



FUTNET

LA PRATIQUE
DE HAUTE VOLÉE



SOMMAIRE

- 01** LES LOIS DU JEU
- 02** LES 5 GESTES DU FUTNET
- 03** LES SYSTÈMES DE JEU
- 04** LES CONSEILS
- 05** MISE EN PLACE D'UNE ACTIVITÉ FUTNET

- 06** INSTALLATIONS ET MATÉRIEL
- 07** STRUCTURATION
- 08** ÉLÉMENTS VISUELS PROMOTIONNELS
- 09** VIDÉOS





01

LES LOIS DU JEU



LES RÈGLES DU JEU

	LOISIR	CRITERIUM	COMPÉTITION
Touches de balle en Double ou en Triple	Trois touches max. par équipe. / Renvoi possible en une ou deux touches. Un même joueur ne peut pas toucher la balle deux fois de suite (<i>pas de touches consécutives</i>).		
Touches de balle en simple	Deux touches de balle max / Renvoi possible en une touche.		
Point marqué	Lorsque le ballon ne peut pas être joué par l'adversaire ou lorsque l'adversaire commet une faute.		
Fautes de jeu	Le ballon ne rebondit pas dans l'aire de jeu (<i>terrain + lignes</i>). / 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.		
Filet	Hauteur 1,10 m / 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.		
Service en triple, Double ou simple	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.		
Service en simple	Service n'importe où sur le terrain adverse.	Service croisé (score pair à droite, impair à gauche).	
Rebond sur le service	Rebond obligatoire sur le service adverse.		Possibilité en réception service de toucher le ballon avant qu'il ne touche le sol.
Rebonds	Deux rebonds non consécutifs autorisés, à utiliser n'importe quand dans l'échange.	Masculin : un seul rebond Féminines et masculin jusqu'à U18 inclus : deux rebonds non consécutifs. / Rebonds à utiliser n'importe quand dans l'échange.	
Dimensions du terrain	Petit terrain 12,8 m x 6 m		Grand terrain 12,8 m x 9 m en double et simple 18 m x 9 m en triple.
Décompte des points	Un seul set de 15 points , avec 2 points d'écart jusqu'à 21.		Deux sets gagnants de 11 points , avec 2 points d'écart jusqu'à 15.



PRÉCÉDENT



SUIVANT

CIBLES

À partir de la catégorie U14.
Garçons-Filles / Hommes-Femmes

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.

CARACTÉRISTIQUES

Jeu offensif, technique, intense, ludique.



DÉCOUVREZ
LES LOIS DU JEU !



02

LES 5 GESTES DU FUTNET



LE SERVICE



Service cou-de-pied



Service smashé



Service drop

- ▶ Tout commence avec le service, **l'objectif est de gêner la réception adverse en choisissant la zone et le type de service le plus approprié.**
- ▶ Le geste s'effectue le plus souvent du cou-de-pied, voire de l'intérieur du pied. Le serveur cherche une trajectoire plongeante pour éviter que le ballon ne sorte de la zone de service adverse.



VOIR LA VIDÉO



PRÉCÉDENT



SUIVANT

LA RÉCEPTION



Réception poitrine



Réception tête



Réception pied

- ▶ La qualité de la réception va conditionner la suite du point.
- ▶ **L'objectif est de se donner du temps ou de laisser du temps à son partenaire pour progresser vers le filet.**



