



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



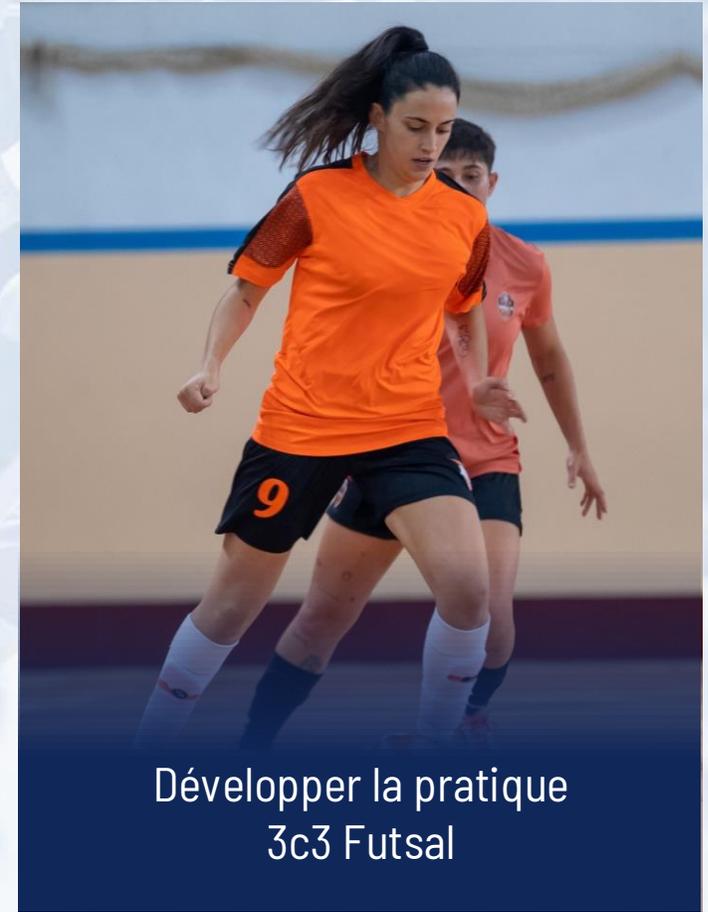
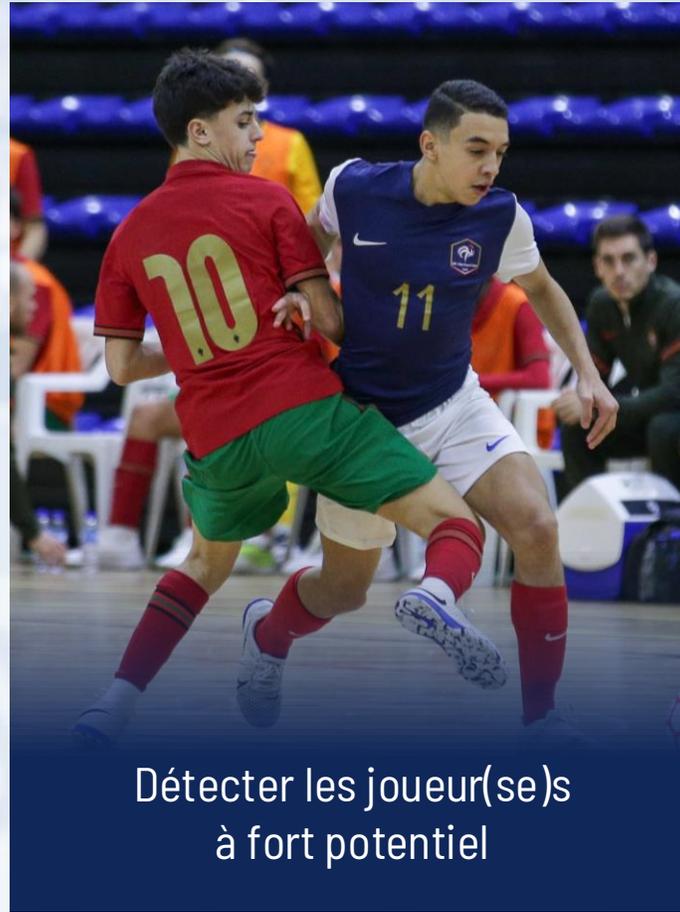
Retour sur la 1^{ère} édition 24/25

CONCOURS ESPOIRS DU FUTSAL



Futsal

Les objectifs du concours



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



Évaluation 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.



