



2<sup>ème</sup>  
ÉDITION

# ESPOIRS DU Futsal

U14 ET U15

CONCOURS NATIONAL MIXTE DE FUTSAL



# Circulaire N°1

**Concours Espoirs du Futsal**

Saison 2025/2026

# Contenu

**1.**

Description du concours

**2.**

Les différentes phases du concours

**3.**

Présentation des tests techniques

**4.**

Présentation du 3C3 Futsal

**5.**

Présentation des matchs Futsal 5C5

**6.**

La grille d'analyse à renseigner

**7.**

Documents utiles

# Description du concours



*Futsal*



# Retour sur la 1ère édition 24/25



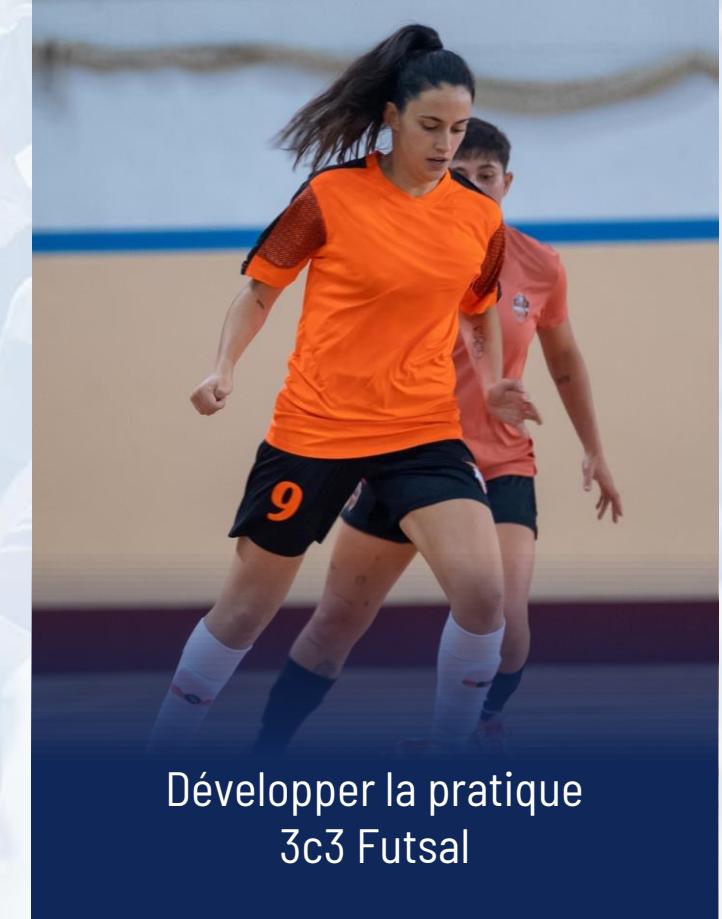
# Les objectifs du concours



Faire découvrir les spécificités  
du futsal chez les jeunes



Déetecter les joueur(se)s  
à fort potentiel



Développer la pratique  
3c3 Futsal

# Les 4 épreuves



Des tests  
techniques



4 tests  
techniques



Système d'évaluation  
des performances



Un tournoi de  
3C3 Futsal



Tournoi de 3C3 Futsal  
Les équipes changent  
à chaque match.



Évaluation de la  
performance individuelle  
dans un collectif



Des matchs  
de Futsal



Matchs de  
Futsal en 5C5



Evaluation globale de  
l'individu sur 4 facteurs de  
la performance



Programme Éducatif  
Fédéral



Une évaluation  
éducative



Des questions sur les Règles  
de Jeu et les Règles de Vie



# Les différentes phases du concours



*Futsal*



# Organisation des phases



Des tests  
techniques



Un tournoi de  
3C3 Futsal



Des matchs  
de Futsal



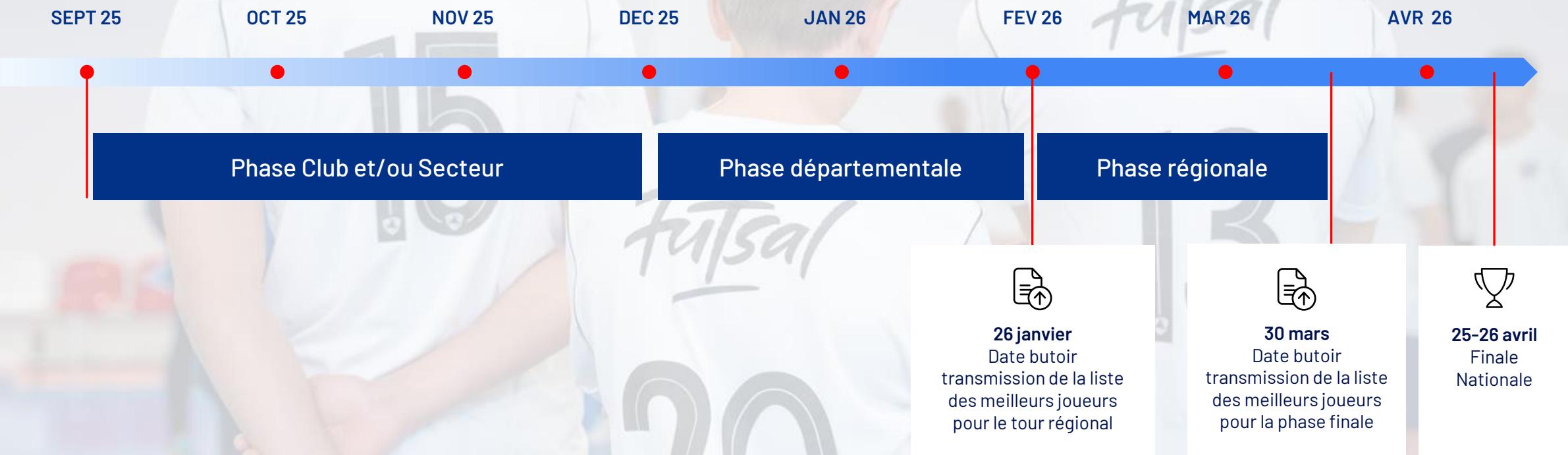
Les notes aux 3 épreuves s'additionnent  
pour donner la note individuelle de chaque joueur.

Cette note globale détermine le classement des joueurs.

À chaque étape, les joueurs les plus  
performants accèdent au tour suivant.  
Les meilleurs participeront à une finale  
nationale à Clairefontaine.



