une rentrée de touche...

- les joueurs adverses sont à 3 mètres
- le ballon doit être immobile et je dois jouer dans les 5 secondes
- je peux marquer (but direct)
- je rejoue la rentrée de touche si les joueurs adverses ne sont pas à 5 mètres

14. Sur une frappe le ballon touche l'arbitre et rentre dans le but ?

- balle à terre au centre du terrain
- balle à terre à l'endroit où l'arbitre a touché le ballon (but non valable)
- le but est valable
- remise en jeu du gardien qui a encaissé le but (but non valable)

15. Sur un coup franc direct le ballon touche le poteau, éclate et rentre ?

- le but est valable
- but refusé, balle à terre à l'endroit où le ballon a éclaté
- rejouer le coup franc direct
- donner le ballon à l'équipe adverse (priorité à la défense)

16. Le joueur retire ses protège-tibias, l'arbitre veut qu'il quitte le terrain pour les remettre. Le joueur refuse ?

- arrêt du jeu, carton jaune (ou carton blanc) au joueur et coup franc indirect à l'équipe adverse
- changement de joueur (pas de sanction)
- coup de pied de réparation pour l'équipe adverse
- arrêt du jeu, carton jaune (ou carton blanc) au joueur et coup franc direct à l'équipe adverse

17. Lors d'une balle à terre...

- l'arbitre doit attendre que 2 joueurs adverses soient face à face
- les autres joueurs doivent se trouver à 6 mètres
- l'arbitre n'est pas obligé d'attendre la présence d'un joueur de chaque équipe
- le ballon doit être lancé à plus de 2 mètres

18. L'attaquant perd sa chaussure, tire et marque ?

- but valable
- but valable si la chaussure ne rentre pas dans le but
- but refusé et coup franc indirect à l'endroit de la perte de la chaussure

19. A la fin du temps d'un match la prolongation de la partie est obligatoire...

- sur un corner
- sur coup de pied de réparation
- si le score est nul

20. Depuis 10 minutes une équipe joue à 6 joueurs...

- arrêt du jeu, l'arbitre sort un joueur, le jeu reprend à la dernière action
- arrêt du jeu, l'arbitre sort un joueur et un 6^{ème} joueur rentre pour l'équipe adverse (pendant 10 min)
- arrêt du jeu, l'arbitre sort le joueur, carton jaune au capitaine, balle à terre.

Réponses QCM académique :

1. a 2. a, b, c 3. c 4. a 5. a, d 6. b, c 7. b 8. a, c 9. b 10. a, c 11. c 12. CFD, CFI, CFI, CFD 13. b, d 14. a 15. b, c 16. d
17. b 18. a, b 19. b 20. b

Réponses QCM national :

1. a 2. c 3. b 4. c 5. d 6. a 7. d 8. d 9. a 10. b 11. c 12. a 13. d 14. c 15. b 16. a 17. c 18. c 19. b 20. c

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

Vous pouvez consulter le règlement futsal complet sur le site de la FIFA :

<http://fr.fifa.com/flash/lotg/futsal/fr>

Sur le site de la FIFA vous pouvez découvrir le règlement futsal complet et percevoir les adaptations qui ont été réalisées pour les rencontres scolaires. Le règlement futsal UNSS est adapté au milieu scolaire. Vous devrez remettre à jour vos connaissances chaque année en éditant le règlement futsal UNSS. Des précisions réglementaires seront apportées pour améliorer la gestion des rencontres.

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet. Pour accéder au serveur, il devra demander à son professeur d'EPS ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est : www.unss.org

7. LE JEUNE OFFICIEL PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

UNSS - 13 rue Saint Lazare 75009 PARIS - www.unss.org

<http://futsal5.fr>