

FUTSALL

Aide à la formation jeunes officiels



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



Sandrine DELASALLE

JANVIER 2014

INTRODUCTION

Spécificité de l'arbitrage en futsal

Nombre de jeunes officiels : 5 jeunes officiels gèrent la rencontre

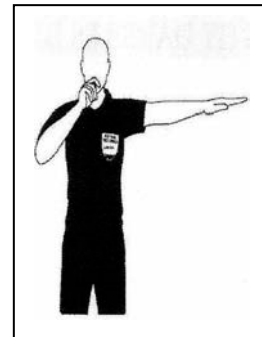
- ☐ deux JO arbitrent: chaque JO gère sa moitié de terrain, ils sont placés à l'opposé
- ☐ Le 3^{ème} JO gère le chronomètre (temps de jeu, temps mort) et la feuille de match
- ☐ Les deux autres JO sont chargés de la comptabilisation des fautes collectives (1 JO par équipe)

Arbitrer c'est siffler et prendre des décisions

3 temps : 1-arrêt du jeu 2-décisions 3-reprise du jeu

I- Arrêt du jeu = le coup de sifflet

Arbitrer en futsal c'est siffler....

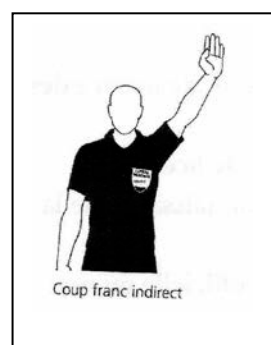


II- Prise de décision :

- Indiquer le sens** (bras horizontal en direction du but de l'équipe fautive).
- Se déplacer à **l'endroit de la faute**.
- Appliquer des sanctions : **sportives** : reprise du jeu par un coup franc direct ou indirect.
disciplinaires : avertissement verbal, carton blanc, jaune ou rouge.

III- Reprise du jeu :

- Ballon immobile**, les joueurs adverses se placent à 5 mètres.
- La reprise de jeu** doit être effectuée dans les 4 secondes.
- Bras à l'horizontal** pour un coup franc direct, **bras levé** pour un coup franc indirect.



LES REGLES FONDAMENTALES

Arbitrage au niveau district

♦ Connaître et appliquer les règles:

- **Sanctionne tous les contacts** (même épaule contre épaule) **et tous les tacles** (on joue debout) **par un Coup Franc Direct** (au niveau district, ne pas différencier le coup franc direct et indirect sauf pour les fautes commises par le gardien de but)

- **Toutes les fautes sont sifflées et comptabilisées comme fautes collectives**

- **Ne pas appliquer la règle de l'avantage**

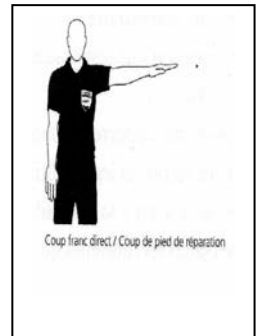
- **Connaît les gestes appropriés à chaque reprise du jeu :**

► indique le sens du jeu pour un coup franc et une touche.

► se place à l'endroit de la faute pour un coup franc et en face pour une touche.

► indique clairement le centre du terrain en cas de but.

- **Fait respecter les distances de jeu** = 5 mètres



♦ Placement-déplacement:

- **Se déplace sur tout le terrain** à proximité du ballon

Arbitrage au niveau départemental

♦ Connaître et appliquer les règles:

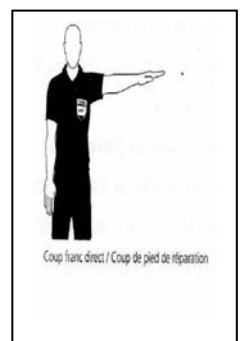
- **Différencie** le Coup Franc Direct et le Coup Franc Indirect

- Les **CFD** sont comptabilisés comme **fautes collectives**

- **Maîtriser** toutes les lois du jeu et une partie de la gestuelle de l'arbitrage (notamment la règle des 4 secondes)

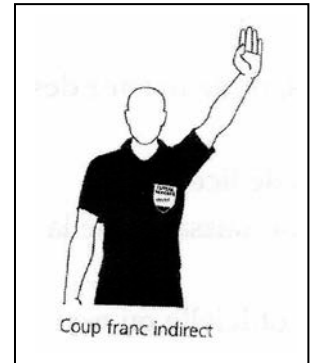
- **Ne pas appliquer la règle de l'avantage**