# Calendrier saison 25/26



# Présentation des tests techniques



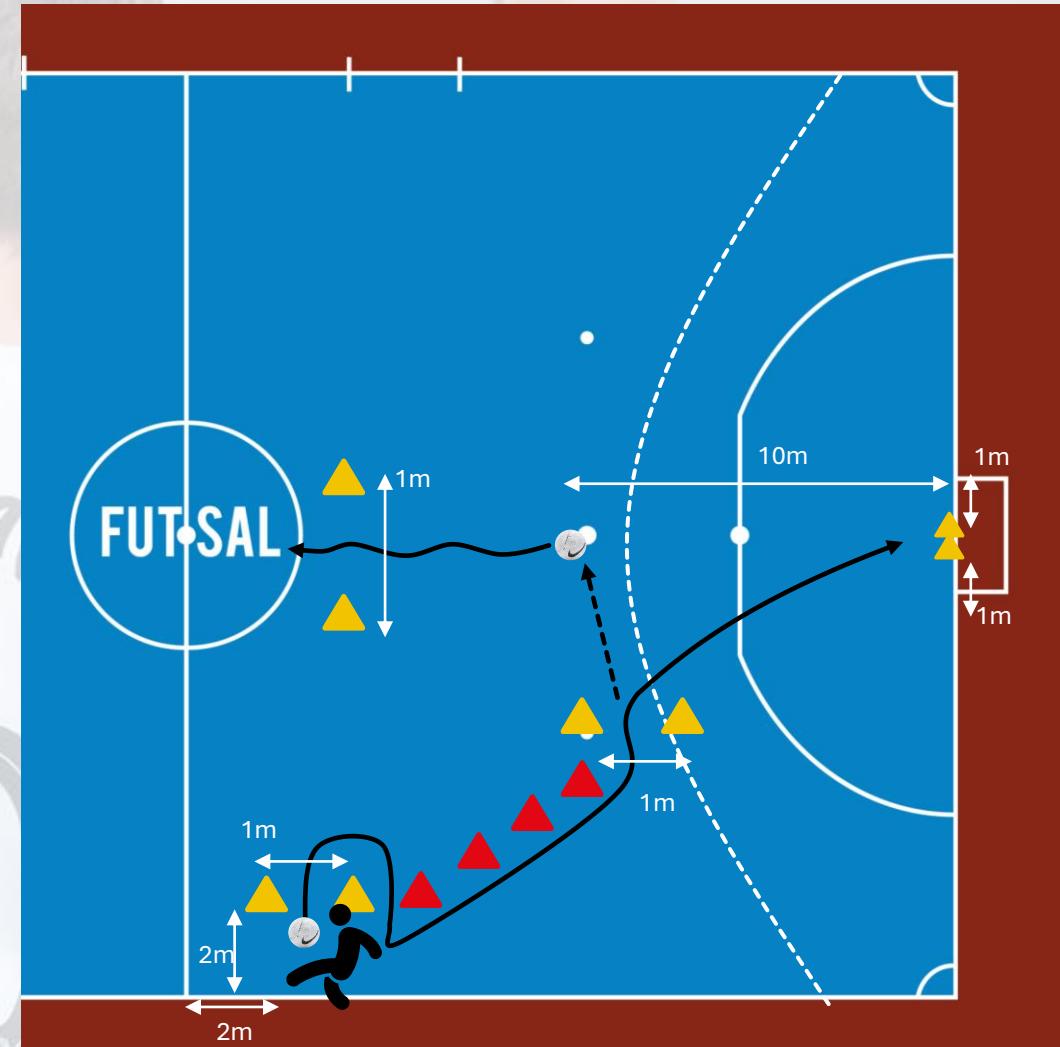
*Futsal*

# Poste « Ailier »



# Poste « Ailier » - mise en place

- 1 Départ avec ballon derrière la ligne de touche au niveau de la première porte.
  - 2 Traverser la porte jaune et reculer en conduite semelle derrière les plots rouges.
  - 3 Conduire la balle de la semelle avec minimum 3 touches de balle puis entrer dans la seconde porte jaune en poussant le ballon pour enchaîner sur une frappe dans le but.
  - 4 Après la frappe sprinter vers le ballon positionné aux 9m et conduire le ballon entre la dernière porte.
- Le chronomètre s'arrête quand le joueur franchit la dernière porte en conduite de balle.



# Poste « Ailier » - barème

## Malus



### +2 secondes

- Tir non cadré ou mannequin touché

### +1 seconde

- Erreur sur la conduite de balle

### +1 seconde

- Coupelle touchée

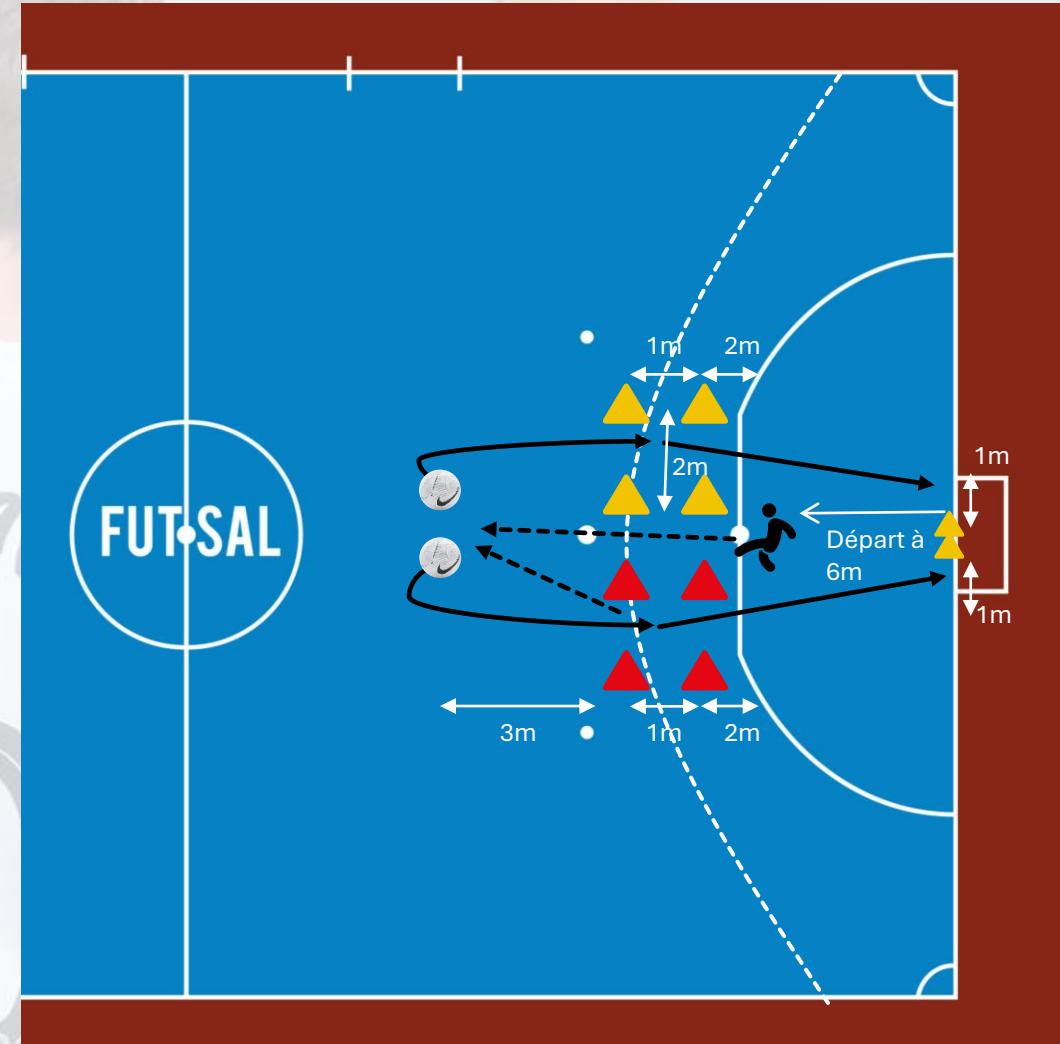


# Poste « Pivot »



# Poste « Pivot » - mise en place

- 1 Départ sans ballon derrière la ligne des 6m.
  - 2 Sprint pour récupérer le ballon situé à 12m, prise de balle semelle, 3 touches de balle en position de pivot pour se retourner dans un des deux carrés et enchaîner sur une frappe du pied opposé au côté choisi.
  - 3 Récupérer le second ballon lui aussi situé à 12m, et reproduire la même chose de l'autre côté.
- Le chronomètre s'arrête après le second tir, une fois que le ballon a dépassé la ligne de but.



