

CLUBS,

ORGANISEZ VOTRE TOURNOI DE

FUTNET



QUELLE FORMULE ? 4 À 20 ÉQUIPES

Nombre d'équipes	Phase de Poules	Phase d'Elimination directe	Nb de rencontres de poule	Nb de points en poule	Nb de terrains en poule	Nb de rencontres huitièmes et quart	Nb de points huitièmes et quart	Nb de terrains 8ème et quarts	Nb de rencontres demis et finales	Nb de points demis et finales	Nb de terrains demis et finales	Temps de jeu TOTAL (heures)
4	Une poule de 4 - Tous qualifiés	Demi-finales (1er de poule contre 4ème, 2ème contre 3ème)	6	15	1	0	15	1	4	15	1	3,1
5	Une poule de 5 Le 5ème de la poule est éliminé		10	15	1	0	15	1	4	15	1	4,3
6	Deux poules de 3 - Tous qualifiés	Quarts de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule Demi-finales (Premiers de poule contre vainqueurs des quarts) Finale	6	15	2	2	15	2	4	15	1	2,5
7	Une poule de 3, une poule de 4 Le 4ème de la poule de 4 est éliminé		9	15	2	2	15	2	4	15	1	2,9
8	Deux poules de 4 - Tous qualifiés	Quarts de finale (1er d'une poule contre 4ème de l'autre poule, 2ème d'une poule contre 3ème de l'autre poule) Demi-finales Match pour la troisième place Finale	12	15	2	4	15	2	4	15	1	3,7
9	Une poule de 4, une poule de 5 Quatre premiers de poule qualifiés		16	15	2	4	15	2	4	15	1	4,3
10	Deux poules de 5 Quatre premiers de poule qualifiés		20	15	2	4	15	2	4	15	1	4,9
11	Une poule de 5 et une poule de 6 Quatre premiers de poule qualifiés		25	15	4	4	15	2	4	15	1	3,8
12	Deux poules de 6 Quatre premiers de poule qualifiés		30	15	4	4	11	4	4	15	1	3,8
13	Une poule de 4, trois poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés	Premiers de poule qualifiés pour les quarts de finale Huitièmes de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule Quarts de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des huitièmes) Demi-finales Match pour la troisième place Finale	15	15	4	8	15	2	4	15	1	3,6
14	Deux poules de 4, deux poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés		18	15	4	8	15	2	4	15	1	3,9
15	Trois poules de 4, une poule de 3 Trois premiers de poule qualifiés		21	15	4	8	15	2	4	15	1	4,1
16	Quatre poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		24	15	4	8	15	2	4	15	1	4,3
17	Trois poules de 4, une poule de 5 Trois premiers de poule qualifiés		28	15	4	8	15	2	4	15	1	4,6
18	Deux poules de 4, deux poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés		32	15	4	8	15	2	4	15	1	4,9
19	Une poule de 4, trois poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés		36	11	4	8	15	2	4	15	1	4,7
20	Quatre poules de 5 Trois premiers de poule qualifiés		40	11	4	8	11	2	4	15	1	4,7