- **Sanctionne le tacle** lors d'un duel avec un adversaire



♦ **Placement-déplacement:**

- **Se déplace** sur le terrain **sans gêner le déroulement du jeu**
- Arbitre sa moitié de terrain (le ballon est encadré par les 2 arbitres, l'un en avant du ballon, l'autre en arrière du ballon)



♦ **Conduite du jeu:**

- Explique si besoin ses décisions
- Est attentif
- Dirige le jeu

Arbitrage au niveau académique

♦ **Connaître et appliquer les règles:**

- **Gère les sanctions administratives** de façon cohérente (cartons blanc, jaune, rouge)
- **Reconnaît et sanctionne** tous les contacts et les tacles en cas de duel
- **Appliquer** efficacement la gestuelle de l'arbitrage
- **Joue la règle de l'avantage** tout en comptabilisant la faute
- **Vérifie** l'équipement des joueurs (**protège-tibias obligatoires**) et les licences



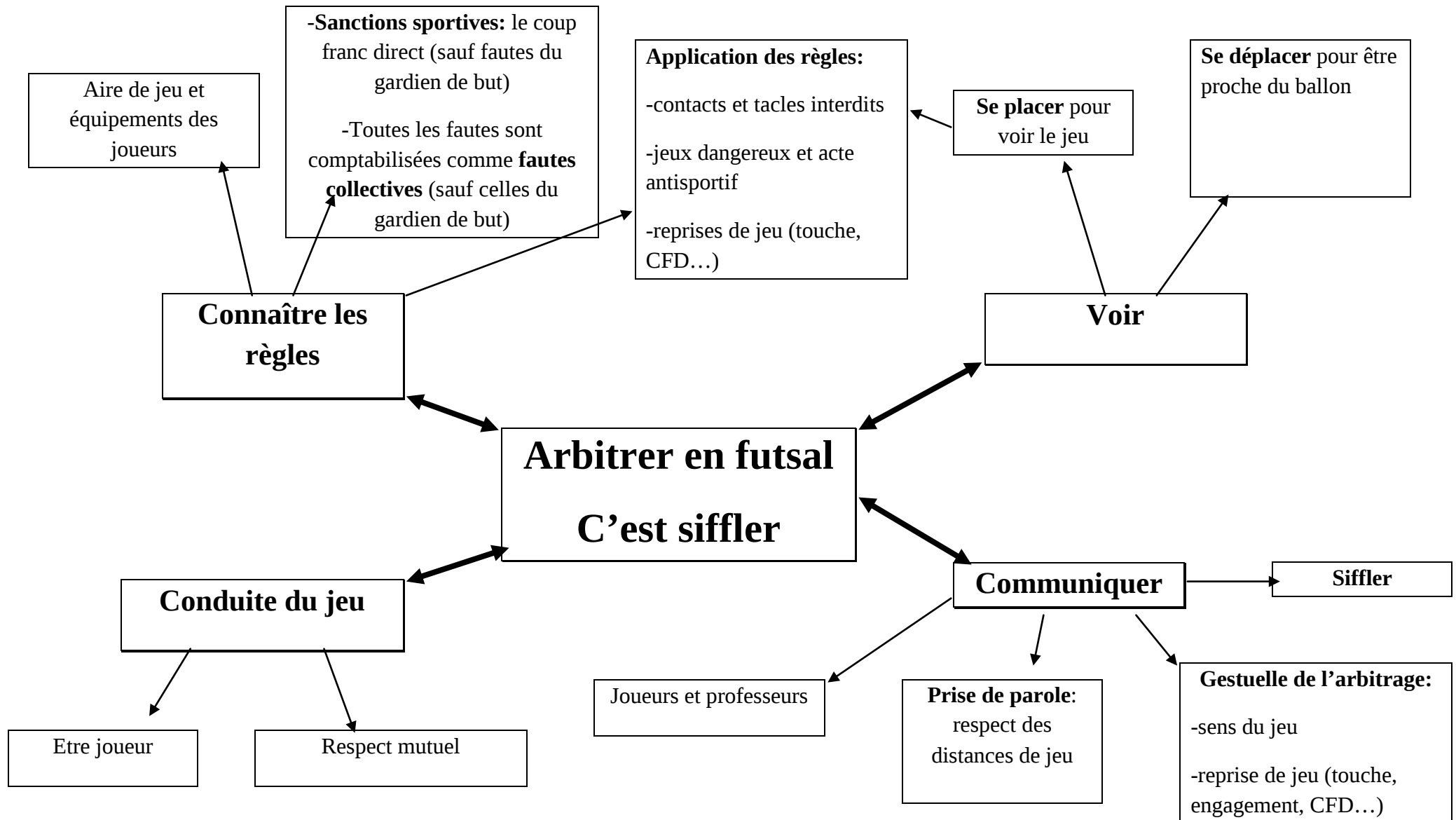
♦ **Placement-déplacement:**

- **Arbitre en binôme** sur la totalité du terrain
- **Se positionne** en fonction du second arbitre (toujours à l'opposé)
- **Se déplace** pour communiquer avec la table de marque