# Poste « Pivot » - barème

## Malus



**+2 secondes**

→ Tir non cadré ou mannequin touché

**+1 seconde**

→ Tir hors de la zone

**+1 seconde**

→ Coupelle touchée

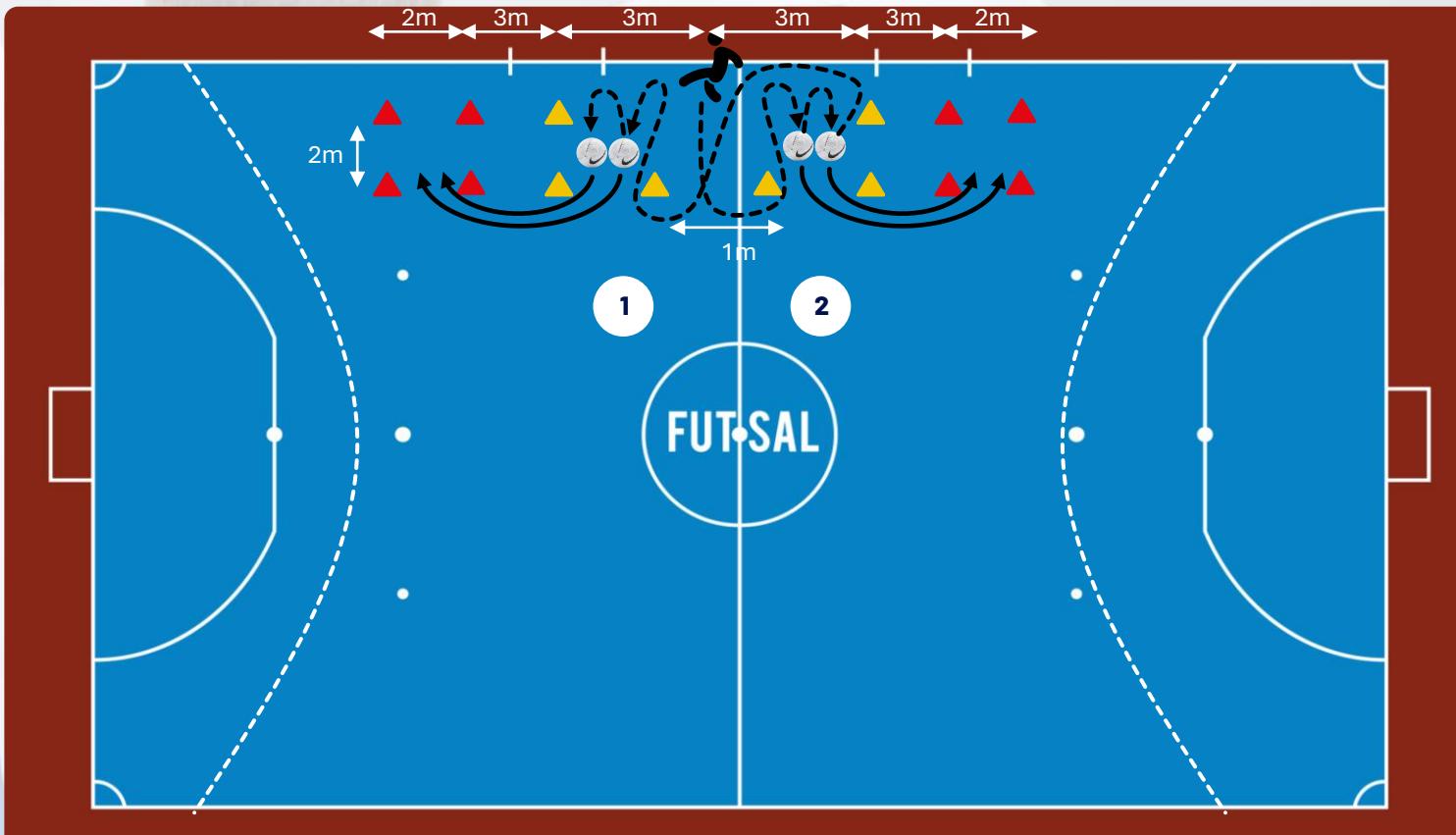


# Poste « Meneur côté »



# Poste « Meneur côté » - mise en place

- 1 Départ sans ballon au centre du terrain, derrière la ligne de touche.
  - 2 Sprint entre les portes jaunes pour contourner un des 2 plots, reculer derrière la ligne de touche puis avancer vers un premier ballon et effectuer une passe parallèle à mi-hauteur à destination de la zone délimitée par les coupelles rouges.
  - 3 Reculer derrière la ligne de touche avant de jouer le second ballon.
  - 4 Sprinter vers la porte puis reculer derrière la ligne de touche avant d'enchaîner sur la même chose de l'autre côté du terrain.  
En tout, 4 ballons sont joués.
- Le chronomètre s'arrête quand la passe du 4ème ballon atterrit.



