



FUTNET

CHALLENGE
SIMPLE



CHALLENGE FUTNET • SIMPLE

PRÉAMBULE

Le district communique (mail, clip, affiche) auprès de ses clubs sur l'organisation d'un challenge FUTNET-Simple.

Le règlement, les échéances et toutes les informations jugées utiles en termes d'organisation sont joints.

Une aide matérielle pourra être proposée par le district selon ses possibilités, par le prêt de kits de Futnet, pour permettre aux clubs de lancer leur challenge. Si le District n'en dispose pas alors les clubs pourront acquérir le matériel nécessaire via la plateforme fédérale d'achat : <https://lecorner.fff.fr>

Les challenges sont ouverts à partir des catégories U15. Ils sont mixtes et intergénérationnels.

PHASE

0

Initiation/Entraînement
(dans le club)

SEPTEMBRE-FÉVRIER

PHASE

1

Challenge local
(dans le club)

MARS

PHASE

2

Challenge départemental
(entre les clubs
d'un même district)

AVRIL

PHASE

3

Challenge régional
(entre les clubs
d'une même ligue)

MAI

LES CHALLENGES 2020/2021

Voici les différents challenges mis en place à notre connaissance.

80% des challenges ont été réalisés en triple.

Les districts ont précisé les catégories pouvant y participer mais ils ont laissé parfois le choix aux clubs dans la constitution des équipes (mixtes et intergénérationnelles).

VAR (triple)

LOIRE-ATLANTIQUE (double)

SAÔNE-ET-LOIRE (triple)

HAUTE-SAVOIE (triple)

TARN (triple)

CHALLENGE SIMPLE

PUBLIC CIBLE

De U15 à Seniors/Seniors-Vétérans
Pratique mixte et intergénérationnelle

PRÉCONISATIONS

Le Futnet a cette spécificité de pouvoir s'adresser à (presque) tous les publics.

Les deux critères rédhibitoires seraient un manque de force des plus jeunes pour renvoyer le ballon au-dessus du filet ou une incapacité totale à se déplacer dans l'espace de jeu (pour les plus anciens ou les personnes ayant un handicap lourd).

Le Futnet est donc une pratique inclusive.

De par son absence de contact, **le jeu peut opposer des filles, des garçons, des femmes et des hommes.** Ces catégories peuvent se mélanger : **un vétérán face à une joueuse U18 ou un joueur U16 face à une sénior.**

Enfin, il est possible d'accueillir et d'intégrer un public rencontrant un handicap s'il n'entrave pas les déplacements du joueur et sa compréhension du jeu.

CHALLENGE FUTNET

PHASE 0

Initiation/Entraînement au Futnet (dans le club)



SEPTEMBRE-FÉVRIER

- ▶ Le club propose l'activité Futnet à ses licenciés de façon régulière.
ou
- ▶ Le club propose un challenge interne par période (de vacances à vacances) pour que ses licenciés se familiarisent avec la pratique et le format du challenge.
- ▶ Il s'appuie sur le guide FFF de la pratique du Futnet. [Découvrir ici.](#)
- ▶ Une sensibilisation à la pratique, pour les éducateurs(rices) des clubs inscrit(e)s au challenge, peut être proposée par le District.
- ▶ En janvier/février, le district met en place un système d'inscription au challenge.

CHALLENGE FUTNET

PHASE 1

Challenge local (dans le club)



MARS

- ▶ Le challenge regroupe 16 équipes d'un même club. Si le nombre d'équipes était différent, le club pourra adapter la formule de son challenge en s'appuyant sur **les propositions faites en annexes**.
- ▶ 4 terrains minimum sont préconisés (12 × 6 m avec un filet à 1,10 m).
- ▶ Le challenge est envisagé pour une durée de 2 h 30. Les organisateurs peuvent moduler le temps en fonction du nombre de points par set ou du nombre de terrain mis à disposition, afin d'allonger ou raccourcir l'événement.
- ▶ Les deux équipes finalistes (à définir par le district selon le nombre de clubs inscrits) sont qualifiées pour la phase 2, le challenge départemental.

CHALLENGE FUTNET PHASE 2

Challenge départemental (entre les clubs d'un même district)



AVRIL

- ▶ Toutes les équipes finalistes du challenge local se rejoignent sur un site choisi par le district.
- ▶ Les quatre équipes demi-finalistes du challenge départemental (à définir par la Ligue selon le nombre de clubs inscrits par district) sont qualifiées pour la phase 3, le challenge régional.



