

1er challenge Futnet Départemental



FutNet

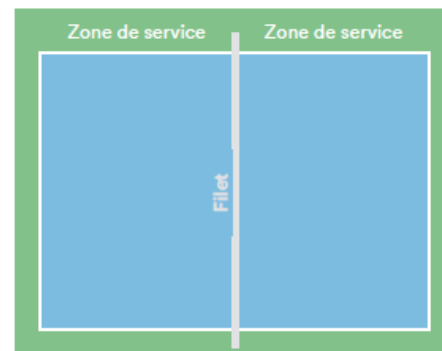


RÈGLES DU JEU • DOUBLE

THÈME

RÈGLES

TOUCHES DE BALLE	Trois touches maximum par équipe. Renvoi direct autorisé. Un même joueur ne peut pas toucher la balle deux fois de suite (pas de touches consécutives).
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 un adversaire.▶ Le ballon passe dans le camp adverse après un rebond, sans avoir été touché par un joueur.▶ 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. Si la balle touche le filet, le jeu continue au service comme dans l'échange.
SERVICE	<ul style="list-style-type: none">▶ L'équipe qui gagne le toss décide de servir ou de recevoir.▶ L'équipe 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.
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 : Rebonds à utiliser n'importe quand dans l'échange. Les rebonds ne sont pas obligatoires. Si les équipes le souhaitent, elles peuvent jouer à un seul rebond.
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.	Huitième de finale entre les 1 ^{ers} /4 ^{èmes} et 2 ^{èmes} /3 ^{èmes} . Les poules A-D et B-C se croisent. Quarts de finale challenge principal : tous les vainqueurs des huitièmes. Quarts de finale challenge secondaire : tous les vaincus des huitièmes.

CHALLENGE DOUBLE

POULE

MATCHES

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

CLASSEMENT

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

POULE À 4 ÉQUIPES OU JOUEURS

ÉQUIPES OU JOUEURS

A	
B	
C	
D	

CHALLENGE FUTNET

CHALLENGE DOUBLE

TABLEAU PRINCIPAL APRÈS 4 POULES (HUITIÈMES COMPLETS)