QUELLE FORMULE ? 21 À 32 ÉQUIPES

Nombre d'équipes	Phase de Poules	Phase d'Elimination directe	Nb de rencontres de poule	Nb de points en poule	Nb de terrains en poule	Nb de rencontres huitièmes et quart	Nb de points huitièmes et quart	Nb de terrains 8ème et quarts	Nb de rencontres demis et finales	Nb de points demis et finales	Nb de terrains demis et finales	Temps de jeu TOTAL (heures)
21	Trois poules de 5, une poule de 6 Trois premiers de poule qualifiés	Premiers de poule qualifiés pour les quarts de finale Huitièmes de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule Quarts de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des huitièmes) Demi-finales Match pour la troisième place Finale	45	11	4	8	11	2	4	15	1	5,0
22	Deux poules de 5, deux poules de 6 Trois premiers de poule qualifiés		50	11	4	8	11	2	4	15	1	5,3
23	Une poule de 5, trois poules de 6 Trois premiers de poule qualifiés		55	11	4	8	11	2	4	15	1	5,6
24	Huit poules de 3 Trois premiers de poule qualifiés	Premiers de poule qualifiés pour les huitièmes de finale Seizièmes de finale partiels entre les 2ème et les 3ème de poule Huitièmes de finale (Premiers de poule contre vainqueurs des seizièmes) Quarts de finale Demi-finales Match pour la troisième place Finale	24	15	4	8	15	2	4	15	1	4,3
25	Sept poules de 3, une poule de 4 Trois premiers de poule qualifiés		27	15	4	8	15	2	4	15	1	4,5
26	Six poules de 3, deux poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		30	15	4	8	15	2	4	15	1	4,8
27	Cinq poules de 3, trois poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		33	15	4	8	15	2	4	15	1	5,0
28	Quatre poules de 3, quatre poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		36	11	4	8	15	2	4	15	1	4,7
29	Trois poules de 3, cinq poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		39	11	4	8	15	2	4	15	1	4,9
30	Deux poules de 3, six poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		42	11	4	8	11	2	4	15	1	4,8
31	Une poule de 3, sept poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		45	11	4	8	11	2	4	15	1	5,0
32	Huit poules de 4 Trois premiers de poule qualifiés		48	11	4	8	11	2	4	15	1	5,2

QUELLES RÈGLES ?

QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION :

Au niveau des règles, un point critique est le **nombre de rebonds autorisés** dans l'échange : un seul rebond ou deux rebonds. Chaque formule a ses avantages… et ses inconvénients. **Explications :**

	AVANTAGES	INCONVÉNIENTS
Tournoi à deux rebonds	▸ Permet l'accès au tournoi au plus grand nombre de participants, favorisant ainsi la mixité et la dimension intergénérationnelle. ▸ Favorise la mise en place d'un vrai jeu de Futnet, basé sur l'enchaînement d'une réception, d'une passe et d'une attaque, plutôt que se contenter d'un simple jeu de renvoi.	▸ Pour les footballeurs expérimentés, jouer à deux rebonds est considéré, à tort, comme trop lent, trop « facile », pas assez compétitif. ▸ Pour les joueurs de Futnet expérimentés, le jeu à un seul rebond est privilégié.
Tournoi à un seul rebond	▸ Satisfait les joueurs de Futnet expérimentés. ▸ Satisfait les footballeurs expérimentés.	▸ Limite considérablement la participation au tournoi des publics féminins, jeunes et footballeurs moins expérimentés.

Une bonne formule, pour un public hétérogène, consiste à mixer les deux formules :

- Jouer à deux rebonds lors de la **phase de poule** et passer à un seul rebond dans la **phase éliminatoire.**
- Jouer à **un seul rebond,** tout en **autorisant le jeu à deux rebonds** lorsque les deux équipes sont d'accord.

QUELLES RÈGLES ?

THÈMES	SIMPLE	DOUBLE	TRIPLE
Touches de balle	**Deux touches maximum** par joueur. Renvoi possible en une touche.	**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 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 service est croisé (en diagonale), score pair à droite, score impair à gauche.	**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	**Un seul rebond.** Rebond à utiliser n'importe quand dans l'échange.	**Un seul rebond, sauf si les deux équipes sont d'accord pour jouer avec deux rebonds.** Rebond à utiliser n'importe quand dans l'échange.	
Tracé du terrain	▸ Gymnase : Terrain Officiel = 9m x 6,40m avec une ligne centrale perpendiculaire au filet. ▸ Terrain de tennis : Deux carrés de service (8,23m x 6,40m de chaque côté). ▸ Kit filet sur terrain de football : 6m x 6,40m de chaque côté.	▸ Gymnase : Terrain Officiel = 9m x 6,40m. ▸ Terrain de tennis : Deux carrés de service (8,23m x 6,40m de chaque côté). ▸ Kit filet sur terrain de football : 6m x 6,40m de chaque côté.	▸ Gymnase : Terrain Officiel = **9m x 9m de chaque côté, avec ligne de service à 6,40m du filet.** ▸ Terrain de tennis : Deux carrés de service (8,23m x 6,40m de chaque côtés) ou 9m x 9m en traçant une ligne. ▸ Kit filet sur terrain de football : 6m x 6,40 de chaque côté.