CHALLENGE FUTNET PHASE 3

Challenge régional (entre les clubs d'une même ligue)

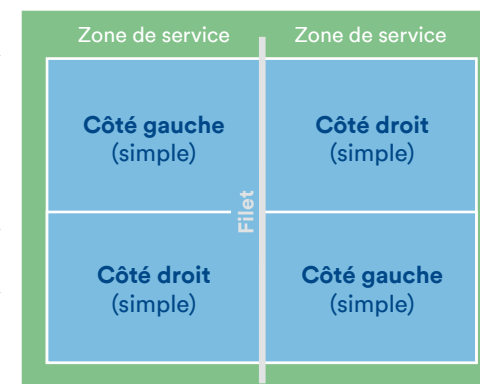


- ▶ Toutes les équipes demi-finalistes du challenge départemental se rejoignent sur un site choisi par la ligue.



RÈGLES DU JEU • SIMPLE

THÈME	RÈGLES
TOUCHES DE BALLE	Deux touches maximum par joueur. Le joueur de simple peut donc toucher la balle deux fois de suite. Renvoi direct autorisé.
POINT MARQUÉ	Lorsque le ballon ne peut pas être renvoyé par l'adversaire ou lorsque l'adversaire fait une faute.
FAUTES DE JEU	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Le ballon ne rebondit pas dans l'aire de jeu (terrain + lignes). ▶ Un joueur touche le filet ou l'adversaire. ▶ Le ballon passe dans le camp adverse après un rebond, sans avoir été touché par le joueur de simple. ▶ Le ballon rebondit deux fois consécutivement dans le camp adverse. ▶ Le ballon passe dans le camp adverse sans avoir franchi le filet dans la largeur du terrain (hors mires).
FILET	Hauteur 1,10 m. Interdiction de toucher le filet. Possibilité de jouer le ballon au-delà du filet, depuis son camp.
SERVICE	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Le joueur qui gagne le toss décide de servir ou de recevoir. ▶ Le joueur qui gagne un point sert pour le suivant. Une seule tentative. ▶ Le service s'effectue derrière la ligne : de volée, après un rebond, smashé ou avec la balle à terre. ▶ Le ballon doit atterrir dans la zone de service. ▶ Le joueur servira à droite si son score est un nombre pair et à gauche si son score est impair.
REBOND SUR LE SERVICE	Possibilité en réception de service de toucher le ballon avant qu'il ne touche le sol.
REBOND	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Deux rebonds non consécutifs en phase 0 et phase 1. Rebonds à utiliser n'importe quand dans l'échange. Les rebonds ne sont pas obligatoires. Si le/la joueur(euse) le souhaite, il/elle peut jouer à un seul rebond. ▶ Un seul rebond en phase 2 et phase 3.
TRACÉ DU TERRAIN	Dimension du terrain : 12 x 6 m.
DÉCOMPTE DES POINTS	Un seul set de 15 points , avec 2 points d'écart jusqu'à 21.



FORMULE CHALLENGE FUTNET 16 ÉQUIPES

NOMBRE D'ÉQUIPES (DOUBLE/TRIPLE) OU DE JOUEURS (SIMPLE)	PHASE DE POULES	PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE
16	Quatre poules de 4. Toutes les équipes sont qualifiées.	<p>Huitièmes de finale entre les 1^{ers}/4^{èmes} et 2^{èmes}/3^{èmes}. Les poules A-D et B-C se croisent.</p> <p>Quarts de finale challenge principal : tous les vainqueurs des huitièmes.</p> <p>Quarts de finale challenge secondaire : tous les vaincus des huitièmes.</p>

CHALLENGE SIMPLE

POULE

MATCHES

A		-		B
C		-		D
A		-		C
B		-		D
A		-		D
B		-		C

CLASSEMENT

	Équipes	Points obtenus / match			Classement
A					
B					
C					
D					

POULE À 4 ÉQUIPES OU JOUEURS

ÉQUIPES OU JOUEURS

A	
B	
C	
D	

CHALLENGE FUTNET

CHALLENGE SIMPLE

TABLEAU PRINCIPAL APRÈS 4 POULES (HUITIÈMES COMPLETS)