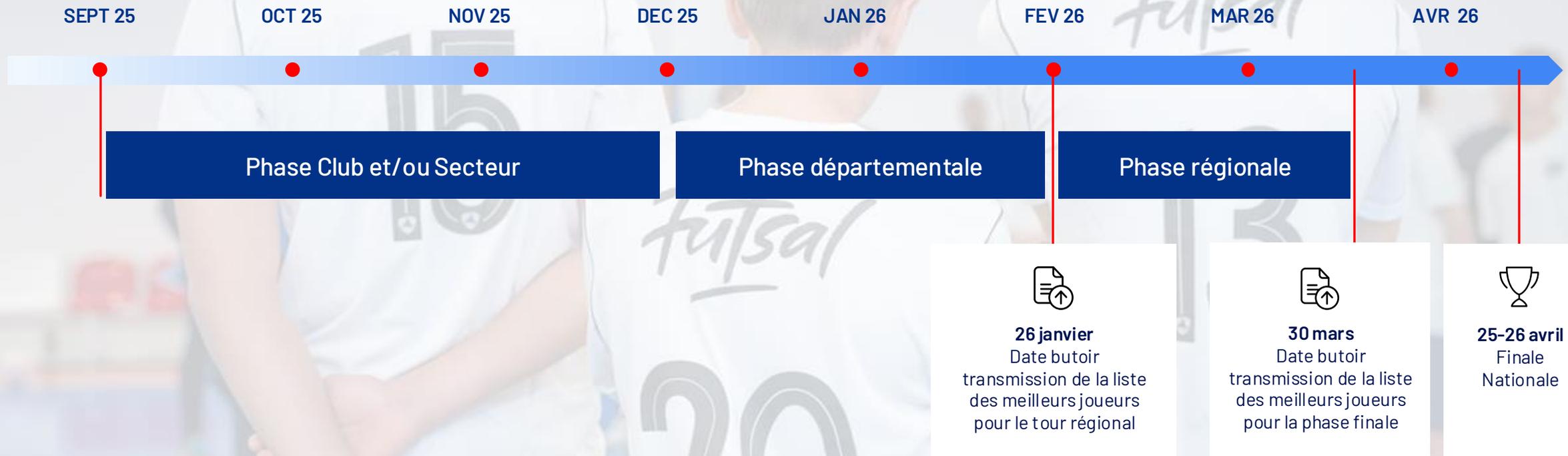
Premier tour en clubs

Tour départemental du concours

Tour régional du concours

Finale nationale

Calendrier saison 25/26



Présentation des tests techniques

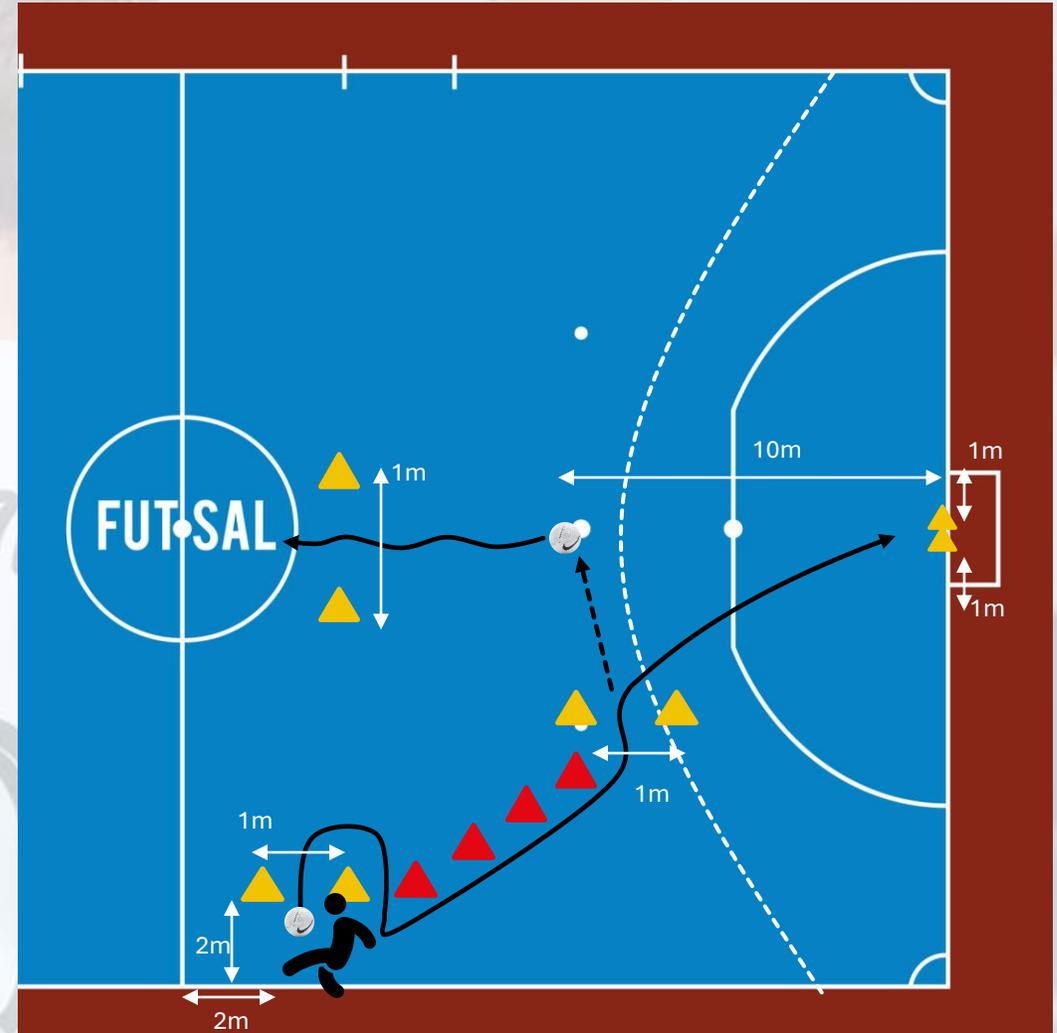


Poste « Ailier » »