# Poste « Meneur côté » - barème

## Malus



### +2 secondes

- Passe atterrit en dehors de la zone

### +2 secondes

- Ballon sort en touche

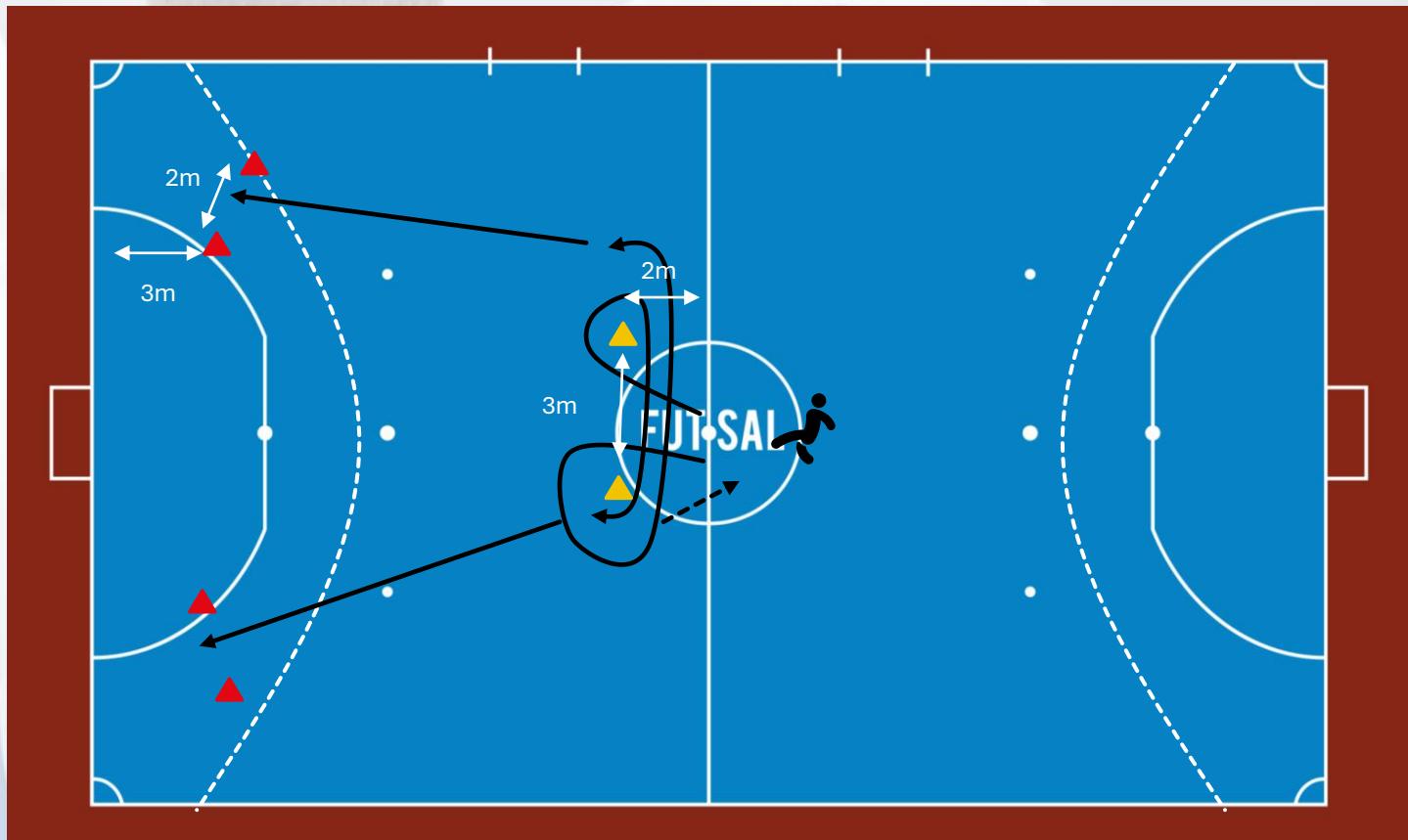


# Poste « Meneur axe »



# Poste « Meneur axe » - mise en place

- 1 Départ avec ballon de la ligne médiane
  - 2 Faire le tour d'un des plots par l'intérieur puis le tour de l'autre par l'extérieur pour s'ouvrir une fenêtre de passe sur une porte rouge.
  - 3 Passer le ballon dans la porte avec le pied correspondant au côté de la porte.
  - 4 Récupérer le second ballon positionné au milieu de terrain et effectuer le même cheminement mais de l'autre côté.
- Le chronomètre s'arrête quand le second ballon a dépassé la hauteur de la porte.



# Poste « Meneur axe » – barème



## Malus

**+2 secondes**

→ Porte ratée

**+1 secondes**

→ Coupelle touchée



# Fiches récapitulatives des 4 ateliers

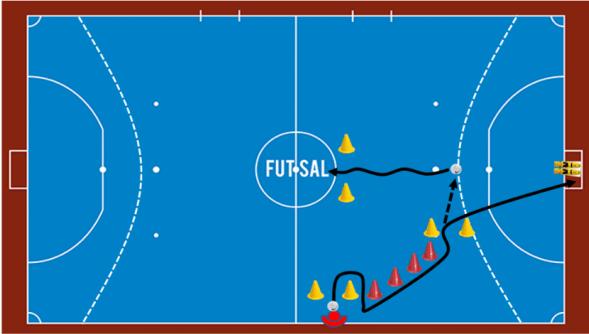


## Test technique n°1

Catégorie	Procédé	Durée totale
U13 - U18	Exercice	1min/joueur

Joueurs	1 à 20	Matériel
Effectif	0	4 6

Passé / Tir	Déplacement
Conduite	



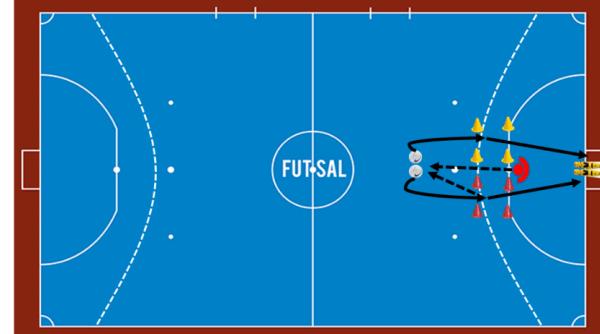
Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions
<p><b>Objectif :</b> Finir le parcours le plus vite possible. <b>Consignes :</b> 1) Départ avec ballon derrière la ligne de touche au niveau de la première porte. 2) Pénétrer la porte jaune et reculer en conduite semelle derrière les plots rouges. 3) Conduire la balle de la semelle avec minimum 3 touches de balle puis entrer dans la seconde porte jaune en poussant le ballon avec la semelle. Enchaîner sur une frappe dans le but. 4) Après la frappe sprinter vers le ballon positionné aux 9m et conduire le ballon entre la dernière porte. <b>Le chronomètre s'arrête quand le joueur franchit la porte en conduite de balle.</b> <b>Buts :</b> Pour chaque frappe manquée = + 1s Plot touché ou erreur dans la conduite de balle = - 1s</p>	<p>Utilisation de la semelle sur l'ensemble du parcours jusqu'à la frappe. Temps court entre la poussée de balle et la frappe. Tir en direction d'une zone libre, non occupée par les mannequins situés dans le but.</p>	<p>Effectuer le même test de l'autre côté. Le résultat de chaque joueur sur ce test correspond à la somme des 2 temps obtenus sur chacun des côtés.</p>

## Test technique n°2

Catégorie	Procédé	Durée totale
U13 - U18	Exercice	30s/joueur

Joueurs	1 à 20	Matériel
Effectif	0	4 2

Passé / Tir	Déplacement
Conduite	



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions
<p><b>Objectif :</b> Finir le parcours le plus vite possible. <b>Consignes :</b> 1) Départ sans ballon derrière la ligne des 6m. 2) Sprint pour récupérer le ballon situé aux 12m, prise de balle semelle, 3 touches de balle en position de pivot pour se retourner dans un des deux carrés et enchaîner sur une frappe du pied opposé au côté choisi. 3) Récupérer le second ballon lui aussi situé aux 12m, et reproduire la même chose de l'autre côté. <b>Le chronomètre s'arrête après le second tir, une fois que le ballon est arrivé à hauteur du but.</b> <b>Buts :</b> Pour chaque frappe manquée = + 1s Plot touché ou tir hors de la zone délimitée = - 1s</p>	<p>Utilisation de la semelle sur l'ensemble du parcours sauf pour la frappe. Lorsque le joueur se retourne vers la zone à sa droite, il frappe le ballon du pied gauche. Lorsque le joueur se retourne vers la zone à sa gauche, il frappe le ballon du pied droit. Tir en direction d'une zone libre, non occupée par les mannequins situés dans le but.</p>	<p>Si possible, utiliser des coupelles plates pour ne pas gêner le joueur.</p>

