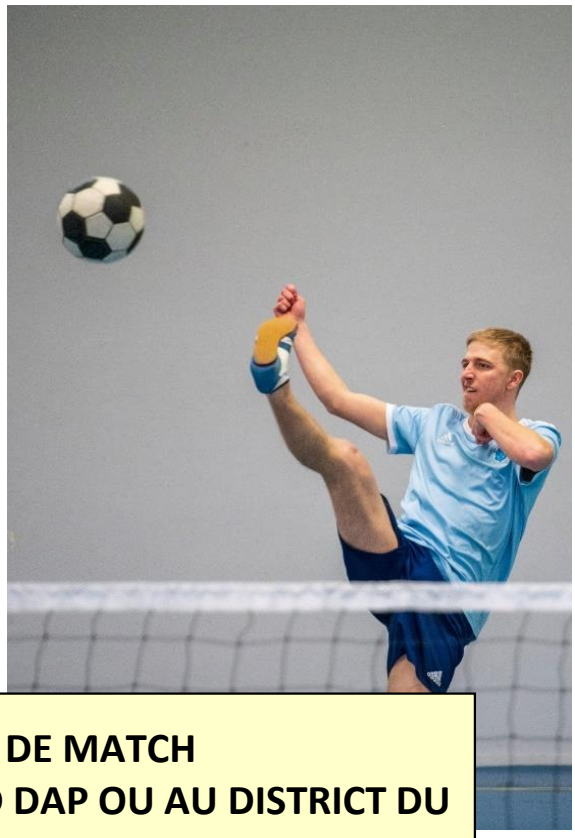
Challenge FUTNET

SAISON 2023-2024



CLUB RECEVANT = FEUILLE DE MATCH
A RETOURNER PAR MAIL/PHOTO AU CTD DAP OU AU DISTRICT DU FINISTERE DE FOOTBALL DANS LES 48 HEURES
rfarou@foot29.fff.fr
(7, ZA Ty Nevez Pouillot 29150 Châteaulin)

District de Football du Finistère

Feuille d'inscription

Challenge Futnet SAISON 2023-2024

CLUB : _____

N°	N° Licence	NOM	Prénom	Blessé	Observations
1					
2					
3					
4					
5					
6					
7					
8					

DIRIGEANTS

N°	NOM	Prénom	N° Licence
1			
2			

RÈGLES DU JEU - TRIPLE

THEME	REGLES
Touches de balle	**Trois touches** maximum par équipe. Renvoi possible en une ou deux touches. 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	• 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 1,10m. 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	• L'équipe qui a marqué le dernier point en double avant le changement de discipline, sert le premier point du triple. • 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 (pas besoin de croiser).
Rebond sur le service	Possibilité en réception de service de toucher le ballon avant qu'il ne touche le sol.
Rebond	Le **nombre de rebonds** est à la discrétion de l'organisateur de la compétition. Le championnat peut se jouer à 1 ou 2 rebonds selon le public. Au sein même de la compétition, il peut y avoir un accord tacite entre deux équipes afin de jouer à 2 rebonds.
Tracé du terrain	**Dimension du terrain : 12,80m x 6m minimum // 18m x 9m maximum.**
Décompte des points	**Selon le nombre d'équipes, voir le tableau joint.**
Changement de joueur	Durant la rencontre, les changements sont libres et ce, dans toutes les disciplines.
Temps-mort	Un temps-mort de 30 secondes par discipline autorisé. Si un temps-mort n'est pas pris en simple, il est perdu pour le reste de la rencontre.

LOIS DU JEU
Loisir et Compétition

FUTNET

MIXTE ET INTERGÉNÉRATIONNEL (à partir de U14)

PÉRIMÈTRE

Deux équipes de une à trois personnes (2 contre 2 préconisé) séparées par un filet, s'affrontent avec un ballon sur un terrain rectangulaire (constitué d'une aire de jeu et d'une zone de dégagement).
Le but du jeu est de faire rebondir le ballon dans les limites du camp de l'équipe adverse sans que celle-ci ne parvienne à le renvoyer après un rebond.

AUTOUR DU JEU

DIMENSIONS TERRAIN :

LOISIR
- 12,80m x 6 m.

COMPÉT.
- 12,80m x 9m en double et simple.
- 18m x 9m en triple.

FILET :

LOISIR & COMPÉT.
- Hauteur 1,10m.
- Interdiction de toucher le filet.
- Possibilité de jouer le ballon au-delà du filet, dans le camp adverse.
- Si la balle touche le filet, le jeu continue, au service comme dans l'échange.

DANS LE JEU

REBOND SUR LE SERVICE :

LOISIR & COMPÉT.
- Rebond obligatoire sur le service adverse.
- **Possibilité en réception** de service de toucher le ballon avant qu'il ne touche le sol.

REBONDS DANS LE JEU :

LOISIR
- **Deux rebonds** non consécutifs autorisés, à utiliser n'importe quand dans l'échange.

COMPÉT.
- **Masculin :** un seul rebond.
- **Féminines et masculin jusqu'à U18 inclus :** deux rebonds non consécutifs.
- Rebonds à utiliser n'importe quand dans l'échange.

SERVICE EN SIMPLE :

LOISIR & COMPÉT.
- Service n'importe où sur le terrain adverse.
- **Service croisé** (score pair à droite, impair à gauche).

SERVICE EN DOUBLE & TRIPLE :

LOISIR & COMPÉT.
- 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, directement de volée, après un rebond, smashé ou avec la balle à terre.