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

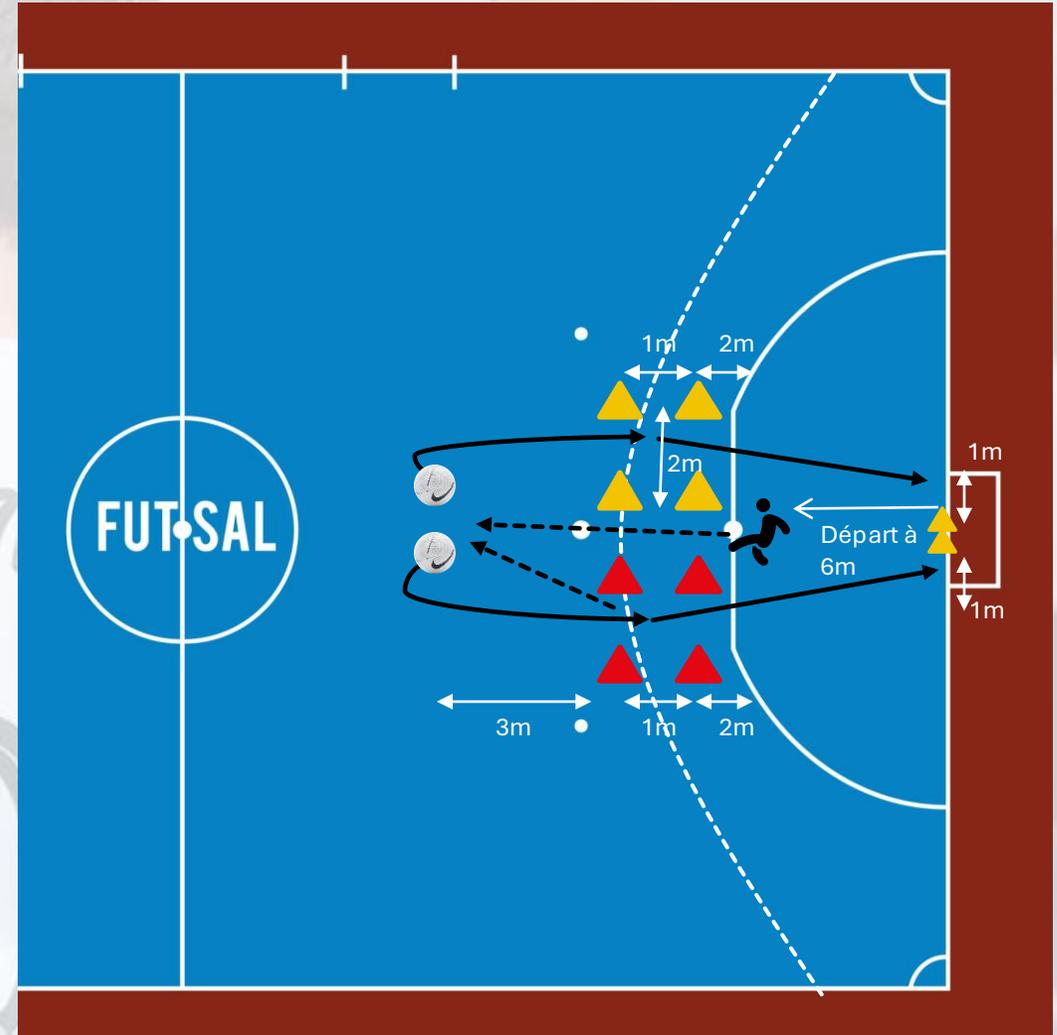


Poste « Pivot »