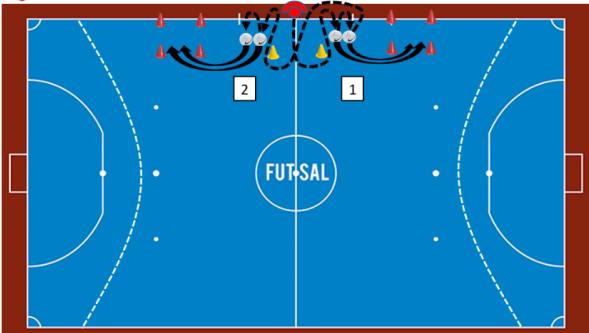


## Test technique n°3

Catégorie	Procédé	Durée totale
U13 - U18	Exercice	1min/joueur

Joueurs	1 à 20	Matériel
Effectif	0	8 2

Passé / Tir	Déplacement
Conduite	



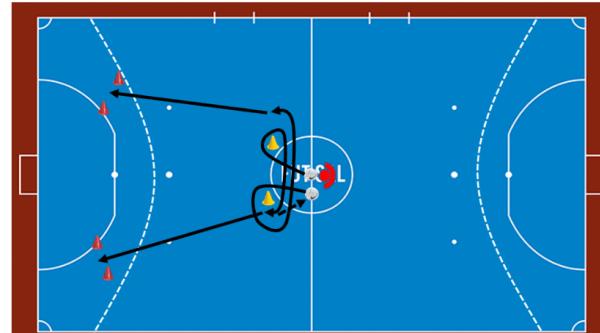
Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions
<p><b>Objectif :</b> Finir le parcours le plus vite possible. <b>Consignes :</b> 1) Départ sans ballon au centre du terrain, derrière la ligne de touche. 2) Sprint entre les portes jaunes pour contourner un des plots, reculer derrière la ligne de touche puis avancer vers un premier ballon et effectuer une passe parallèle à mi-hauteur à destination de la zone délimitée par les coupelles rouges. 3) Reculer derrière la ligne de touche avant de jouer le second ballon. 4) Sprinter vers la porte puis reculer derrière la ligne de touche avant d'enchaîner sur la même chose de l'autre côté du terrain. En tout, 4 ballons sont joués. <b>Le chronomètre s'arrête quand la passe du 4ème ballon atterrit.</b> <b>Buts :</b> Ballon n'atterrit pas dans la zone = + 2s Ballon sort en touche = + 2s</p>	<p>Le joueur utilise l'extérieur de son pied pour effectuer le geste de la passe. Le ballon est poussé, accompagné et non frappé. Les épaules du joueur restent face au centre du terrain. Lorsque le joueur joue une passe parallèle à sa droite, il utilise son pied droit. Lorsque le joueur joue une passe parallèle à sa gauche, il utilise son pied gauche.</p>	<p>Possibilité de sequencer le test en 2 séquences : 2 ballons joués côté gauche. Pause. Puis 2 ballons joués côté droit.</p>

## Test technique n°4

Catégorie	Procédé	Durée totale
U13 - U18	Exercice	1min/joueur

Joueurs	1 à 20	Matériel
Effectif	0	4 2

Passé / Tir	Déplacement
-------------	-------------



Organisation - Règles - Consignes	Critères de réalisation	Précisions
<p><b>Objectif :</b> Finir le parcours le plus vite possible. <b>Consignes :</b> 1) Départ avec ballon de la ligne médiane. 2) Faire le tour d'un des plots par l'intérieur puis le tour de l'autre par l'extérieur pour s'ouvrir une fenêtre de passe sur une porte rouge. 3) Passer le ballon dans la porte avec le pied correspondant au côté de la porte. 4) Récupérer le second ballon positionné au milieu de terrain et effectuer le même cheminement mais de l'autre côté. <b>Le chronomètre s'arrête quand le second ballon a dépassé la hauteur de la porte.</b> <b>Buts :</b> Pour chaque porte ratée = + 1s Coupelle jaune touchée = + 1s</p>	<p>Utilisation de la semelle sur l'ensemble du parcours sauf pour les passes.</p>	<p>Veiller à ne pas arrêter le chronomètre après la passe mais bien quand le second ballon dépasse la seconde porte.</p>



Cliquer pour accéder aux documents

Concours Espoirs du Futsal

# Présentation Epreuve du Futsal en 3c3



*Futsal*



# Ce qu'il faut savoir



Se joue à **3 contre 3** sur un **terrain de Futsal/ Handball**.



Les deux équipes **attaquent** le même but.



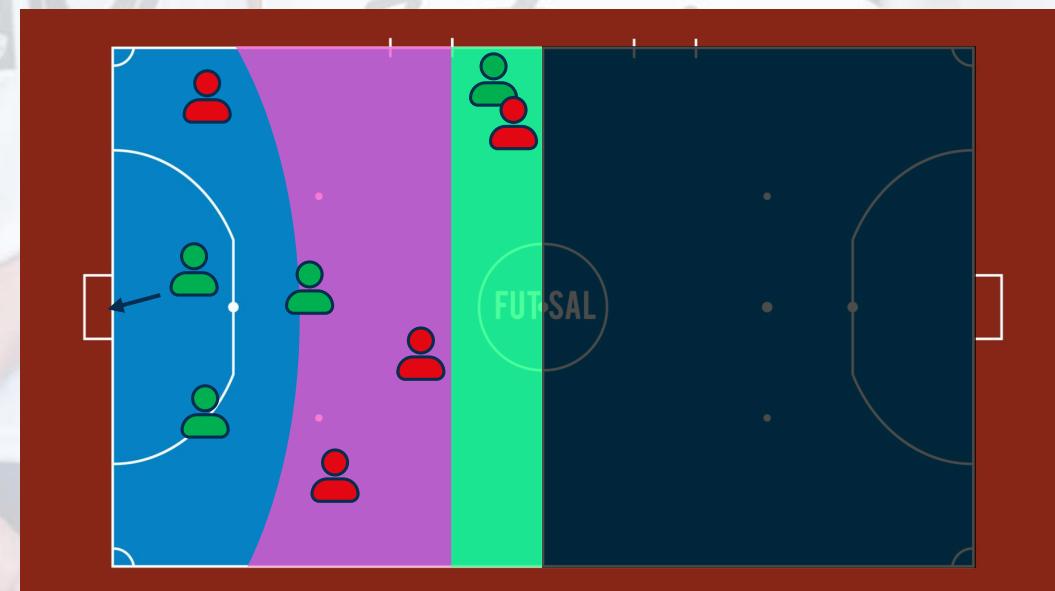
1 joueur par équipe **devient gardien** quand son équipe n'a pas le ballon. Il peut changer à chaque nouvelle action.



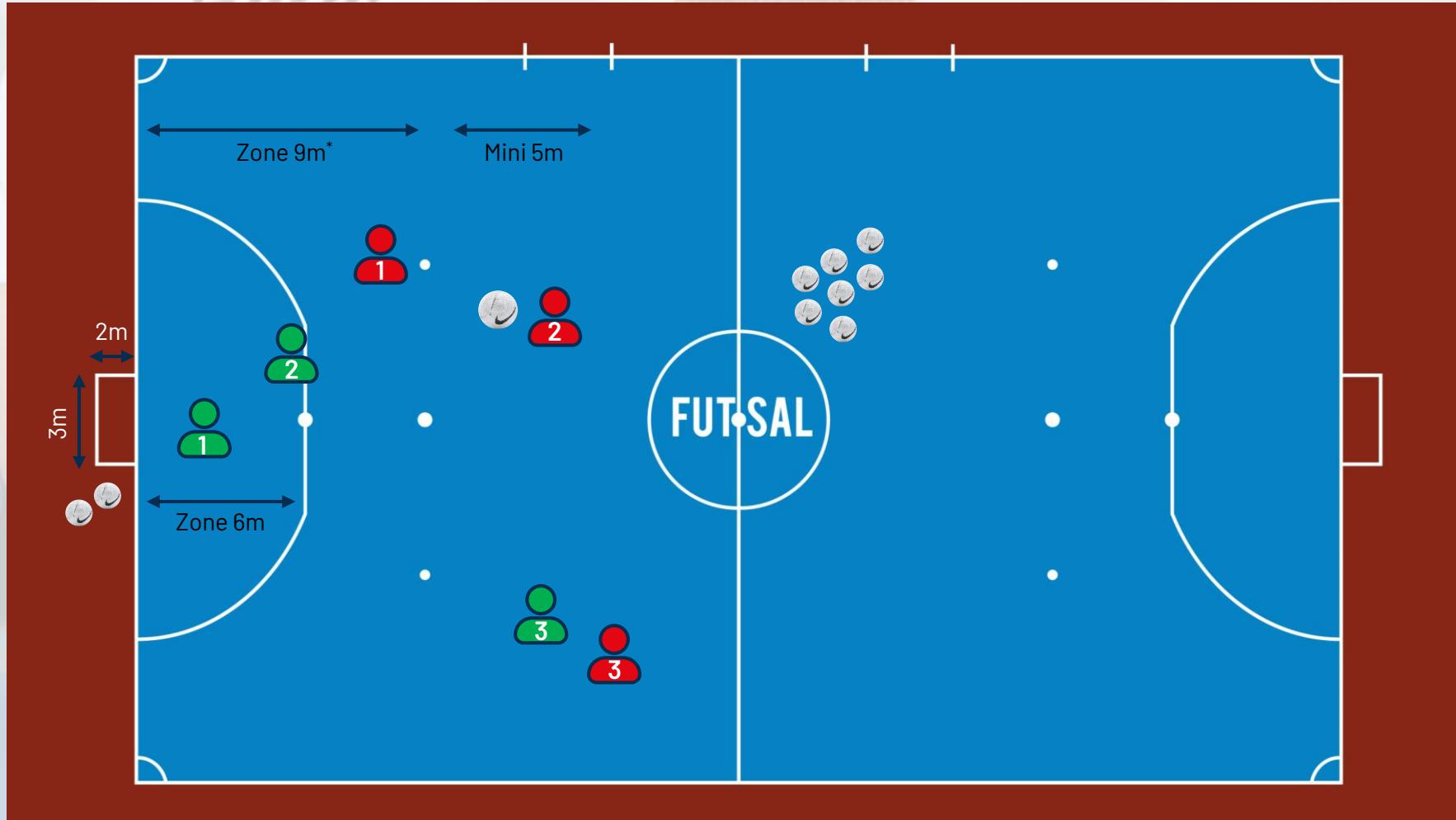
A la récupération du ballon, **les défenseurs deviennent attaquants** en ressortant le ballon de la **zone de finition** (**zone bleue**) (9m).