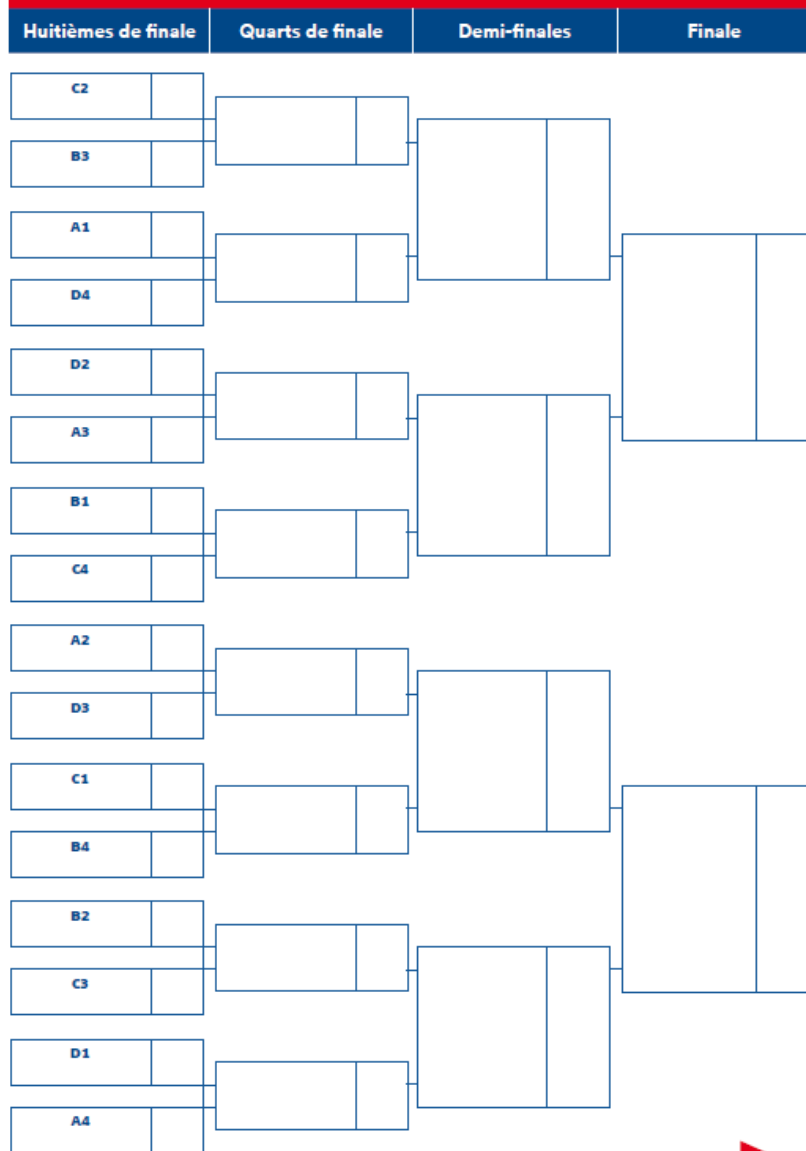
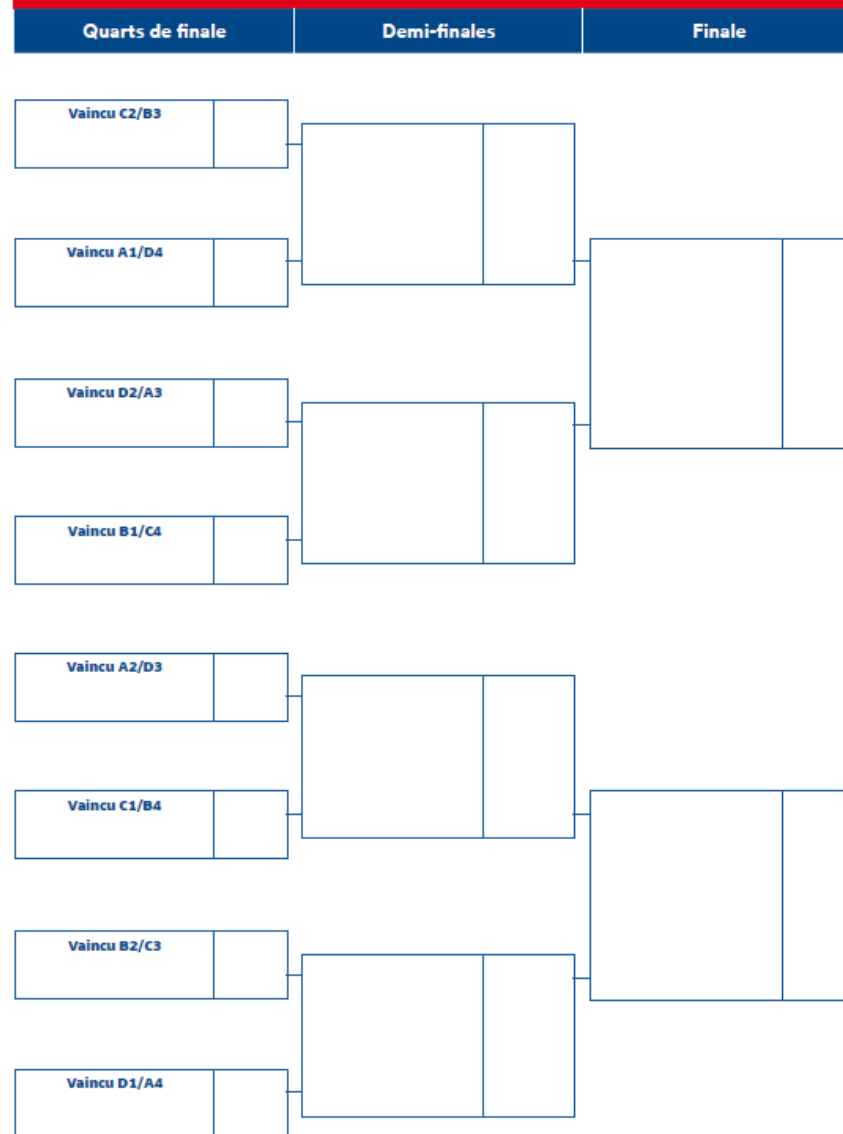