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

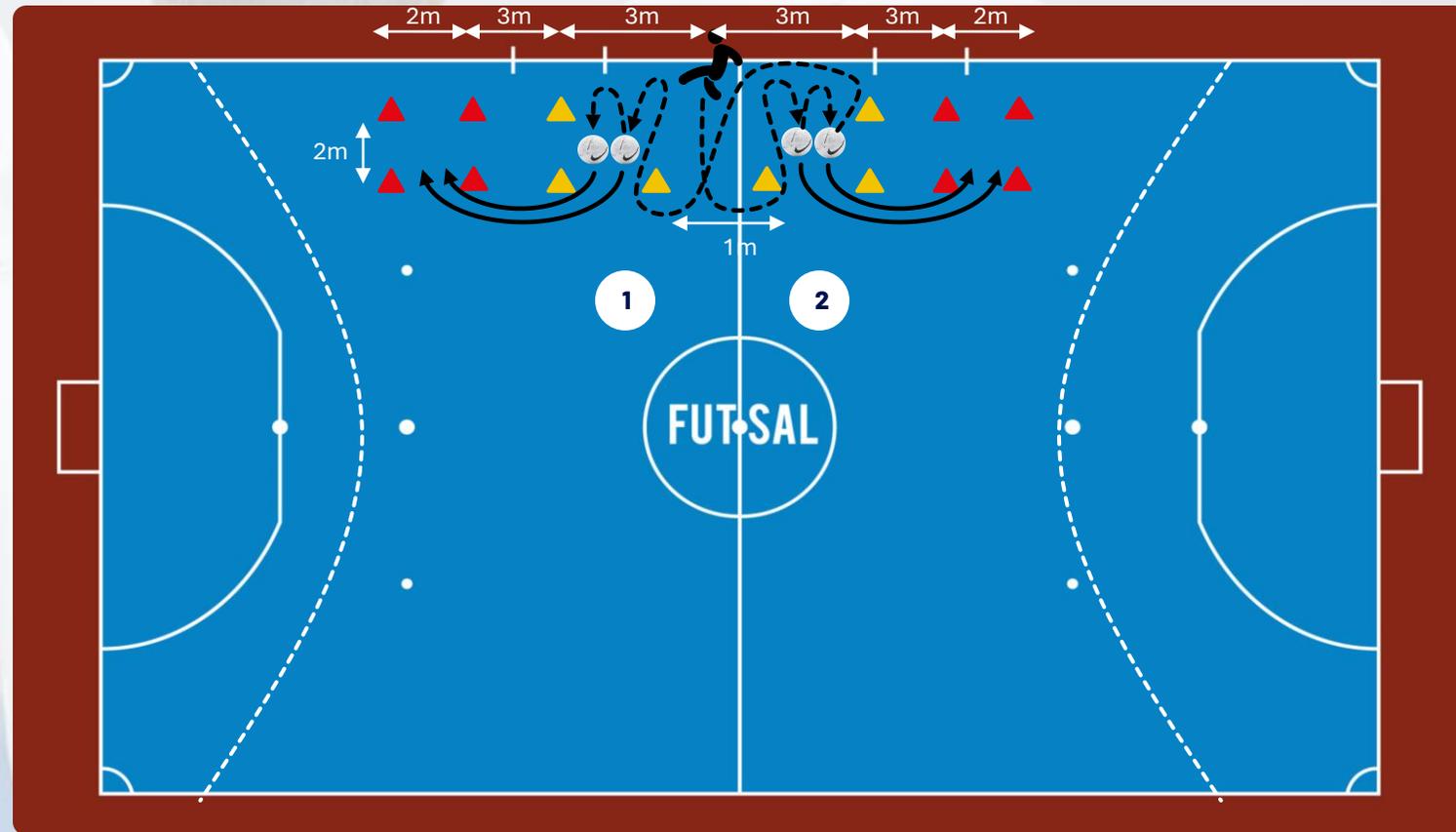


Poste « Meneur côté »



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 »