QUELLES RÈGLES ?

QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION (SUITE) :

La participation peut être proposée aux licenciés de U14 à vétéran, garçons et filles. Il est possible d'ouvrir aux plus jeunes, sous réserve qu'ils jouent avec un partenaire majeur.

Avant le démarrage du tournoi, expliquez clairement les règles, en situation. Nous préconisons l'application des **règles officielles du Futnet en double.** Et insistez sur les **trois règles** qui peuvent être mal connues ou prêter à confusion :

- Le hors-mire : au Futnet, le ballon doit passer au-dessus du filet, dans les limites du terrain, comme au volley. Les poteaux des kits filet ou les mires en bois/métal matérialisent les limites.
- Le filet ne doit jamais être touché par les joueurs. Si le filet est touché, le point est perdu, même si l'équipe adverse a commis simultanément une autre faute.
- Le rebond peut être pris n'importe quand dans l'échange, même après une première touche de balle.

Vous pouvez également proposer une adaptation de certaines règles qui peuvent s'avérer difficile à maîtriser pour des néophytes, comme :

- Ignorer la règle du hors-mire
- Imposer un rebond sur le service

Consultez la vidéo fédérale sur les lois du jeu Futnet

Cliquez ici



COMMENT ARBITRER ?





QUELQUES CONSEILS POUR VOTRE ORGANISATION :

- Mobilisez vos **arbitres, bénévoles, éducateur(rice)s et vos dirigeant(e)s** qui ne jouent pas pour **l'arbitrage** et l'encadrement du tournoi, avec un briefing préparatoire en amont.
- **Un arbitre par terrain,** qui officie et communique le résultat du match à la table centrale. Idéalement, équipez-les de tableaux de score et de sifflets.
- Dédiez une personne à la **table centrale,** qui gère le tournoi, lance les rencontres sur les terrains, centralise les résultats des rencontres, produit les classements des poules et détermine le tableau de la phase éliminatoire.

Pour l'arbitrage, insistez sur les points suivants :

- Un coup de sifflet pour lancer le point et un coup de sifflet pour le terminer ;
- Ne pas hésiter à remettre le point à la moindre situation litigieuse ;
- Utiliser quelques gestes de base de l'arbitre :



Point à remettre



Rebond en dehors des limites



Deux rebonds au sol



Deux touches consécutives



Hors mires



Filet touché



ANNEXES

TABLEAUX DE TOURNOI

TABLEAU POULE À 3 ÉQUIPES

POULE .....

MATCHES				
A		-		B
A		-		C
B		-		C

CLASSEMENT				
	Équipes	Nb de victoires	Différence points marqués	Classement
A				
B				
C				

POULE À 3 ÉQUIPES

ÉQUIPES	
A	
B	
C	

Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici

TABLEAU POULE À 4 ÉQUIPES

POULE				
MATCHES				
A		-		B
A		-		C
B		-		D
D				A
A				C
B				D

CLASSEMENT				
	Équipes	**Nb de victoires**	**Différence points marqués**	**Classement**
A				
B				
C				
D				

POULE À 4 ÉQUIPES

ÉQUIPES	
A	
B	
C	
D	



Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici

TABLEAU POULE À 5 ÉQUIPES

POULE .....