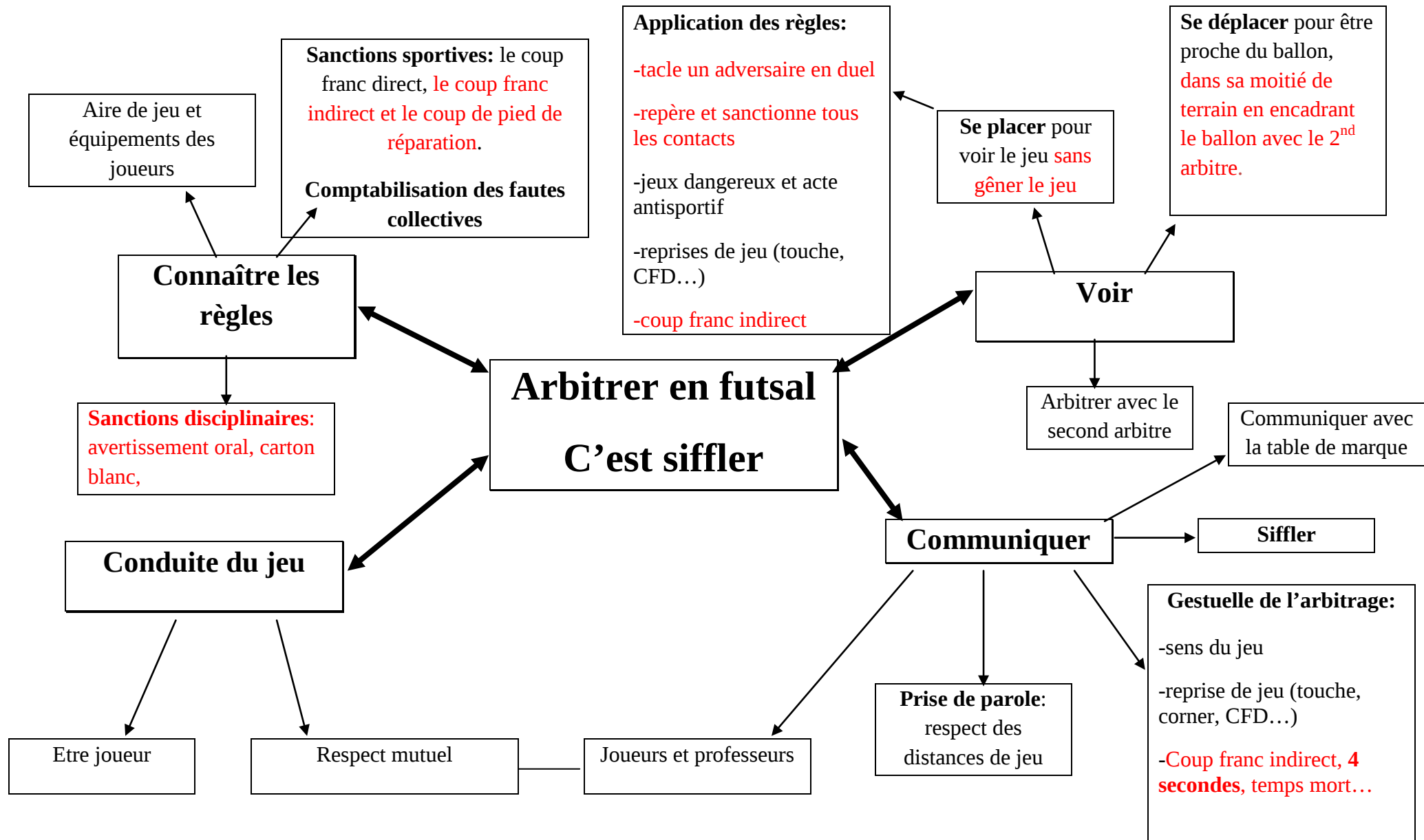
♦ **Conduite du jeu:**

- Sait se faire respecter
- Est clairvoyant
- Protège les joueurs
- Communique avec son second arbitre
- Communique avec la table de marque (fautes collectives et temps mort)