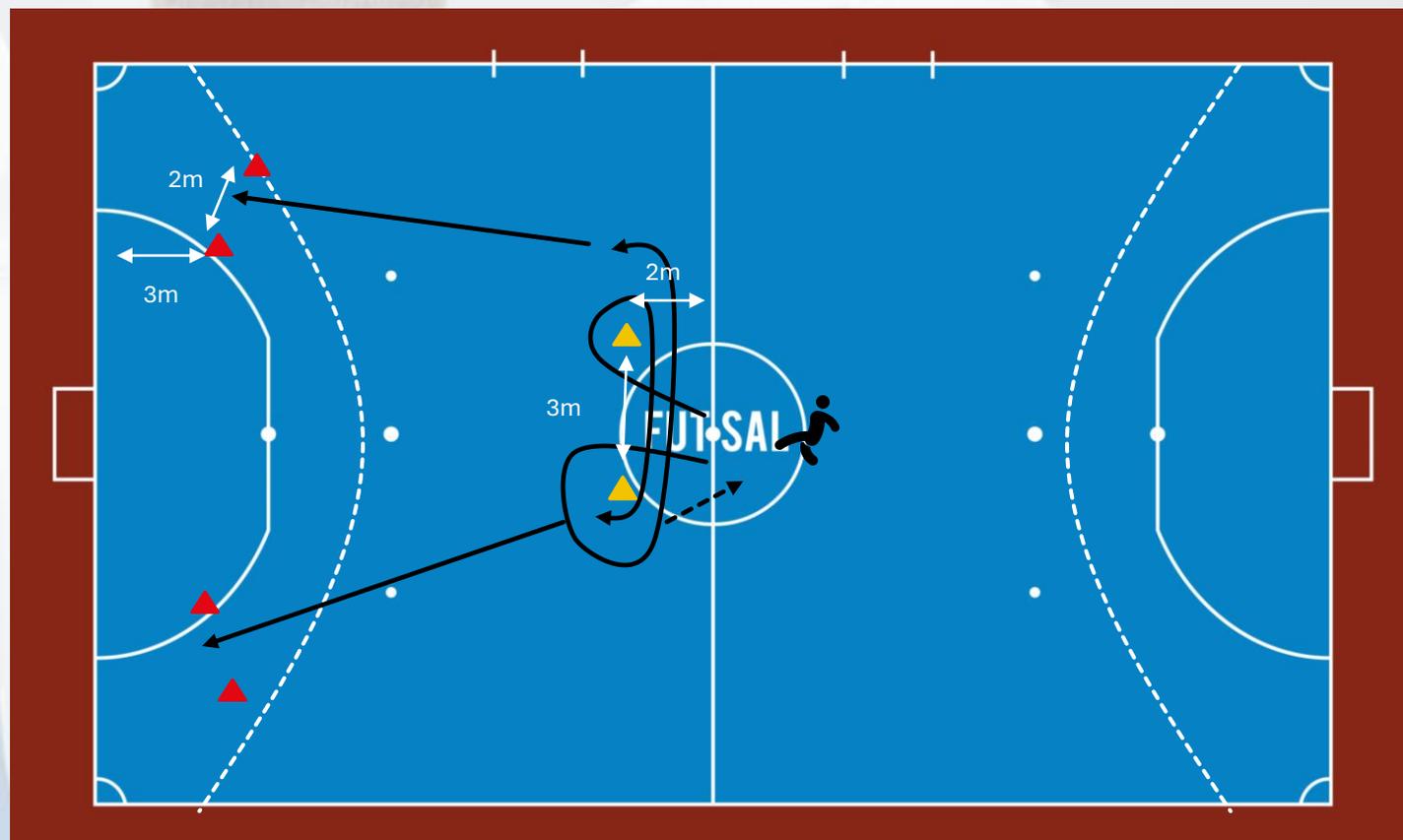


Poste « Meneur axe » - mise en place

- 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 | U13 - U18 | Procédé | Exercice |
|-----------|-----------|---------|----------|

| | |
|--------------|-------------|
| Durée totale | 1min/joueur |
|--------------|-------------|

| | | | | | |
|----------|--------|----------|---|---|---|
| Joueurs | 1 à 20 | Matériel | 8 | 4 | 2 |
| Effectif | 0 | | 1 | 2 | |
| GB | 0 | | 1 | 2 | |

| Organisation - Règles - Consignes | Critères de réalisation | Précisions |
|---|--|---|
| <p>Objectif : Finir le parcours le plus vite possible.</p> <p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> Départ avec ballon derrière la ligne de touche au niveau de la première porte. Pénétrer la porte jaune et reculer en conduite semelle derrière les plots rouges. 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. Après la frappe sprinter vers le ballon positionné aux 9m et conduire le ballon entre la dernière porte. <p>Le chronomètre s'arrête quand le joueur franchit la porte en conduite de balle.</p> <p>Buts : 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.</p> <p>Temps court entre la poussée de balle et la frappe.</p> <p>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 | U13 - U18 | Procédé | Exercice |
|-----------|-----------|---------|----------|

| | |
|--------------|------------|
| Durée totale | 30s/joueur |
|--------------|------------|

| | | | | | |
|----------|--------|----------|---|---|---|
| Joueurs | 1 à 20 | Matériel | 4 | 4 | 2 |
| Effectif | 0 | | 2 | 2 | |
| GB | 0 | | 2 | 2 | |

| Organisation - Règles - Consignes | Critères de réalisation | Précisions |
|---|---|--|
| <p>Objectif : Finir le parcours le plus vite possible.</p> <p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> Départ sans ballon derrière la ligne des 6m. 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. Récupérer le second ballon lui aussi situé aux 12m, et reproduire la même chose de l'autre côté. <p>Le chronomètre s'arrête après le second tir, une fois que le ballon est arrivé à hauteur du but.</p> <p>Buts : 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.</p> <p>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.</p> <p>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 | U13 - U18 | Procédé | Exercice |
|-----------|-----------|---------|----------|

| | |
|--------------|-------------|
| Durée totale | 1min/joueur |
|--------------|-------------|

| | | | | | |
|----------|--------|----------|---|---|---|
| Joueurs | 1 à 20 | Matériel | 8 | 4 | 2 |
| Effectif | 0 | | 4 | 2 | |
| GB | 0 | | 4 | 2 | |

| Organisation - Règles - Consignes | Critères de réalisation | Précisions |
|---|--|--|
| <p>Objectif : Finir le parcours le plus vite possible.</p> <p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> Départ sans ballon au centre du terrain, derrière la ligne de touche. 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. Reculer derrière la ligne de touche avant de jouer le second ballon. Sprinter vers la porte puis reculer derrière la ligne de touche avant d'enchaîner sur la même chose de l'autre côté du terrain. <p>En tout, 4 ballons sont joués.</p> <p>Le chronomètre s'arrête quand la passe du 4ème ballon atterrit.</p> <p>Buts : 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 parallèle. Le ballon est poussé, accompagné et non frappé. Les épaules du joueur restent face au centre du terrain.</p> <p>Lorsque le joueur joue une parallèle à sa droite, il utilise son pied droit. Lorsque le joueur joue une parallèle à sa gauche, il utilise son pied gauche.</p> | <p>Possibilité de séquencer le test en 2 séquences : 2 ballons joués côté gauche. Pausse. Puis 2 ballons joués côté droit.</p> |