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

CLASSEMENT	Équipes	Nb de victoires	Différence points marqués	Classement
A				
B				
C				
D				
E				

POULE À 5 ÉQUIPES

ÉQUIPES	
A	
B	
C	
D	
E	

Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici

TABLEAU POULE À 6 ÉQUIPES

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	Nb de victoires	Différence points marqués	Classement
A				
B				
C				
D				
E				
F				

POULE À 6 ÉQUIPES

ÉQUIPES	
A	
B	
C	
D	
E	
F	

Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS UNE SEULE POULE (4 À 5 ÉQUIPES)

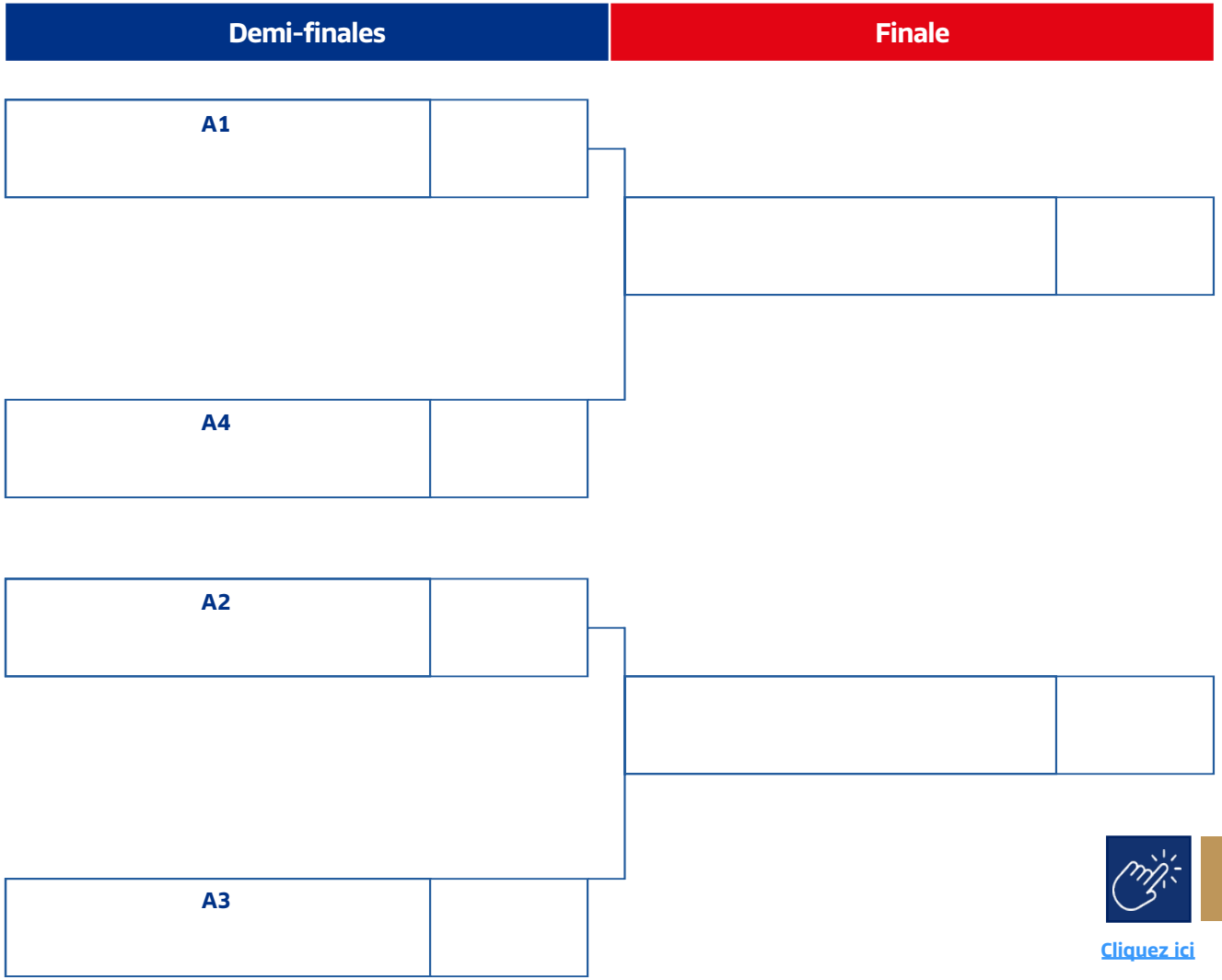

Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS 2 POULES (6 À 7 ÉQUIPES)