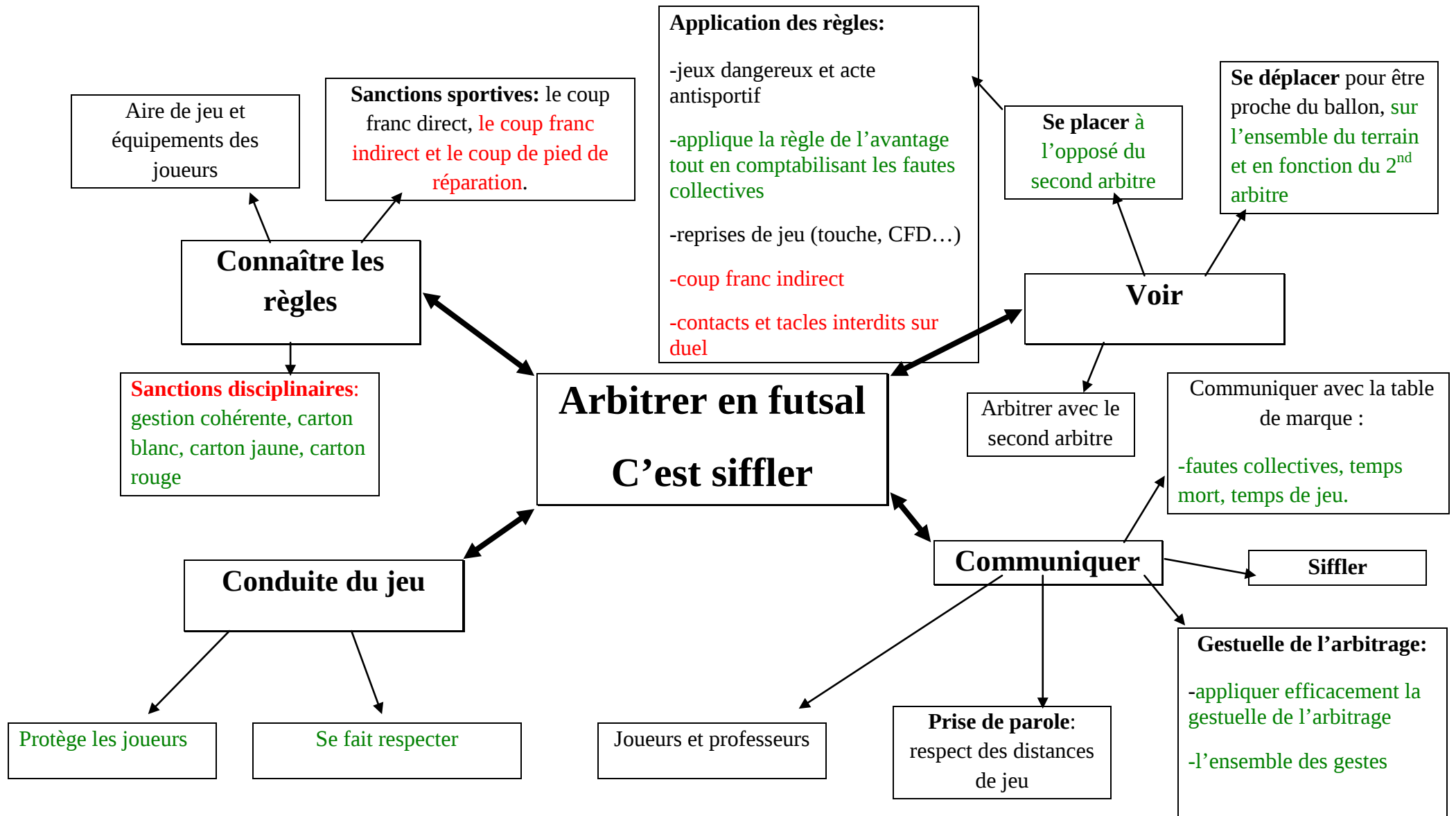
NIVEAU DISTRICT



NIVEAU DEPARTEMENTAL

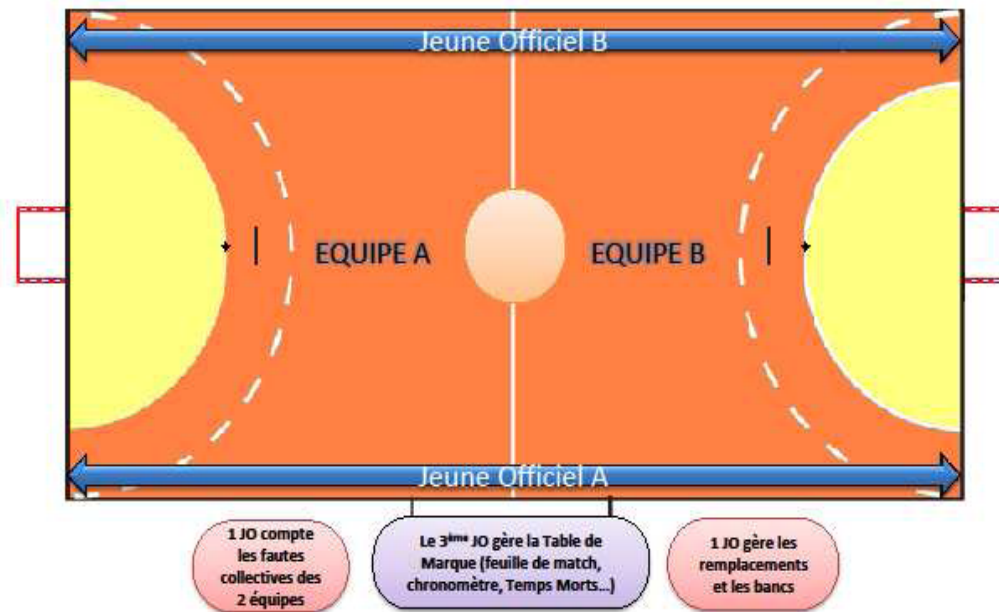


NIVEAU ACADEMIQUE



Placements et déplacements des arbitres

- Se placer en diagonale (couverture visuelle de la ligne de touche).
- Etre à vue l'un de l'autre.
- Encadrer les deux blocs équipes en se plaçant sur la ligne du dernier défenseur.



Procédures d'intervention

- Les deux arbitres sont en possession de leur sifflet, ils peuvent l'utiliser à tout moment, priorité est faite à celui qui siffle le premier.
- Si les deux arbitres sifflent en même temps, ils doivent se consulter immédiatement et prendre une décision

Règlement spécifique FUTSAL

UNSS

(Règles essentielles)

Le terrain de jeu

-Terrain de handball dans un gymnase ou sur plateau extérieur

Le ballon

-Ballon spécifique futsal (rebond limité), taille 4 (pas de ballon feutrine)

-Si le ballon en jeu devient défectueux, une balle à terre sera effectuée à l'endroit même où il est devenu défectueux

Le nombre de joueurs

-5 joueurs dont 1 gardien +5 remplaçants maximum qui peuvent entrer et sortir à tout moment de la partie dans la zone des 5 mètres comme au hand. (si zone non respecté = coup franc indirect au milieu du terrain pour l'équipe adverse)

-Le match sera arrêté si une équipe ne présente plus que 3 joueurs (dont le gardien) sur le terrain.

L'équipement des joueurs

-Maillots numérotés, shorts et chaussettes, **protège-tibias obligatoires**, chaussures types tennis

-Seul le gardien de but peut porter un survêtement

Fautes et comportement

-Contacts et tacles interdits.