LES RÈGLES DU JEU

DÉCOMPTE DES POINTS :

15|11

LOISIR
- **Un seul set de 15 points**, avec 2 points d'écart jusqu'à 21.

COMPÉT.
- **Deux sets gagnants** de 11 points, avec 2 points d'écart jusqu'à 15.
(Variation possible selon le niveau et le lieu de pratique : national, régional, départemental).

POINT MARQUÉ :

2|4

LOISIR & COMPÉT.
- Lorsque le ballon ne peut pas être rejoué par l'adversaire ou lorsque l'adversaire fait une faute.

FAUTES DE JEU :

LOISIR & COMPÉT.
- Le ballon ne rebondit pas dans l'aire de jeu (terrain + lignes).
- Un joueur touche le filet.
- Un joueur touche 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.

TOUCHES DE BALLE (EN SIMPLE) :

LOISIR & COMPÉT.
- **Deux touches de balle maximum.**
- Renvoi possible en une touche.

TOUCHES DE BALLE (EN DOUBLE & TRIPLE) :

LOISIR & COMPÉT.
- **Trois touches maximum par équipe.**
- Renvoi possible en une ou deux touches.
- Un même joueur ne peut pas toucher la balle deux fois de suite (pas de touches consécutives).

Scannez les QR codes
pour en savoir plus sur :

les Lois du Jeu Futnet (en vidéo)

le Futnet

LOIS DU JEU A TRANSMETTRE A CHAQUE EQUIPE A L'ARRIVEE

RÈGLES DU JEU - TRIPLE

THEME	REGLES
Touches de balle	**Trois touches** maximum par équipe. Renvoi possible en une ou deux touches. 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	• 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 1,10m. 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	• L'équipe qui a marqué le dernier point en double avant le changement de discipline, sert le premier point du triple. • 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 (pas besoin de croiser).
Rebond sur le service	Possibilité en réception de service de toucher le ballon avant qu'il ne touche le sol.
Rebond	Le **nombre de rebonds** est à la discrétion de l'organisateur de la compétition. Le championnat peut se jouer à 1 ou 2 rebonds selon le public. Au sein même de la compétition, il peut y avoir un accord tacite entre deux équipes afin de jouer à 2 rebonds.
Tracé du terrain	**Dimension du terrain : 12,80m x 6m minimum // 18m x 9m maximum.**
Décompte des points	**Selon le nombre d'équipes, voir le tableau joint.**
Changement de joueur	Durant la rencontre, les changements sont libres et ce, dans toutes les disciplines.
Temps-mort	Un temps-mort de 30 secondes par discipline autorisé. Si un temps-mort n'est pas pris en simple, il est perdu pour le reste de la rencontre.

26/03/2024

Challenge Futnet
SAISON 2023-2024

Finale

Poule finaliste
SALLE N°3 - Complexe kercoco 80 rue commandant Challe 29490 - Guipavas
SC MORLAIX 1
GUIPAVAS GDR 1
SC MORLAIX 2
AS ST YVI 1
AS ST YVI 2

Club organisateur >

	CLASSEMENT	PTS
1er		
2ème		
3ème		
4ème		
5ème		

MATCH EN 1 SET DE 15 PTS

	EQUIPE 1	SCORE		EQUIPE 2	TAB	*ARBITRE*
19H45	SC MORLAIX 1			GUIPAVAS GDR 1		*SC MORLAIX 2*
20H00	SC MORLAIX 2			AS ST YVI 1		*SC MORLAIX 1*
20H15	AS ST YVI 2			SC MORLAIX 1		*AS ST YVI 1*
20H30	GUIPAVAS GDR 1			SC MORLAIX 2		*AS ST YVI 2*
20H45	AS ST YVI 1			AS ST YVI 2		*GUIPAVAS GDR 1*
21H00	SC MORLAIX 1			SC MORLAIX 2		*AS ST YVI 2*
21H15	GUIPAVAS GDR 1			AS ST YVI 1		*SC MORLAIX 1*
21H30	AS ST YVI 2			SC MORLAIX 2		*AS ST YVI 1*
21H45	SC MORLAIX 1			AS ST YVI 1		*GUIPAVAS GDR 1*
22H00	GUIPAVAS GDR 1			AS ST YVI 2		*SC MORLAIX 2*

RÈGLES DU JEU - TRIPLE

THEME	REGLES
Touches de balle	**Trois touches** maximum par équipe. Renvoi possible en une ou deux touches. 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	• 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 1,10m. 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	• L'équipe qui a marqué le dernier point en double avant le changement de discipline, sert le premier point du triple. • 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 (pas besoin de croiser).
Rebond sur le service	Possibilité en réception de service de toucher le ballon avant qu'il ne touche le sol.
Rebond	Le **nombre de rebonds** est à la discrétion de l'organisateur de la compétition. Le championnat peut se jouer à 1 ou 2 rebonds selon le public. Au sein même de la compétition, il peut y avoir un accord tacite entre deux équipes afin de jouer à 2 rebonds.
Tracé du terrain	**Dimension du terrain : 12,80m x 6m minimum // 18m x 9m maximum.**
Décompte des points	**Selon le nombre d'équipes, voir le tableau joint.**
Changement de joueur	Durant la rencontre, les changements sont libres et ce, dans toutes les disciplines.
Temps-mort	Un temps-mort de 30 secondes par discipline autorisé. Si un temps-mort n'est pas pris en simple, il est perdu pour le reste de la rencontre.