



# CHALLENGE ESSONNE FUTNET

Saison 2022-2023

# SOMMAIRE

1

QU'EST CE QUE LE FUTNET?

2

CALENDRIER ET ORGANISATION

3

RÈGLEMENT





1

QU'EST CE QUE LE FUTNET ?



# LE FUTNET, LA PRATIQUE DE HAUTE VOLÉE



Le Futnet, connu aussi sous le nom de tennis ballon, oppose deux équipes d'une à trois personnes (2 contre 2 préconisé), séparées par un filet, sur un terrain rectangulaire constitué d'une aire de jeu et d'une zone de dégagement. L'objectif est de faire rebondir le ballon dans les limites du camp adverse sans que l'équipe ne parvienne à le renvoyer après deux rebonds.

Les matchs se jouent en un set gagnant où la première équipe à 15 points l'emporte. Les joueurs et joueuses peuvent toucher le ballon avec toutes les parties du corps sauf les bras et les mains. Le Futnet se caractérise par un jeu offensif et technique, son intensité et permet aux pratiquants ou pratiquantes d'aborder un sport sous un aspect ludique.

**De U14 à Séniors/Séniors-Vétérans**  
**Pratique mixte et intergénérationnelle**

De par son absence de contact, le jeu peut opposer des filles, des garçons, des femmes et des hommes. Ces catégories peuvent se mélanger : **Une équipe de deux vétérans face à deux joueuses U18 ou une équipe mixte U16 face à des Séniors.**

# LES PARTICULARITÉS



## LE FILET

Le Futnet se pratique avec un filet de tennis-ballon mesurant 1,10 m de hauteur



## LE BALLON

Selon les publics qui pratiquent, le ballon peut être de taille 4 ou 5



## LE TERRAIN

Le revêtement est au choix un terrain synthétique, un gymnase, un terrain de futsal extérieur, de Foot5 ou pelouse





2

# CALENDRIER ET ORGANISATION



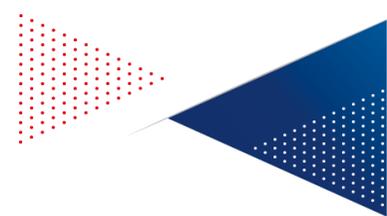
2 Challenges FUTNET sont proposés  
aux clubs du département

CHALLENGE U14-U16  
Mixité autorisée

CHALLENGE U18-SENIORS-VÉTÉRANS  
Mixité autorisée



# CHALLENGE FUTNET • DOUBLE



Une aide matérielle pourra être proposée par le district selon les disponibilités, par le prêt de filets de Futnet, pour permettre aux clubs de lancer leur challenge

PHASE

1

Initiation/Entraînement  
(dans le club)

OCTOBRE-FÉVRIER

PHASE

2

Challenge local  
(dans le club)

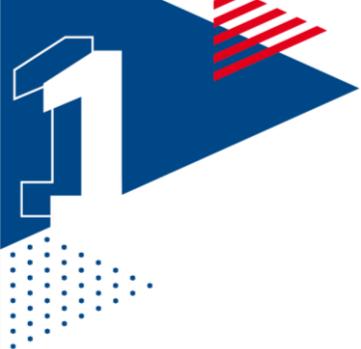
MARS

PHASE

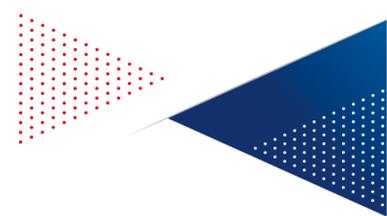
3

Challenge départemental  
(finale organisée par le district)

MAI



# CHALLENGE FUTNET • DOUBLE PHASE 1



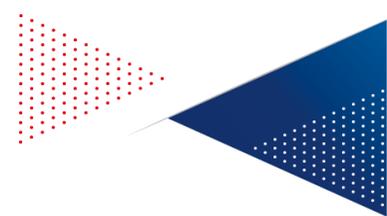
## Initiation/Entraînement au Futnet (dans le club)

**OCTOBRE-FÉVRIER**

- ▶ Le club propose l'activité Futnet à ses licenciés de manière régulière  
Ou
- ▶ Le club propose un Challenge interne par période (de vacances à vacances) pour que ses licenciés se familiarisent avec la pratique.
- ▶ En janvier/février, le district met en place un système d'inscription au challenge
- ▶ Le club peut découvrir la pratique en téléchargeant le guide FFF de la pratique Futnet. [Découvrir ici](#)



# CHALLENGE FUTNET • DOUBLE PHASE 2



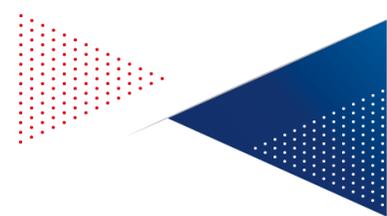
## Challenge local (dans le club)

**MARS**

- ▶ Le challenge regroupe 16 équipes d'un même club. Si le nombre d'équipes est différent, le club pourra adapter la formule de son challenge
- ▶ 4 terrains minimum sont préconisés (12 X 6 m avec un filet à 1,10 m )
- ▶ Le challenge est envisagé pour une durée de 2h30. Les organisateurs peuvent moduler le temps en fonction du nombre de points ou du nombre de terrains.
- ▶ Les 2 équipes finalistes (par catégorie) seront qualifiées pour la finale départementale.