Définition du contact = interférer avec un adversaire pour se procurer le ballon en touchant le joueur avant le ballon

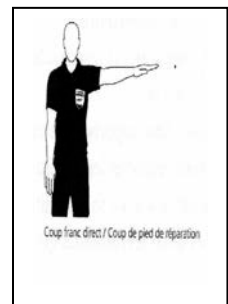
Les tacles sont interdits dans les duels y compris pour le gardien

ARBITRAGE-FUTSAL UNSS-

- Toutes les contestations sont sanctionnées par un coup franc indirect
 - Comptabilisation des fautes collectives, remise à zéro à la mi-temps (uniquement les coups francs directs)
 - Coup de pied de pénalité à 7 mètres = **pénalty** (sans mur, gardien de but les pieds sur sa ligne) à partir de la X^{ème} faute collective dans une mi-temps, déterminée proportionnellement au temps de jeu. Le compteur des fautes collectives est remis à zéro à la mi-temps.
- Exemple : pour une mi-temps de 12 minutes à la 4^{ème} faute collective d'une équipe, un coup de pied de pénalité à 7 mètres est accordé à l'équipe adverse.

Le coup franc direct

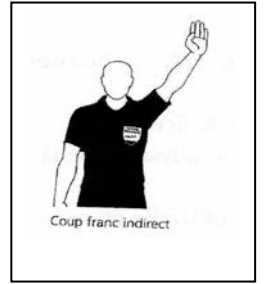
- Le ballon est immobile.
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Le même joueur ne peut pas toucher 2 fois le ballon de suite.
- Il doit être exécuté dans les 4 secondes (à partir du décompte de l'arbitre), à l'endroit où la faute a été commise sauf quand celle-ci a été commise dans la surface de réparation, il sera alors procédé à un tir au but (à 7 mètres).
- Chaque CFD est comptabilisé comme faute collective.



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
- ♦ Tient un adversaire
- ♦ Crache sur un adversaire
- ♦ Touche intentionnellement le ballon des mains
- ♦ Tacle un adversaire dans un duel
- ♦ Percute un défenseur immobile, les 2 pieds au sol (passage en force)

Le coup franc indirect



-Le ballon est immobile.

-Les joueurs adverses sont à 5 mètres.

-Le même joueur ne peut pas toucher 2 fois le ballon de suite (sinon un CFI sera accordé à l'équipe adverse).

-Il doit être exécuté dans les 4 secondes (à partir du décompte de l'arbitre), à l'endroit où la faute a été commise sauf quand celle-ci a été commise dans la surface de réparation, dans ce cas le ballon sera posé sur la ligne de réparation à l'endroit le plus proche de la faute.

Coup franc indirect lorsque le joueur :

- ♦ Joue de manière dangereuse
- ♦ 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

Coup franc indirect lorsque le gardien de but :

- ♦ Touche ou contrôle le ballon des mains sur une passe volontaire d'un coéquipier
- ♦ Touche ou contrôle le ballon des mains directement sur une rentrée de touche effectuée par un coéquipier
- ♦ Garde le ballon dans les mains plus de 4 secondes

Les cartons = les sanctions administratives

-Le carton blanc : il entraîne une exclusion temporaire de 2 minutes et 1 point de pénalité pour l'équipe qui le reçoit. Le joueur peut être remplacé par un autre joueur = pas d'infériorité numérique. 1 seul carton blanc par rencontre et par équipe, il a un objectif préventif et éducatif.

-Le carton jaune : il entraîne une exclusion temporaire de 2 minutes et 3 points de pénalité pour l'équipe qui le reçoit. Le joueur ne peut pas être remplacé par un autre joueur = infériorité numérique pour son équipe pendant 2 minutes.

Le carton blanc et le carton jaune lorsqu'un joueur :

- ♦ Se rend coupable d'un comportement antisportif (exemple: simulation)
- ♦ Manifeste sa désapprobation en paroles ou en actes
- ♦ Enfreint avec persistance les lois du jeu
- ♦ Retarde la reprise du jeu
- ♦ Ne respecte pas la distance requise lors d'une remise en jeu (touche, coup de pied de coin...)
- ♦ Quitte délibérément le terrain de jeu ou pénètre ou revient sur le terrain de jeu sans autorisation de l'arbitre.
- ♦ Retire son maillot

-Le carton rouge : il entraîne une exclusion définitive du joueur (= infériorité numérique pour son équipe) pour le match et le tournoi (sauf championnat de France = commission de discipline) et 5 points de pénalité pour l'équipe qui le reçoit.