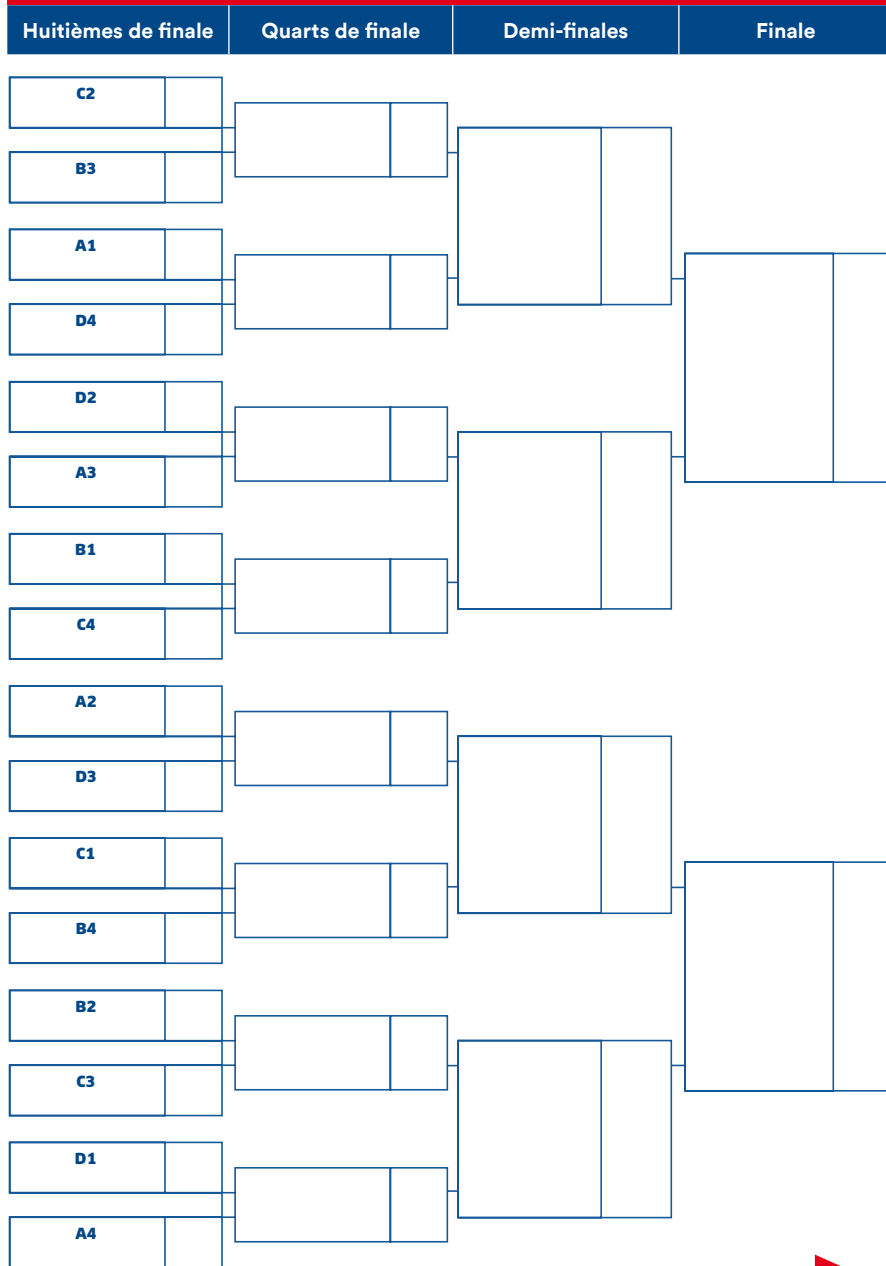
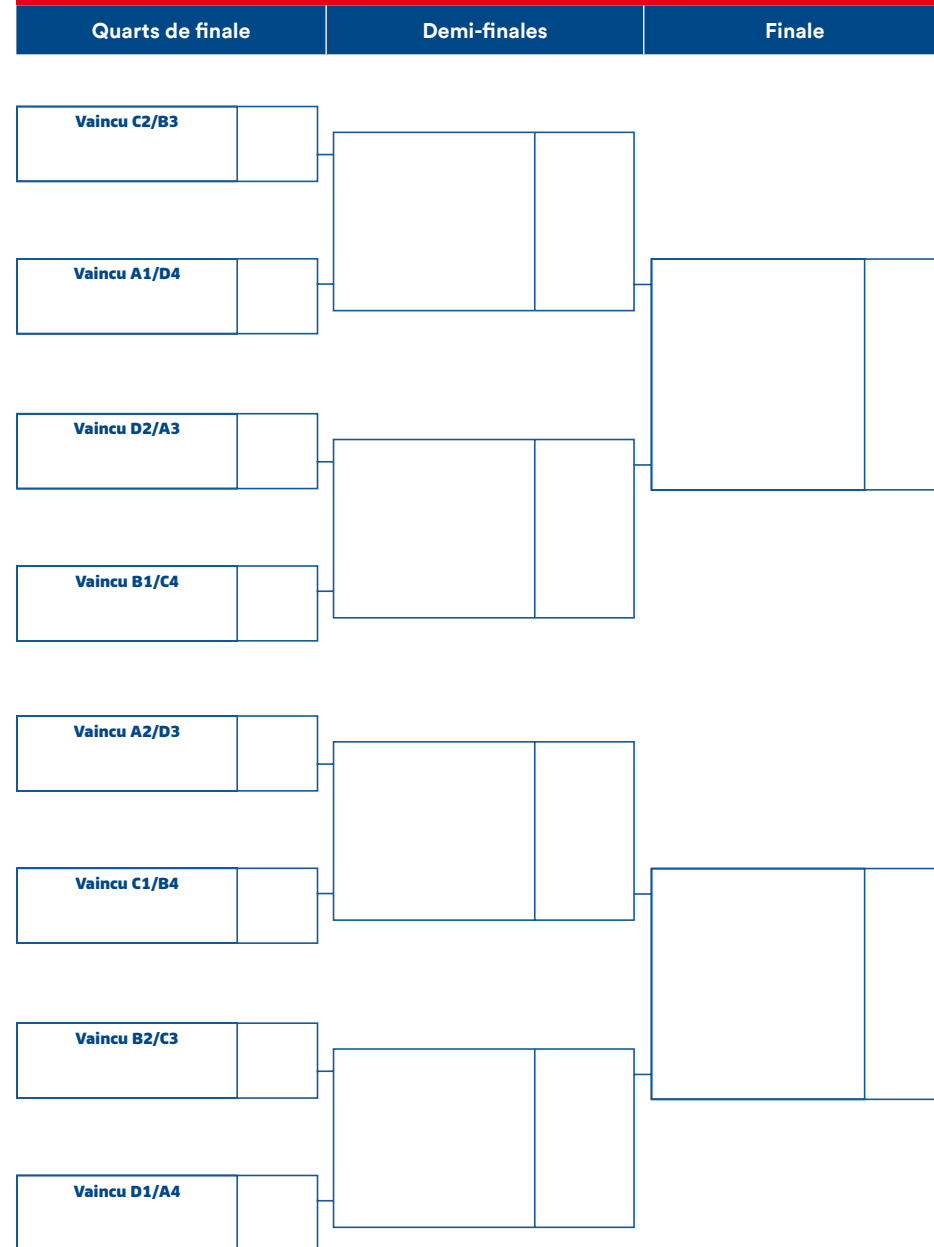