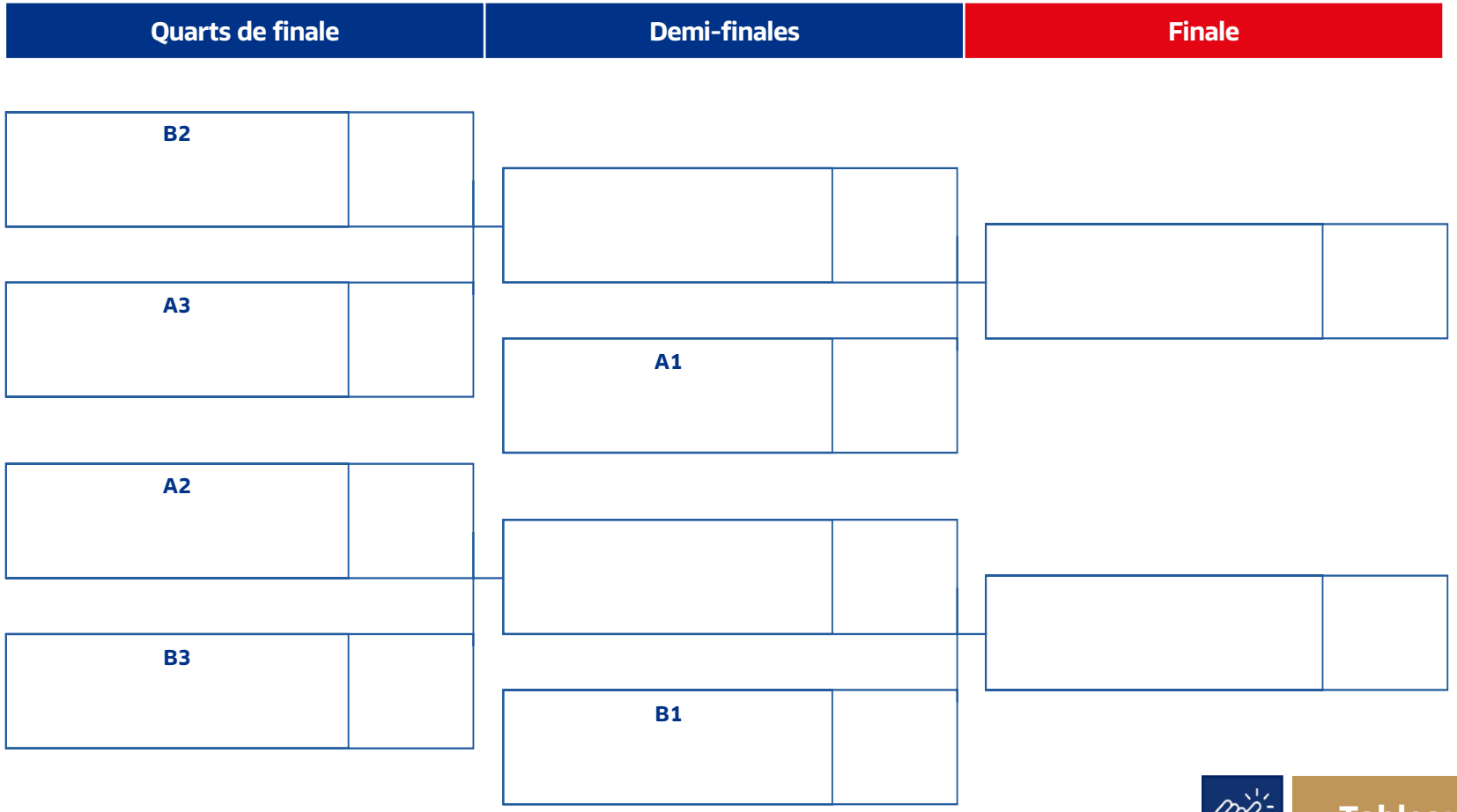

Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS 2 POULES (8 À 12 ÉQUIPES)

SOMM.