Le ou les **remplaçant(s)** attendent dans la **zone de changement** (**zone verte**).



# Le terrain de jeu



\*La zone des 9m correspond au tracé en pointillés de handball.

# Règles du jeu

## Ballon – effectif – GDB



### Ballon de Futsal T4

(ou adapté à la catégorie pour les plus jeunes)



L'équipe qui gagne le tirage au sort obtient l'**engagement** qui s'effectue dans la **zone « Changement de Statut »** (au-delà ligne des 9m) avec joueur(se)s **adverse(s)** à 3m minimum.



**Equipe composée de 3 joueur(se)s**  
+ 1 à 2 suppléants maximum.



### Gardien de But:

Possibilité de prendre le ballon à la main dans les **6m** pour le joueur le plus proche de la ligne de but.



# Règles du jeu

Remise en jeu – fautes – changement de statut



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<sup>ème</sup> faute**.



Sur **touches/corners** possibilité de rentrer en **conduite de balle** (et de frapper au but).

Pour toutes les **remises en jeu** → **4"** pour jouer le ballon et adversaires à **3m**.



On peut **marquer de n'importe quel endroit** du terrain.

**But validé** si l'équipe qui attaque a ressorti le **ballon** dans la « zone de changement de statut ».

# Règlement



# Règles du jeu

## Format – durée des matchs - encadrement

Nombre..

... de joueurs	... d'équipes	... de matchs / joueurs	... d'encadrant(s) nécessaire(s)	Durée des matchs	Temps de jeu total par joueur
de 6 à 11	2 équipes de 3 à 5 joueurs	4 à 5 matchs max.	1 minimum	3 à 4 minutes maximum	30 à 40 minutes maximum
de 12 à 19	4 équipes de 3 à 5 joueurs	3 à 4 matchs max.	1 minimum	3 à 4 minutes maximum	27 à 36 minutes maximum
plus de 20	6 équipes de 3 à 5 joueurs	2 à 3 matchs max.	2 conseillés	3 à 4 minutes maximum	24 à 36 minutes maximum

Temps de jeu et nombre de matchs à adapter en fonction des catégories et du niveau.

### Temps de récupération

- **intra-match** = 2' maximum ou 1 temps mort d'1 minute / équipe
- **inter-matchs** = 1 temps d'une période maximum

### Surface de Jeu

- **Profondeur:** 14 à 17m maximum
- **Largeur:** 15 à 20m maximum

# Organisation du tournoi

Nombre joueurs: **30 maximum**

## Concours Espoirs du Futsal - 3c3 FUTSAL

Ecrire les Prénom des joueurs ici	
Prénom 1	
Prénom 2	
Prénom 3	
Prénom 4	
Prénom 5	
Prénom 6	
Prénom 7	
Prénom 8	
Prénom 9	
Prénom 10	
Prénom 11	
Prénom 12	
Prénom 13	
Prénom 14	
Prénom 15	
Prénom 16	
Prénom 17	
Prénom 18	
Prénom 19	
Prénom 20	
Prénom 21	
Prénom 22	
Prénom 23	
Prénom 24	
Prénom 25	
Prénom 26	
Prénom 27	
Prénom 28	
Prénom 29	
Prénom 30	

Première répartition des équipes	Titulaires	Equipe A	Equipe B	Equipe C	Equipe D	Equipe E	Equipe F
		Prénom 1	Prénom 4	Prénom 7	Prénom 10	Prénom 13	Prénom 16
		Prénom 2	Prénom 5	Prénom 8	Prénom 11	Prénom 14	Prénom 17
	Remplacant(s)	Prénom 3	Prénom 6	Prénom 9	Prénom 12	Prénom 15	Prénom 18
		Prénom 19	Prénom 20	Prénom 21	Prénom 22	Prénom 23	Prénom 24
Deuxième répartition des équipes	Titulaires	Prénom 25	Prénom 26	Prénom 27	Prénom 28	Prénom 29	Prénom 30
	Remplacant(s)						



Télécharger le fichier clef en main

Pour 6 équipes		
Match 1		
Résultat	Arbitrage	
Equipe A -	Equipe B	Equipe E
4 -	0	

Match 2		
Résultat	Arbitrage	
Equipe C -	Equipe D	Equipe A
5 -	1	

Match 3		
Résultat	Arbitrage	
Equipe E -	Equipe F	Equipe B
1 -	1	

Changer les équipes		
Match 4		
Résultat	Arbitrage	
Equipe A -	Equipe D	Equipe C
3 -	1	

Match 5		
Résultat	Arbitrage	
Equipe F -	Equipe B	Equipe D
5 -	1	

Noms	Victoires	Défaites	Nuls	Buts +/-	Points	Position
Prénom 1	2	0	0	8	6	1
Prénom 2	2	0	0	8	6	1
Prénom 3	2	0	0	8	6	13
Prénom 4	2	0	0	6	6	3
Prénom 5	2	0	0	6	6	3
Prénom 6	2	0	0	6	6	3
Prénom 7	2	0	0	6	6	7
Prénom 8	1	0	1	4	4	7
Prénom 9	1	0	1	4	4	8
Prénom 10	1	0	1	4	4	8
Prénom 11	1	0	0	2	4	8
Prénom 12	1	1	0	2	3	8
Prénom 13	1	1	0	2	3	10
Prénom 14	1	1	0	0	3	10
Prénom 15	1	1	0	0	3	12
Prénom 16	1	1	0	0	3	12
Prénom 17	0	1	0	0	3	12
Prénom 18	0	1	0	-2	3	12
Prénom 19	0	1	0	-2	3	12
Prénom 20	0	1	0	-2	3	16
Prénom 21	0	1	0	-2	1	16
Prénom 22	0	1	0	-2	1	16
Prénom 23	0	1	0	-4	1	16
Prénom 24	0	1	1	-4	1	16
Prénom 25	0	1	1	-6	1	20
Prénom 26	0	2	1	-6	1	20
Prénom 27	0	1	1	-6	1	20
Prénom 28	0	1	1	-6	1	20
Prénom 29	0	1	1	-6	1	20
Prénom 30	0	1	1	-6	0	22

1.