Test technique n°4

| | | | |
|-----------|-----------|---------|----------|
| Catégorie | U13 - U18 | Procédé | Exercice |
|-----------|-----------|---------|----------|

| | |
|--------------|-------------|
| Durée totale | 1min/joueur |
|--------------|-------------|

| | | | | | |
|----------|--------|----------|---|---|---|
| Joueurs | 1 à 20 | Matériel | 4 | 4 | 2 |
| Effectif | 0 | | 2 | 2 | |
| GB | 0 | | 2 | 2 | |

| Organisation - Règles - Consignes | Critères de réalisation | Précisions |
|---|---|--|
| <p>Objectif : Finir le parcours le plus vite possible.</p> <p>Consignes :</p> <ol style="list-style-type: none"> Départ avec ballon de la ligne médiane. Faire le tour d'un des plots par l'extérieur puis le tour de l'autre par l'extérieur pour s'ouvrir une fenêtre de passe sur une porte rouge. Passer le ballon dans la porte avec le pied correspondant au côté de la porte. Récupérer le second ballon positionné au milieu de terrain et effectuer le même cheminement mais de l'autre côté. <p>Le chronomètre s'arrête quand le second ballon a dépassé la hauteur de la porte.</p> <p>Buts : 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>Lorsque le joueur effectue une passe dans la porte de gauche, il utilise son pied gauche. Lorsque le joueur effectue une passe dans la porte de droite, il utilise son pied droit.</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

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**.



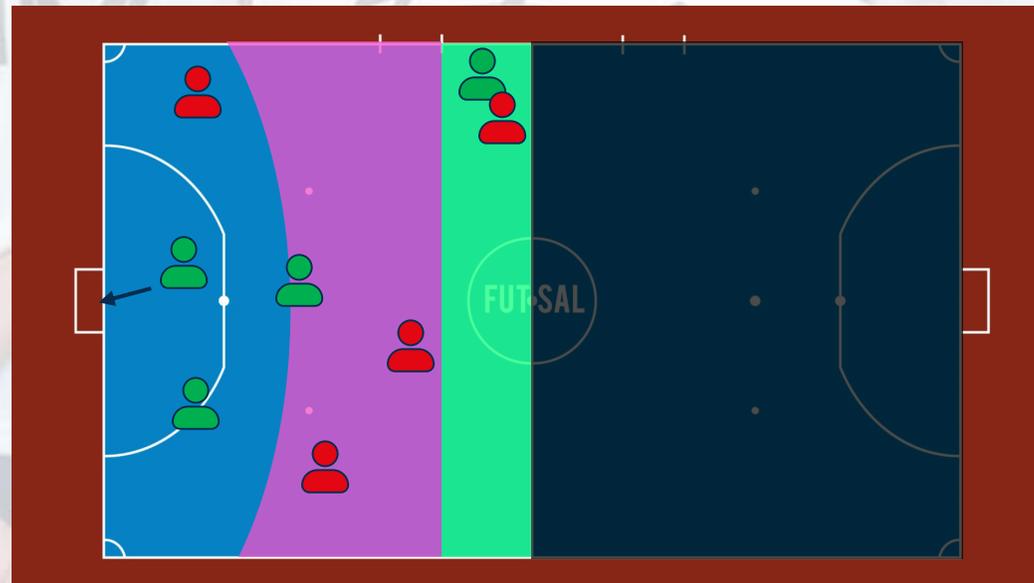
1 joueur par équipe **devient gardien** quand son équipe n'a pas le ballon. Il peut changer à chaque nouvelle action.