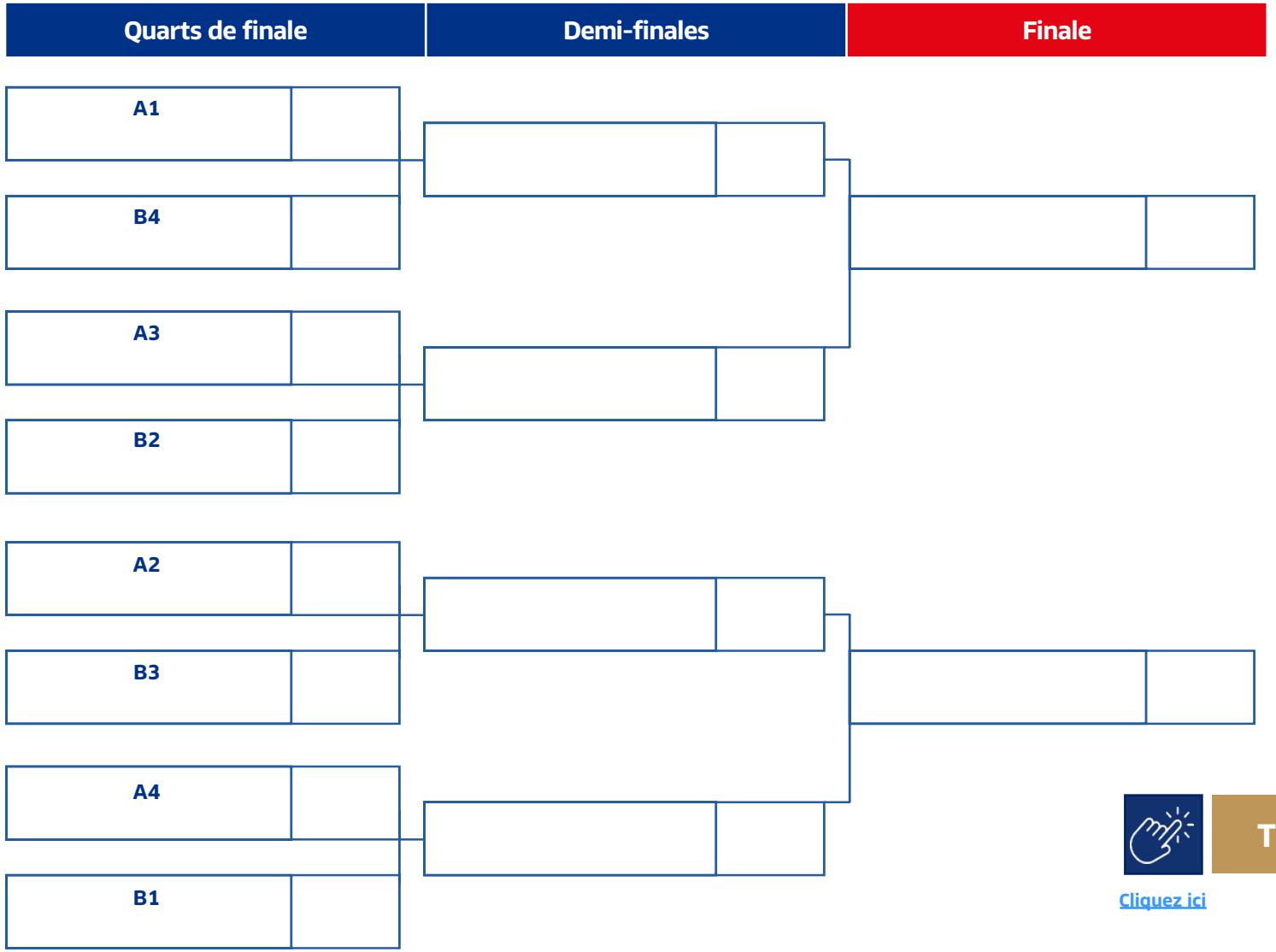

Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS 4 POULES, AVEC HUITIÈMES PARTIELS (13 À 23 ÉQUIPES)