TABLEAU SECONDAIRE APRÈS DÉFAITE EN HUITIÈME





ANNEXES

FORMULES CHALLENGE FUTNET

NOMBRE D'ÉQUIPES (DOUBLE) OU DE JOUEURS (SIMPLE)	PHASE DE POULES	PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE
8	Deux poules de 4 - Tous qualifiés	<p>Quarts de finale (1^{er} d'une poule contre 4^{ème} de l'autre poule, 2^{ème} d'une poule contre 3^{ème} de l'autre poule)</p>
9	Une poule de 4, une poule de 5 Le 5 ^{ème} de la poule de 5 est éliminé	
10	Deux poules de 5 Les deux 5 ^{ème} de poule sont éliminés	
11	Une poule de 5 et une poule de 6 Les deux 5 ^{ème} et le 6 ^{ème} sont éliminés	
12	Deux poules de 6 Les deux 6 ^{ème} et les deux 5 ^{ème} sont éliminés	
13	Une poule de 4, trois poules de 3 Le 4 ^{ème} de la poule de 4 est éliminé	
14	Deux poules de 4, deux poules de 3 Les deux 4 ^{ème} de poule sont éliminés	
15	Trois poules de 4, une poule de 3 Les trois 4 ^{ème} de poule sont éliminés	
16	Quatre poules de 4 Les quatre 4 ^{ème} de poule sont éliminés	