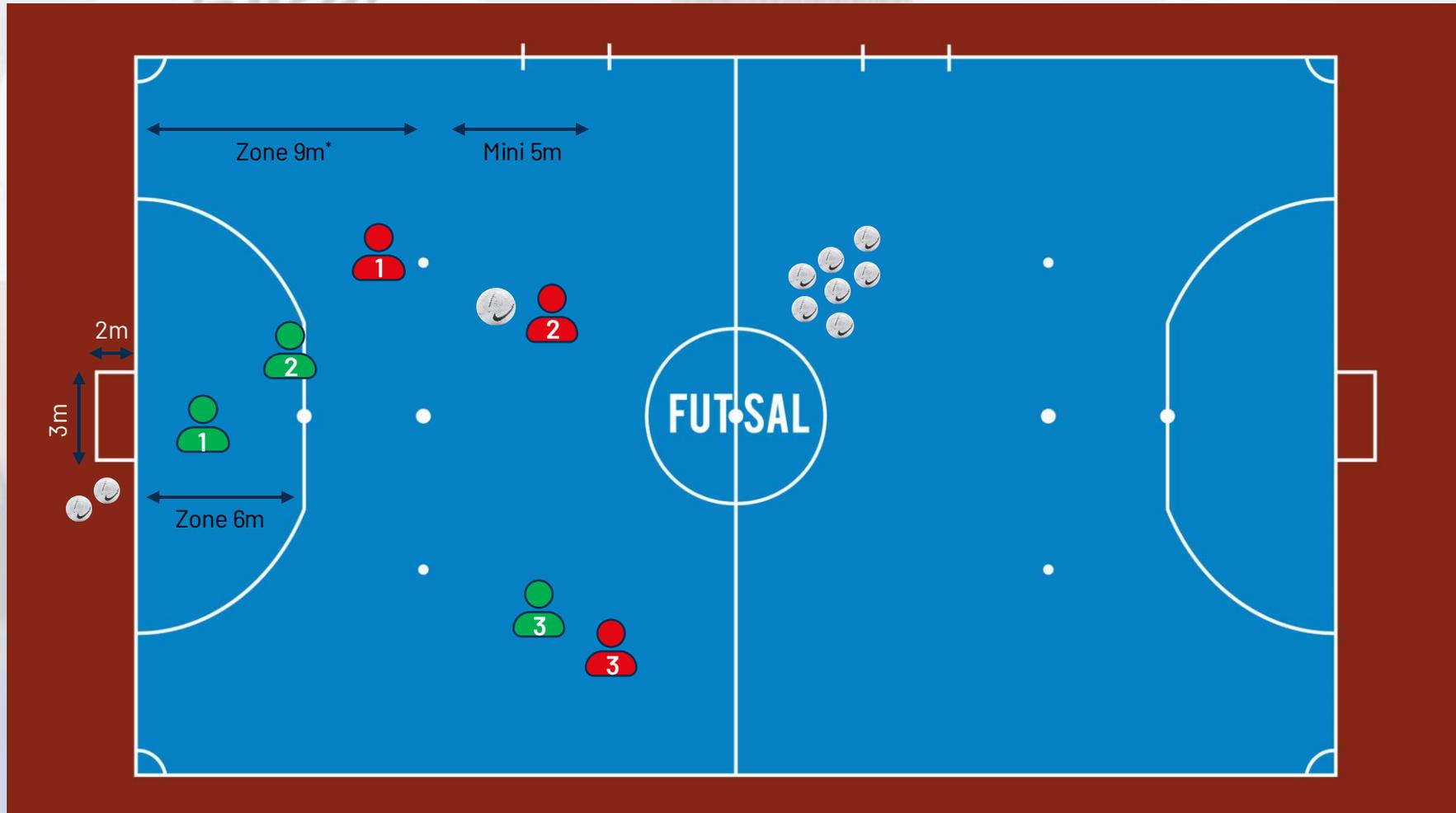
A la récupération du ballon, **les défenseurs deviennent attaquants** en ressortant **le ballon de la zone de finition (zone bleue) (9m)**.



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.