Ecrire la liste des joueurs dans l'encadré rouge.

2.

Equipes aléatoires constituées automatiquement.

3.

Calendrier des matchs généré automatiquement en fonction du nombre de joueurs.

4.

Renseigner les résultats des matchs dans les encadrés rouges.

5.

Le classement des joueurs est calculé automatiquement.

# Barème pour le concours



Télécharger le  
fichier clef en main



Classement automatisé grâce  
au fichier mis à disposition.



En cas d'égalité de point(s),  
le classement des joueurs ex-aequo  
est déterminé par la différence entre  
les buts marqués et les buts concédés,  
puis par le nombre de victoire(s).



Match gagné = 3 points  
Match nul = 1 point  
Match perdu = 0 point



Les joueurs avec le plus  
de points à la fin du tournoi  
de 3C3 marquent le plus  
de points pour le concours.

Classement						
Noms	Victoires	Défaites	Nuls	Buts +/-	Points	Position
Prénom 1	2	0	0	8	6	1
Prénom 2	2	0	0	8	6	1
Prénom 3	2	0	0	8	6	13
Prénom 4	2	0	0	6	6	3
Prénom 5	2	0	0	6	6	3
Prénom 6	2	0	0	6	6	3
Prénom 7	2	0	0	6	6	7
Prénom 8	1	0	1	4	4	7
Prénom 9	1	0	1	4	4	8
Prénom 10	1	0	1	4	4	8
Prénom 11	1	0	0	2	4	8
Prénom 12	1	1	0	2	3	8
Prénom 13	1	1	0	2	3	10
Prénom 14	1	1	0	0	3	10
Prénom 15	1	1	0	0	3	12
Prénom 16	1	1	0	0	3	12
Prénom 17	0	1	0	0	3	12
Prénom 18	0	1	0	-2	3	12
Prénom 19	0	1	0	-2	3	12
Prénom 20	0	1	0	-2	3	16
Prénom 21	0	1	0	-2	1	16
Prénom 22	0	1	0	-2	1	16
Prénom 23	0	1	0	-4	1	16
Prénom 24	0	1	1	-4	1	16
Prénom 25	0	1	1	-6	1	20
Prénom 26	0	2	1	-6	1	20
Prénom 27	0	1	1	-6	1	20
Prénom 28	0	1	1	-6	1	20
Prénom 29	0	1	1	-6	1	20
Prénom 30	0	1	1	-6	0	22

Classement automatisé grâce au fichier mis à disposition.

# Règlement



Retrouvez le règlement complet et détaillé ci-dessous :



## Règlement 3c3

**3c3 FUTSAL**

**Règlement du jeu du 3c3 Futsal**

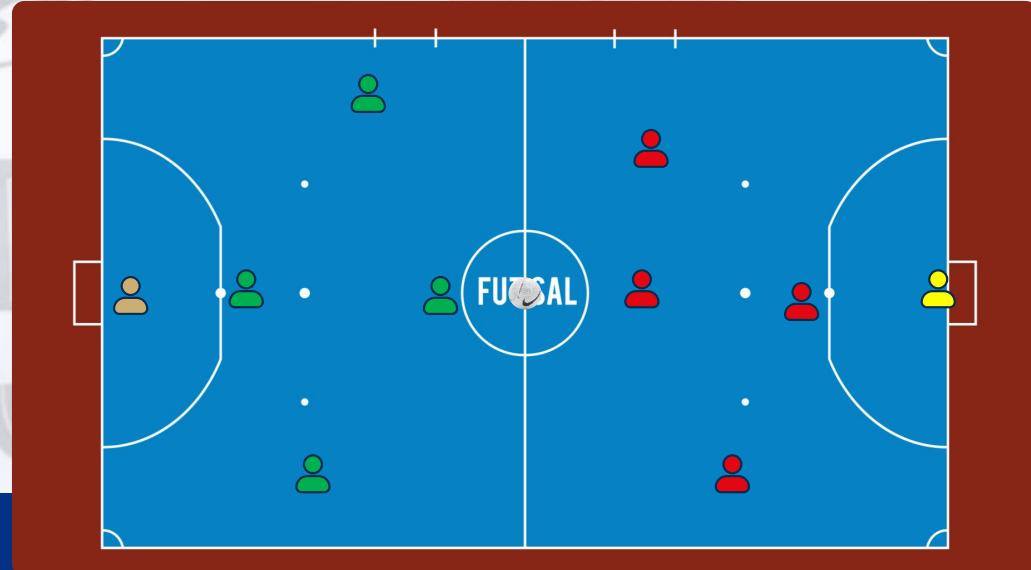
- 1. ESPACE DE JEU & BUT**
  - ½ Terrain de Futsal (Handball) (20m de large et 17m de profondeur maximum)(Zone de préparation entre 5 et 8m de profondeur)(Zone de finition à 9m du but)
  - 1 But de Futsal (Handball) (3m x 2m)
- 2. EFFECTIF**
  - Equipe de 3 joueur(se)s + 2 suppléants maximum (dont 1 GB ou + 1 GB)
- 3. TERRAIN DE JEU**
- 4. BALLON**
  - Ballon de Futsal T4 (ou adapté à la catégorie pour les plus jeunes)
- 5. COUP D'ENVOI - ENGAGEMENT**
  - L'équipe qui gagne le tirage au sort obtient l'engagement qui s'effectue dans la zone « offensive » (minimum 9m du but) avec joueur(se)s adverse à 3m minimum.

# Présentation Epreuve du Futsal en 5c5



*Futsal*

# Rappels essentiels



Classement automatisé grâce  
au fichier mis à disposition.



5 joueurs dont 1 gardien  
dans chaque équipe.



Loi du jeu  
Futsal FIFA.



Les équipes restent identiques  
tout au long du tournoi.

# Critères d'observation des performances

Pour le gardien de but

Critère	Explications	Type d'analyse
Capacité à défendre la cible	Protection du but et efficacité dans les interventions dans le but et dans les duels dans sa surface (Qualité placement axe ballon – but, ne se jette pas trop vite au sol, corps obstacle face au tireur,...)	«Notation» qualitative : De 0 à 5
Capacité à capter les ballons	Qualité des prises de balle	«Notation» qualitative : De 0 à 5
Capacité à gérer la profondeur et à être connecté avec les joueurs de son équipe	- Lecture du jeu et intervention en dehors de sa surface (placement, déplacement,...) - Impact individuel sur le collectif (Commandement, guidage)	«Notation» qualitative : De 0 à 5
Capacité à jouer au pied	Animation offensive - Jeu de conservation (court) - Jeu de progression (intervalles, long, tir au but)	«Notation» qualitative : De 0 à 5
Niveau de performance dans le collectif	Nombre de victoires avec son équipe	«Notation» qualitative : De 0 à 5

# Grilles d'analyse et de résultats



*Futsal*



# Fiches de performances

## Saisie des résultats et classement



Télécharger la feuille des performances correspondant à votre tour ici



Phase club



Phase départementale



Phase régionale

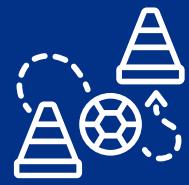
Saisir les noms des joueurs dans l'encadré rouge.