POULE

MATCHES

A			-		B
A			-		C
B			-		C

CLASSEMENT

	Équipes	Points obtenus / match		Total points	Classement
A					
B					
C					
D					

POULE À 3 ÉQUIPES OU JOUEURS

ÉQUIPES OU JOUEURS

A	
B	
C	

CHALLENGE FUTNET

CHALLENGE SIMPLE

POULE

MATCHES

A			-			B
C			-			D
A			-			E
B			-			C
D			-			E
A			-			C
B			-			E
A			-			D
C			-			E
B			-			D

CLASSEMENT

	Équipes	Points obtenus / match		Total points	Classement
A					
B					
C					
D					
E					

POULE À 5 ÉQUIPES OU JOUEURS

ÉQUIPES OU JOUEURS

A	
B	
C	
D	
E	

CHALLENGE FUTNET

CHALLENGE SIMPLE

POULE

MATCHES

A			-		B
C			-		D
E			-		F
A			-		C
D			-		E
B			-		F
A			-		D
B			-		E
C			-		F
A			-		E
B			-		D
C			-		E
A			-		F
B			-		C
D			-		F

CLASSEMENT

	Équipes	Points obtenus / match	Total points	Classement
A				
B				
C				
D				
E				
F				

POULE À 6 ÉQUIPES OU JOUEURS

ÉQUIPES OU JOUEURS

A	
B	
C	
D	
E	
F	

CHALLENGE FUTNET

CHALLENGE SIMPLE

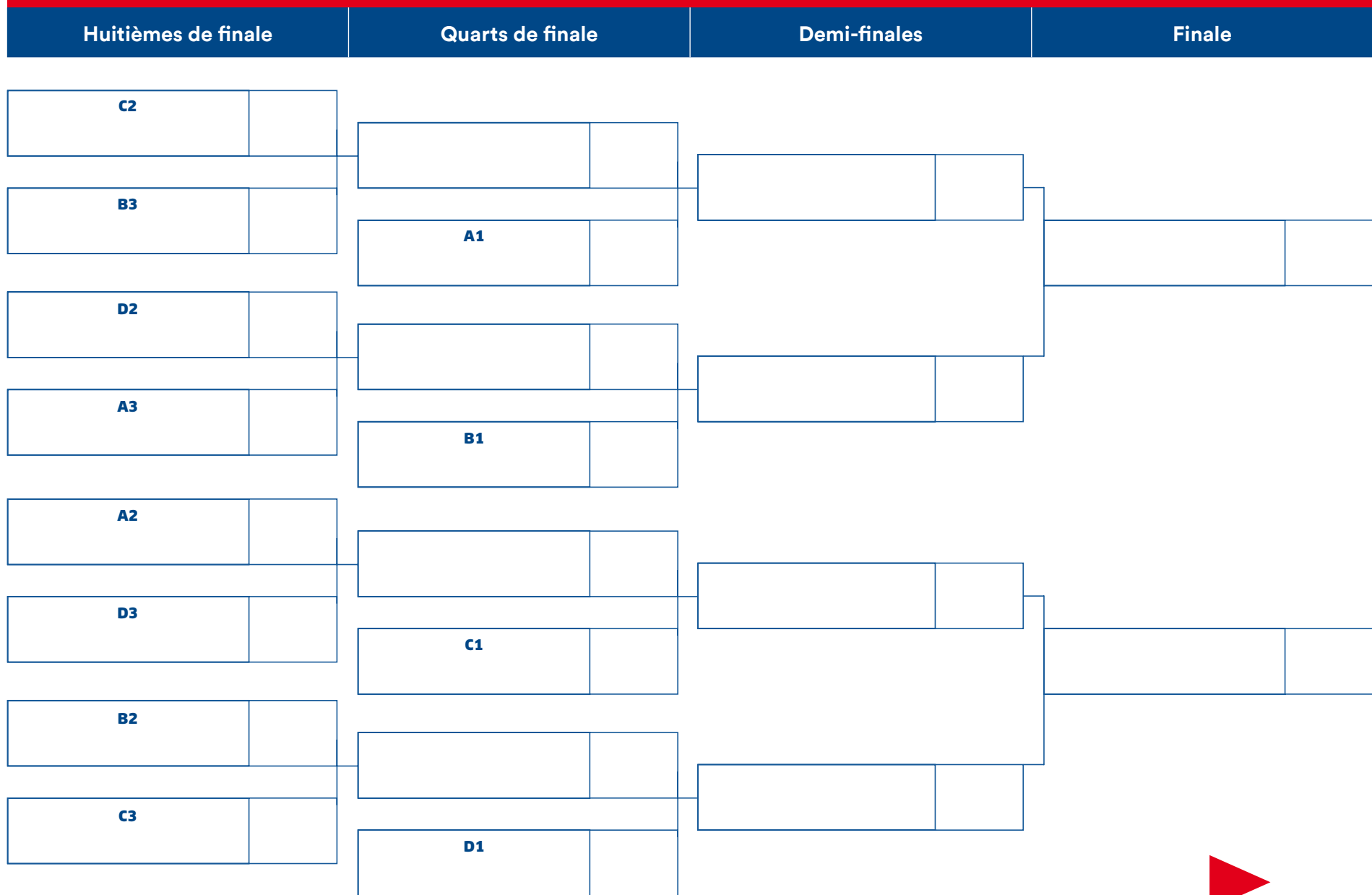
TABLEAU PRINCIPAL APRÈS 2 POULES