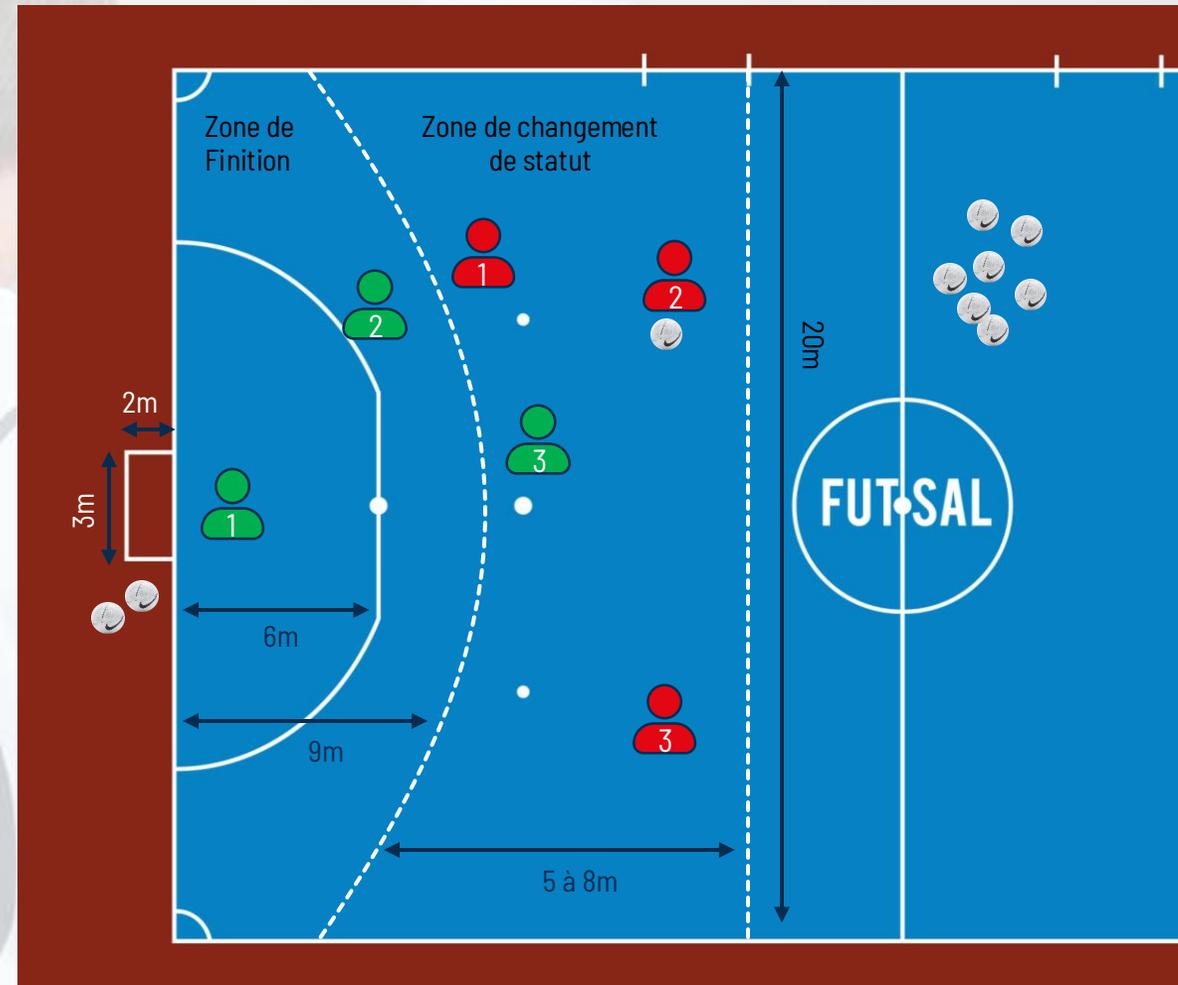


Equipe composée de 3 joueur(se)s + 1 à 2 suppléants maximum.



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^{ème} faute**.



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

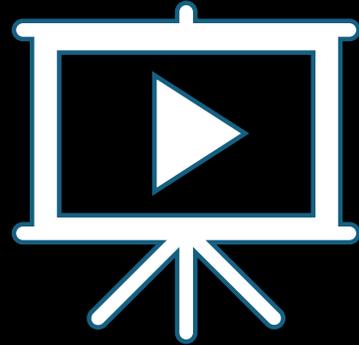
Pour toutes les **remises en jeu** → **4"** pour jouer le ballon et adversaires à **3m**.



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-matches = 1 temps d'une période maximum

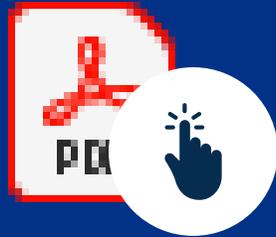
Surface de Jeu

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

Règlement



Retrouvez le règlement complet et détaillé ci-dessous :



Règlement 3c3



Règlement du jeu du 3c3 Futsal

1. **ESPACE DE JEU & BUT**
 - 1/2 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**

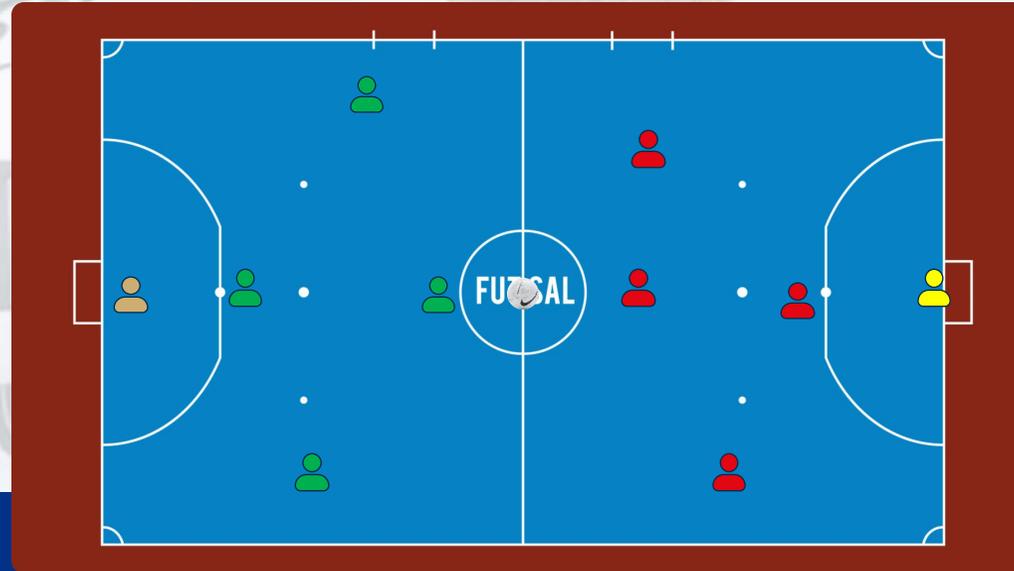


4. **BALLON**
 - Ballon de Futsal T4 (ou adapté à la catégorie pour les plus jeunes)
5. **COUP D'ENVOI - ENGAGEMENT**
 - L'équipe qui gagne le tirage au sort obtient l'engagement qui s'effectue dans la zone « offensive » (minimum 9m du but) avec joueur(se)s adverse à 3m minimum.

Présentation Epreuve du Futsal en 5c5



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.

Documents utiles



Futsal

Règlement du concours Espoirs du futsal



Cliquer pour accéder aux documents

Règlement du Concours Jeune Futsalleur

1. EPREUVES

Le concours Jeune Futsalleur est composé de 4 épreuves :

- Les tests techniques
- Le tournoi de 3c3 Futsal
- Les matchs de Futsal en 5c5
- Le quizz 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.

CONCOURS NATIONAL MIXTE DE FUTSAL

FFF



Contacts:

Direction Technique Nationale

Fabrice Morel
fmorel@fff.fr

Direction du Football Amateur & des Territoires

Sébastien Pessoa
spessoa@fff.fr