Nombre de joueurs 30	Test 1				Test 2				Test 3				Test 4				3c3 Futsal		Sc5 Futsal						Points /40		Classement				
Ecrire les prénoms des joueurs ci-dessous																		Renseigner ci-dessous la position du joueur au classement 3c3 Futsal		Capacité à changer de statut d'une action à l'autre ? 0/5		Activité défensive ? 0/5		Bon frappeur ? 0/5		Joueur percutant et imprévisible ? 0/5		Nombre de victoire(s)		Remplissage automatique	
Joueur 1	26,23	6	23	25					10		1	3	3	3	3	2		19,8	18												
Joueur 2	23	26	19	14					12		3	4	2	3	4					25,1	9										
Joueur 3	14	5	5	18					18		3	2	0	2	2	2				22,6	14										
Joueur 4	12	17	20	20					4		5	0	3	1	4	4				25,7	6										
Joueur 5	27	11	25	22					26		0	1	0	4	2	2				7,3	30										
Joueur 6	30	12	22	15					27		5	0	1	4	0	0				12,7	28										
Joueur 7	14	28	14	9					18		5	4	2	0	1	1				25,5	8										
Joueur 8	23	24	8	14					3		4	1	5	0	4	4				28,9	2										
Joueur 9	25	7	22	22					1		5	1	0	4	0	0				21,5	17										
Joueur 10	16	11	6	17					7		1	5	3	0	1	1				24,8	11										
Joueur 11	17	16	15	17					14		3	3	0	5	4	4				26,3	5										
Joueur 12	22	5	10	13					5		4	1	3	4	2	2				32,4	1										
Joueur 13	30	24	12	12					1		0	4	0	5	0	0				21,7	15										
Joueur 14	15	27	30	22					21		2	1	3	2	3	14,8				26											
Joueur 15	18	17	14	14					4		2	0	4	0	3	22,9				13											
Joueur 16	26	5	29	14					26		4	2	0	5	4	21,7				15											
Joueur 17	26	14	21	13					7		0	2	0	2	1	15,4				25											
Joueur 18	19	8	24	16					6		0	1	1	2	4	17,7				22											
Joueur 19	6	29	28	13					25		0	0	4	4	4	18,9				20											
Joueur 20	27	14	14	12					21		5	2	4	1	3	25,0				10											
Joueur 21	24	28	14	12					7		2	0	4	0	2	18,5				21											
Joueur 22	24	22	23	12					30		3	4	0	0	2	12,8				27											
Joueur 23	6	5	13	13					18		3	2	2	1	2	26,6				4											
Joueur 24	18	29	16	12					6		0	4	3	4	3	24,3				12											
Joueur 25	25	14	5	10					19		0	5	0	2	4	12,1				29											
Joueur 26	29	9	16	21					15		1	1	2	0	2	19,6				19											
Joueur 27	25	28	15	14					15		3	5	0	1	2	19,6				7											
Joueur 28	23	19	12	15					19		3	4	2	5	4	25,6				7											
Joueur 29	10	19	16	25					20		5	0	1	4	0	16,9				23											
Joueur 30	19	6	30	23					24		0	1	2	4	4	16,3				24											

Points et classement calculés automatiquement en fonction des données renseignées.

Listes déroulantes pour renseigner les performances des joueurs.

# Attribution des points



Les tests techniques



**20 points (4x5 points)**  
en fonction des temps  
aux 4 tests techniques



Le tournoi de 3C3 Futsal



**8 points**  
en fonction du nombre de  
victoire(s) individuelle(s)



Les matchs de Futsal 5C5



**12 points**  
en fonction des 5 appréciations  
(4 critères observables  
+ 1 critère quantitatif de victoire(s))



Le Quiz du PEF



**10 points**  
en fonction des résultats  
au Quiz PEF

Pour les défis techniques, les points sont attribués en fonction du rang de chaque joueur par rapport aux autres.  
Le joueur ayant obtenu les meilleures performances obtient 5 points tandis que celui ayant obtenu les moins bonnes obtient 0 point.  
(Uniquement pour phase nationale)

# Documents utiles



# Règlement du concours Espoirs du futsal



Cliquer pour accéder aux documents



**Règlement du Concours Jeune Futsaleur**

**1. EPREUVES**

Le concours Jeune Futsaleur est composé de 4 épreuves :

- Les tests techniques
- Le tournoi de 3c3 Futsal
- Les matchs de Futsal en 5c5
- Le quiz du PEF

A) Les tests techniques

L'épreuve des tests techniques est composée de 4 exercices chronométrés. Des malus sont attribués en cas d'erreur technique. L'objectif pour les joueurs est de réaliser le temps le plus court possible à chacun des 4 exercices.

Pour chaque exercice, un calcul de rang est effectué pour déterminer le nombre de points attribués à chaque joueur. Le joueur ayant effectué le meilleur temps obtient 5 points tandis que le joueur ayant effectué le pire temps obtient 0 point. Les autres joueurs reçoivent des points proportionnellement à leur rang sur ce continuum.

La somme des points reçus par chaque joueur sur les 4 exercices constitue la note sur 20 points du joueur.

B) Le tournoi de 3c3 Futsal

L'épreuve du tournoi de 3c3 Futsal est basée sur les résultats individuels obtenus en match par chaque joueur. Les matchs de 3c3 Futsal suivent [le règlement du 3c3 Futsal](#).

Le nombre d'équipes et de matchs dépendent du nombre de participants à l'épreuve. Cependant, tous les joueurs effectuent le même nombre de matchs.

Un match gagné rapporte 3 points à l'ensemble des joueurs qui composent l'équipe vainqueur.

Un match nul rapporte 1 point à l'ensemble des joueurs qui composent l'équipe à égalité. En cas d'égalité de point(s), le classement des joueurs ex-aequo est déterminé par la différence entre les buts marqués et les buts concédés, puis par le nombre de victoire(s).

Les points obtenus par chaque joueur permettent de constituer un classement. Le ou les joueur(s) classé(s) premier(s) obtient/obtiennent 8 points tandis que le ou les joueur(s) ayant terminé(s) dernier(s) obtient/obtiennent 0 point. Les autres joueurs reçoivent des points proportionnellement à leur position au classement.



# Support de présentation - jeunes



# Supports de communication



Cliquer pour accéder aux documents



# Boîte à outils – documents utiles

## Pour les clubs



- Fiche récapitulative des exercices techniques
- Feuille des performances vierge
- Règlement du Concours Espoir du Futsal
- Support de présentation du concours aux joueurs



## Pour la phase départementale



- Fiche récapitulative des exercices techniques
- Feuille des performances vierge
- Fichier d'organisation du tournoi Futsal 3c3
- Règlement du 3c3 Futsal
- Règlement du Concours Espoirs du Futsal
- Support de présentation du concours aux joueurs



## Pour la phase régionale



- Fiche récapitulative des exercices techniques
- Feuille des performances vierge
- Fichier d'organisation du tournoi Futsal 3c3
- Règlement du 3c3 Futsal
- Règlement du Concours Espoirs du futsal
- Support de présentation du concours aux joueurs



## Pour la phase nationale



- Fiche récapitulative des exercices techniques
- Feuille des performances vierge
- Règlement du 3c3 Futsal
- Fichier d'organisation du tournoi Futsal 3c3
- Jeu de questions Quiz PEF
- Règlement du Concours Espoirs du Futsal
- Support de présentation du concours aux joueurs





Contacts:

DIRECTION TECHNIQUE NATIONALE  
**Fabrice Morel** | **Léo Faytre**  
[fmorel@fff.fr](mailto:fmorel@fff.fr) | [lfaytre@fff.fr](mailto:lfaytre@fff.fr)

DIRECTION DU FOOTBALL AMATEUR & DES TERRITOIRES  
**Sébastien Pessoa**  
[spessoa@fff.fr](mailto:spessoa@fff.fr)

FFF