TABLEAU SECONDAIRE APRÈS DÉFAITE EN HUITIÈME



CHALLENGE DOUBLE



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	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)
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	Huitièmes de finale partiels entre les 2 ^{ème} et les 3 ^{ème} de poule Quart de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des huitièmes)
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	

CHALLENGE DOUBLE



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 DOUBLE

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 DOUBLE

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

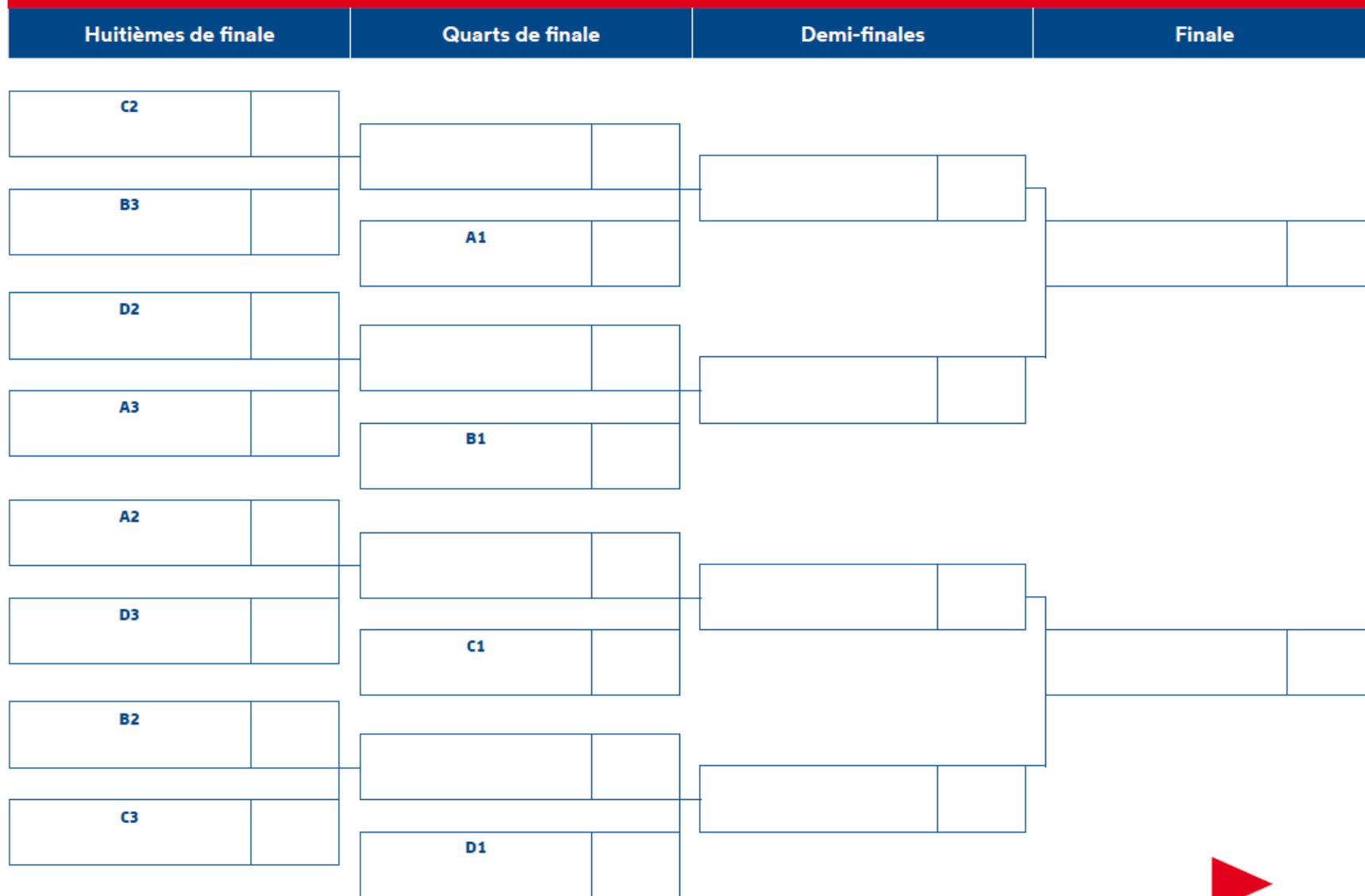
TABLEAU PRINCIPAL APRÈS 2 POULES

Quarts de finale		Demi-finales		Finale	
A1					
B4					
A3					
B2					
A2					
B3					
A4					
B1					

CHALLENGE DOUBLE



TABLEAU PRINCIPAL APRÈS 4 POULES (HUITIÈMES PARTIELS)

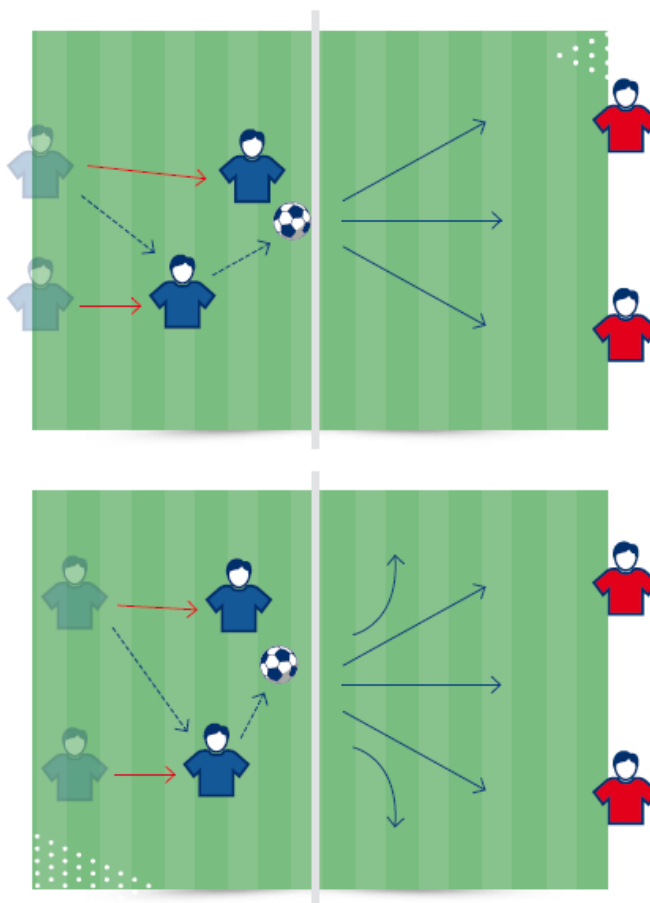


CHALLENGE DOUBLE



SYSTÈMES DE JEU • DOUBLE

- ▶ **L'équipe qui attaque** essaye d'avancer dans le terrain dès la réception.
- ▶ Le joueur qui ne réceptionne pas se rapproche du joueur qui réceptionne.
- ▶ Le réceptionneur oriente le ballon vers l'avant, légèrement en direction de son partenaire. Il se positionne ensuite pour l'attaque, à hauteur du passeur, sans se coller au filet, en laissant un espace suffisant pour avancer dans la balle sur son attaque.
- ▶ La passe doit permettre à l'attaquant de se retrouver à proximité du filet.
- ▶ Plus la passe est proche du filet, plus l'angle des attaques possibles est ouvert.



- ▶ **L'équipe qui défend** se positionne sur ses appuis, jambes écartées, derrière la ligne de fond, en essayant de lire la gestuelle de l'attaquant avant l'attaque.
- ▶ Sur les ballons qui arrivent entre les deux joueurs, la priorité de réception est donnée au meilleur attaquant.
- ▶ Les défenseurs, en cours de rencontre, essayent d'anticiper les zones d'attaques à partir de l'observation de la gestuelle des attaquants.



ATTAQUANT



DÉFENSEUR



Déplacement du ballon



Déplacement du joueur