Le carton rouge lorsqu'un joueur :

- ♦ Se rend coupable d'une faute grossière
- ♦ Se rend coupable d'un comportement violent
- ♦ Crache sur un adversaire
- ♦ Tient des propos blessants, injurieux ou grossiers
- ♦ Reçoit un deuxième carton jaune au cours du même match

Les points de pénalité:

- ♦ Sont indépendants des buts marqués
- ♦ Ne se cumulent pas par joueur (seule la sanction la plus importante est retenue) mais s'additionnent par équipe
- ♦ Sont également applicables aux enseignants et aux accompagnateurs agréés par le comité directeur de l'AS et indiqués sur la feuille de match.

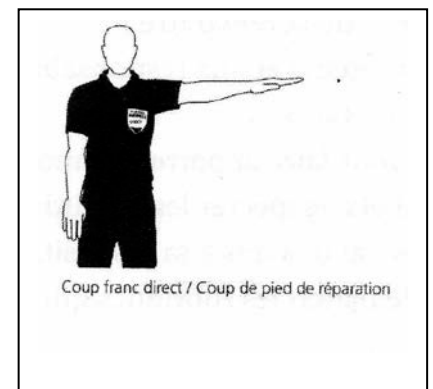
Le gardien de but

- Il ne peut pas se saisir du ballon à la main sur une passe volontaire au pied d'un de ses partenaires.
- Il doit renvoyer exclusivement le ballon à la main pour le remettre en jeu en le lançant à l'extérieur de sa surface de réparation (= dégagement).
- Il doit dégager le ballon dans les 4 secondes.
- Tacle interdit pour le gardien dans les duels.



Le coup de pied de réparation

- Point de réparation à 7 mètres de la ligne de but.
- Tous les joueurs sont à 5 mètres du ballon.
- Le gardien doit avoir les pieds sur sa ligne de but.



Le coup d'envoi

- Déterminé par tirage au sort, le gagnant choisit le camp, l'autre équipe donne le coup d'envoi.
- Coup d'envoi vers l'avant et les joueurs adverses sont à 3 mètres.
- Un but ne peut pas être marqué DIRECTEMENT sur le coup d'envoi.



La rentrée de touche et le coup de pied de coin

- Le ballon doit franchir entièrement la ligne pour que l'équipe adverse obtienne une rentrée de touche ou un coup de pied de coin.
- Exclusivement au pied**, le ballon immobile sur la ligne (rentrée de touche) ou dans l'arc de cercle (coup de pied de coin), exécuté dans les 4 secondes (à compter du décompte de l'arbitre).
- Les joueurs adverses sont à 5 mètres.
- Un but ne peut pas être marqué directement sur une touche.
- Rentrée de touche accordée à l'équipe adverse lorsque le ballon touche le plafond ou tout autre élément extérieur, rentrée de touche exécuté sur un côté à hauteur de l'impact.



Le but marqué

- Un but est valable lorsque le ballon a franchi entièrement la ligne de but.
- Un but peut être marqué de n'importe quel endroit du terrain.
- But non validé sur une rentrée de touche ou sur un dégagement à la main du gardien.
- Le ballon doit franchir la ligne avant que le buzzer ne retentisse (si fin de période ou si fin de match).

Le temps mort

- Chaque équipe peut demander un temps mort d'une minute par mi-temps.
- La demande doit être faite à la table de marque.
- Le temps mort sera effectif au premier arrêt de jeu suivant la demande.



Le Hors jeu

- Pas de hors jeu en futsal.