# CHALLENGE FUTNET • DOUBLE PHASE 3



**Challenge départemental**  
(finale organisée par le district)

**MAI**

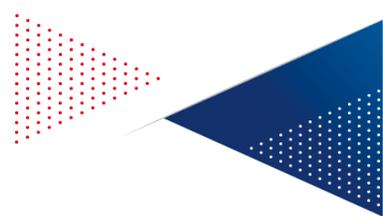
- ▶ Toutes les équipes finalistes du challenge locale sont qualifiées pour cette finale départementale
- ▶ Récompenses pour l'ensemble des participants



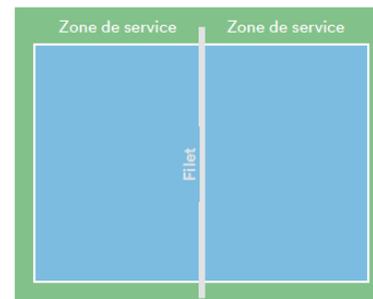
# 2 RÈGLEMENT



# 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 ( <b>pas de touches consécutives</b> ).
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"><li>▶ Le ballon ne rebondit pas dans l'aire de jeu (terrain + lignes).</li><li>▶ Un joueur touche le filet ou un adversaire.</li><li>▶ Le ballon passe dans le camp adverse après un rebond, sans avoir été touché par un joueur.</li><li>▶ Le ballon rebondit deux fois consécutivement dans le camp adverse.</li><li>▶ Le ballon passe dans le camp adverse sans avoir franchi le filet dans la largeur du terrain (hors mires).</li></ul>
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"><li>▶ L'équipe qui gagne le toss décide de servir ou de recevoir.</li><li>▶ L'équipe qui gagne un point sert pour le suivant. Une seule tentative.</li><li>▶ Le service s'effectue derrière la ligne: de volée, après un rebond, smashé ou avec la balle à terre.</li><li>▶ Le ballon doit atterrir dans la zone de service.</li></ul>
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"><li>▶ <b>Deux rebonds non consécutifs en phase 0 et phase 1.</b> 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.</li><li>▶ <b>Un seul rebond en phase 2 et phase 3.</b></li></ul>
TRACÉ DU TERRAIN	Dimension du terrain : 12 × 6 m.
DÉCOMPTE DES POINTS	Un seul set de 15 points, avec 2 points d'écart jusqu'à 21.



# FORMULE CHALLENGE FUTNET • 16 ÉQUIPES

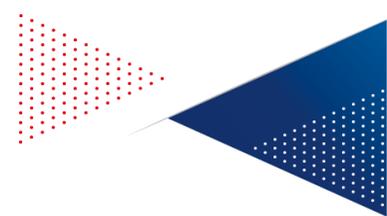


NOMBRE D'ÉQUIPES (DOUBLE/TRIPLE) OU DE JOUEURS (SIMPLE)	PHASE DE POULES	PHASE D'ÉLIMINATION DIRECTE
16	Quatre poules de 4. Toutes les équipes sont qualifiées.	Huitième de finale entre les 1 <sup>ers</sup> /4 <sup>èmes</sup> et 2 <sup>èmes</sup> /3 <sup>èmes</sup> . Les poules A-D et B-C se croisent.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

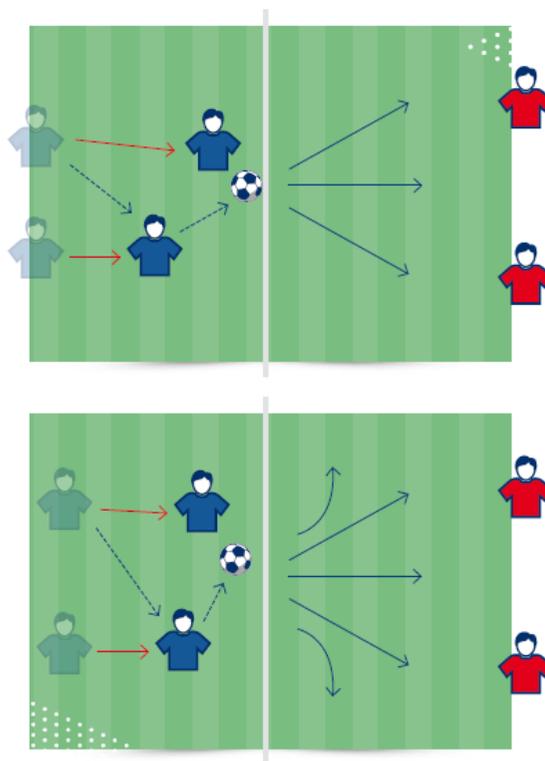
# FORMULE CHALLENGE FUTNET • 16 ÉQUIPES

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 <sup>ers</sup> /4 <sup>èmes</sup> et 2 <sup>èmes</sup> /3 <sup>èmes</sup> . Les poules A-D et B-C se croisent.  <b>Quarts de finale challenge principal :</b> tous les vainqueurs des huitièmes.  <b>Quarts de finale challenge secondaire :</b> tous les vaincus des huitièmes.

# 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, essaient d'anticiper les zones d'attaques à partir de l'observation de la gestuelle des attaquants.

# CONTACTS



[technique@essonne.fff.fr](mailto:technique@essonne.fff.fr)



01.60.84.93.22 / 06.58.91.86.76