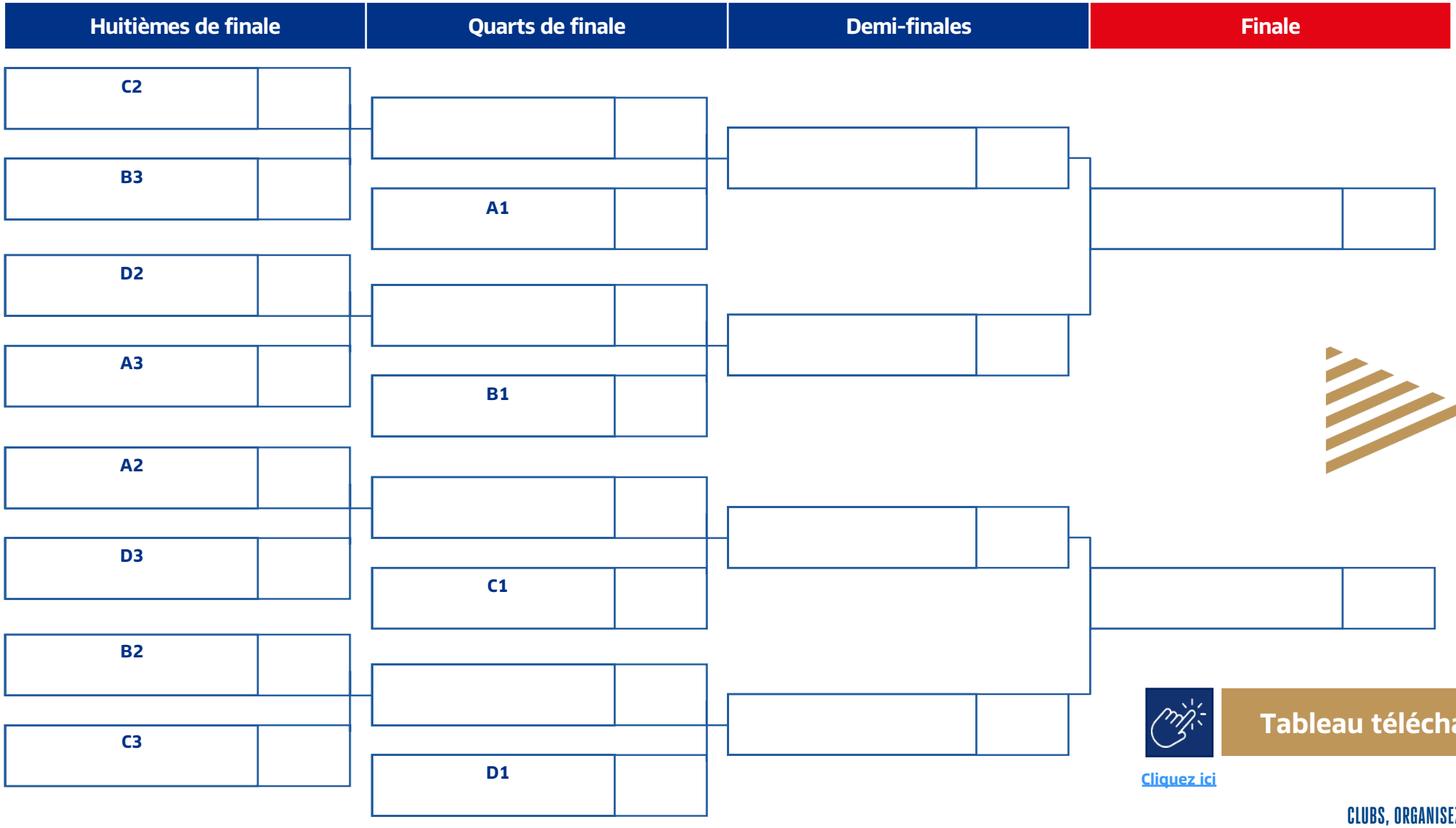

Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici

TABLEAU ÉLIMINATION DIRECTE

APRÈS 8 POULES, AVEC SEIZIÈMES PARTIELS (24 À 32 ÉQUIPES)