CHALLENGE SIMPLE



TABLEAU PRINCIPAL APRÈS 4 POULES (HUITIÈMES PARTIELS)

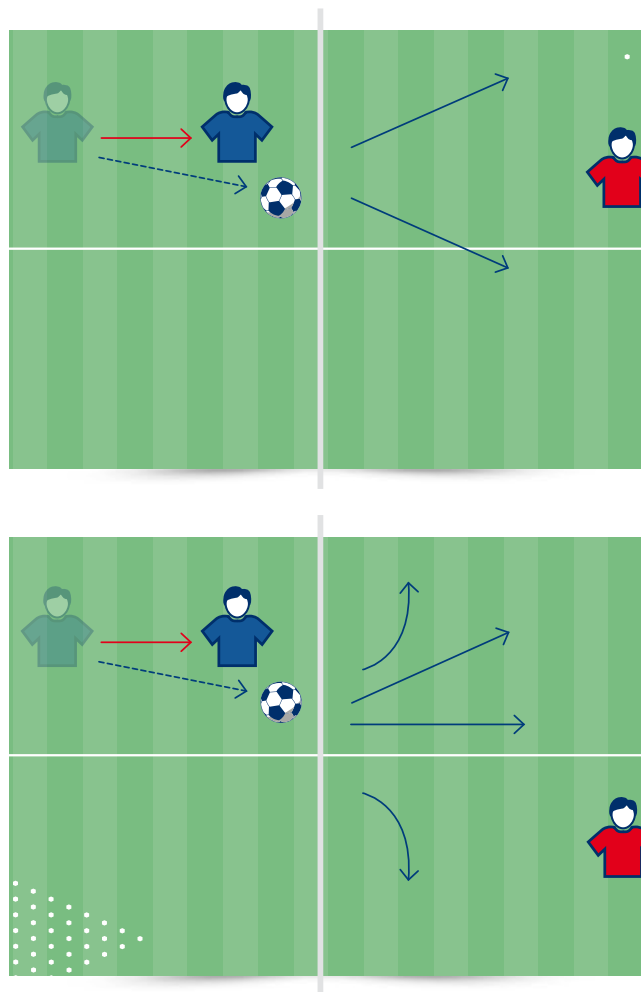


CHALLENGE SIMPLE



SYSTÈMES DE JEU • SIMPLE

- ▶ **L'attaquant** essaye, sur sa première touche, de s'approcher du filet.
- ▶ Sa deuxième touche est une touche d'attaque (en force ou avec effet, croisé ou décroisé), s'il a réussi à se mettre en bonne position.
- ▶ Sinon, il renvoie la balle en choisissant la zone et la hauteur de balle la plus à même de gêner la première touche de l'adversaire.
- ▶ Plus l'attaquant s'est approché du filet, plus l'angle des attaques possibles est ouvert.



- ▶ **Le défenseur** essaye de lire la gestuelle de l'attaquant avant l'attaque pour déterminer le meilleur positionnement de défense.
- ▶ Il se positionne sur ses appuis, jambes écartées, derrière la ligne de fond.
- ▶ Il choisit rapidement la surface de réception lui permettant d'avancer vers le filet pour se muer en attaquant.



ATTAQUANT



DÉFENSEUR



Déplacement du ballon



Déplacement du joueur