FEUILLE D'OBSERVATION JEUNE OFFICIEL FUTSAL

Nom :		Autorité, présence, Prise de décision	gestuelle	Connaissance du règlement	Coup de sifflet	Placement / jeu
Prénom :						
Etablissement :						
.....						
N° de licence :						
Pour chaque item, l'évaluateur attribue un niveau au JO.	Niveau 1 = 1 pt Compétence non acquise.	Ne prend pas de décision. Passif	Gestes inexistants	Pas de connaissance	Ne siffle pas	Loin, immobile. Laisse son binôme prendre le jeu à son compte
	Niveau 2 = 2 pts Compétence en cours d'acquisition	Pas de communication avec la table. Décide lentement.	Connait les gestes fondamentaux : -le sens du jeu -le but accordé -le coup franc direct -la touche	-Sanctionne toutes les fautes et les tacles par 1 CFD (coup franc direct) -Signale les sorties, les reprises de jeu.	Coups de sifflet faibles ou non appropriés.	Se déplace un peu mais reste assez loin de l'action.
	Niveau 3 = 3 pts Compétence acquise	Une majorité de bonnes décisions. Communication hésitante avec la table et les joueurs.	Connait les gestes fondamentaux + : -le coup franc indirect -le coup de pied de réparation -le décompte des 4 secondes -les temps morts	-Différencie le CFD et le CFI (coup franc indirect) -Sanctionne le CFD par 1 faute collective	Coups de sifflet entendus, nets, sans la règle de l'avantage.	Est proche de l'action.
	Niveau 4 = 4 pts Compétence maîtrisée	Explique ses décisions aux joueurs (si nécessaire). Intercommuni- cation avec la table (table-arbitre ; arbitre-table)	Connait tous les gestes + : -les fautes collectives -l'avantage	-Connait et applique le règlement avec pertinence -Utilise les sanctions sportives et administratives. -Vérifie l'équipement et les licences des joueurs.	Utilise à bon escient le sifflet en appliquant la règle de l'avantage.	-Vigilant, près de l'action. -Placement en fonction du 2 nd arbitre, toujours à l'opposé.
TOTAL / 20						
Mon évaluation / 20						
Professeur / 20						
Evaluation finale /20						

Niveau district validé à partir de 10 points / 20

Niveau départemental à partir de 14 points / 20

Niveau académique à partir de 18 points / 20

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Temps Morts Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tps ☐ Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	SCORE <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><th>A</th><th>B</th></tr> <tr><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td></tr> </table> Résultat Final/.....	A	B	1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7	14	Equipe B : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Temps Morts Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tps ☐ Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																		
1	2	3	4	5																																		
A	B																																					
1	8																																					
2	9																																					
3	10																																					
4	11																																					
5	12																																					
6	13																																					
7	14																																					
1	2	3	4	5																																		
1	2	3	4	5																																		

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Temps Morts Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tps ☐ Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	SCORE <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><th>A</th><th>B</th></tr> <tr><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td></tr> </table> Résultat Final/.....	A	B	1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7	14	Equipe B : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Temps Morts Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tps ☐ Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																		
1	2	3	4	5																																		
A	B																																					
1	8																																					
2	9																																					
3	10																																					
4	11																																					
5	12																																					
6	13																																					
7	14																																					
1	2	3	4	5																																		
1	2	3	4	5																																		

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Temps Morts Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tps ☐ Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	SCORE <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><th>A</th><th>B</th></tr> <tr><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td></tr> </table> Résultat Final/.....	A	B	1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7	14	Equipe B : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Temps Morts Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tps ☐ Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																		
1	2	3	4	5																																		
A	B																																					
1	8																																					
2	9																																					
3	10																																					
4	11																																					
5	12																																					
6	13																																					
7	14																																					
1	2	3	4	5																																		
1	2	3	4	5																																		

FEUILLE DE TABLE DE MARQUE FUTSAL UNSS

Equipe A : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Temps Morts Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tps ☐ Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	SCORE <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><th>A</th><th>B</th></tr> <tr><td>1</td><td>8</td></tr> <tr><td>2</td><td>9</td></tr> <tr><td>3</td><td>10</td></tr> <tr><td>4</td><td>11</td></tr> <tr><td>5</td><td>12</td></tr> <tr><td>6</td><td>13</td></tr> <tr><td>7</td><td>14</td></tr> </table> Résultat Final/.....	A	B	1	8	2	9	3	10	4	11	5	12	6	13	7	14	Equipe B : Couleur de maillots : Fautes collectives : 1^{ère} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> 2^{ème} Mi-Temps <table border="1" style="margin: 0 auto; width: 100px; text-align: center;"> <tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td></tr> </table> Carton blanc : 1 Temps Morts Cartons jaunes : 1 2 3 4 5 1°mi-Tps ☐ Cartons rouges : 1 2 3 4 5 2°mi-Tps ☐	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
1	2	3	4	5																																		
1	2	3	4	5																																		
A	B																																					
1	8																																					
2	9																																					
3	10																																					
4	11																																					
5	12																																					
6	13																																					
7	14																																					
1	2	3	4	5																																		
1	2	3	4	5																																		