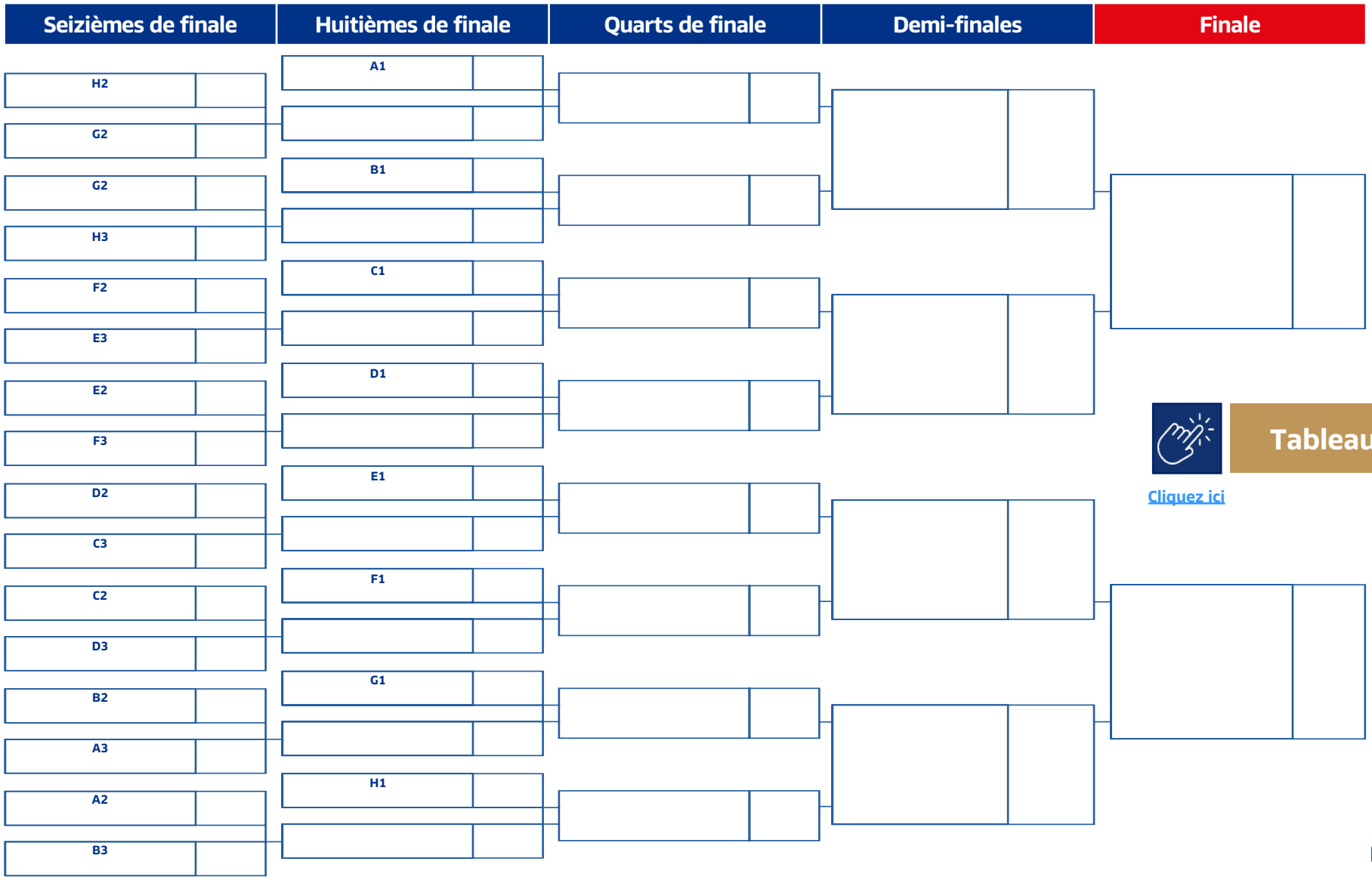

Tableau téléchargeable ici

Cliquez ici



FFF | FUTNET