PRÉCÉDENT



SUIVANT

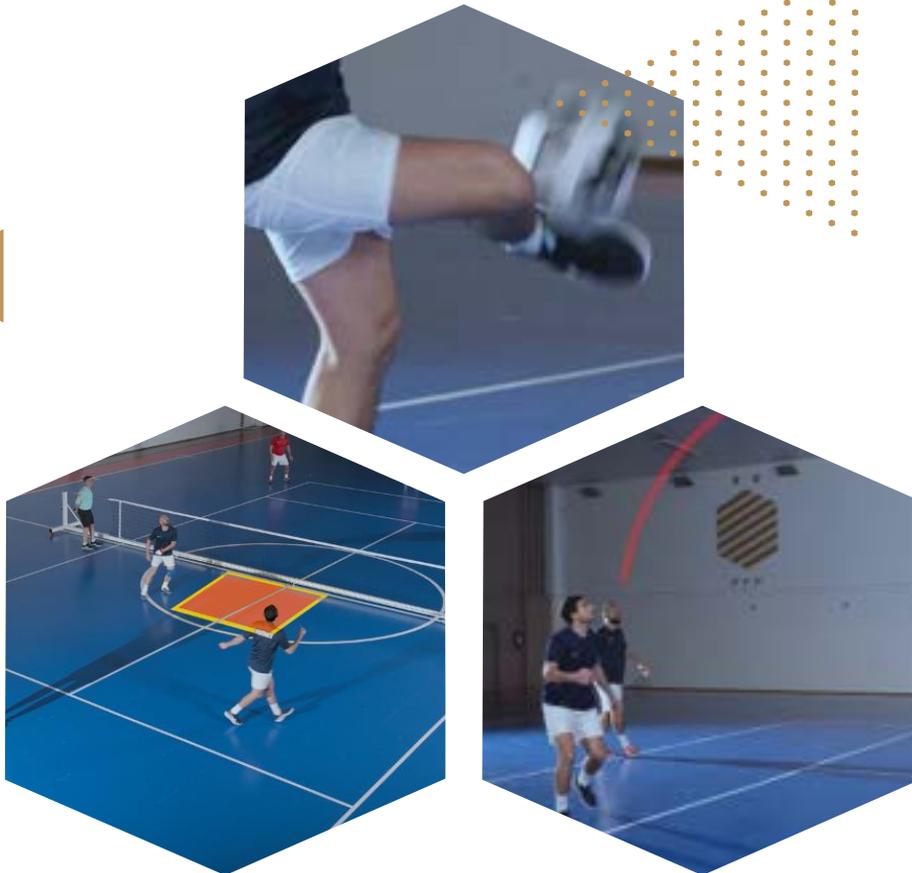


VOIR LA VIDÉO

LA PASSE



PRÉCÉDENT



Avec l'intérieur du pied, la passe doit être haute et dirigée vers la zone centrale du terrain.

- ▶ La passe constitue le lien entre la réception et l'attaque.
- ▶ **L'objectif est de diriger le ballon dans la zone d'attaque idéale.**



SUIVANT

[VOIR LA VIDÉO](#)

L'ATTAQUE ET LE CONTRE

L'ATTAQUE

- ▶ La finalité du Futnet est de marquer des points.
- ▶ L'idéal est de disposer d'une large palette de gestes d'attaque.



Le smash



La vrille
semelle



La vrille
rétro



Le retourné

LE CONTRE

- ▶ L'attaquant principal va se muer en premier défenseur, grâce à sa présence au contre.



PRÉCÉDENT



SUIVANT



VOIR LA VIDÉO



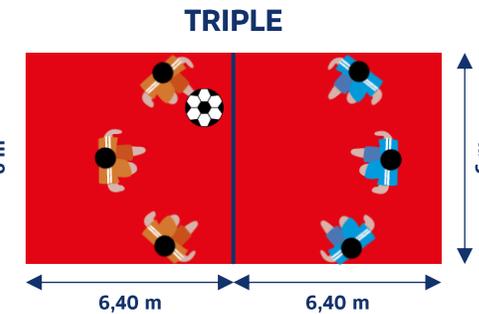
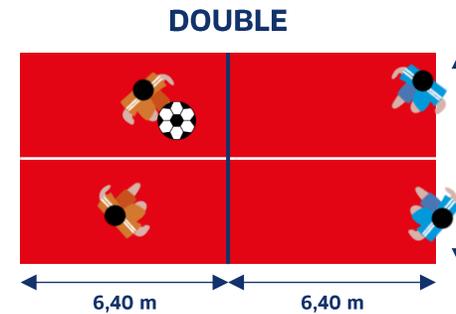
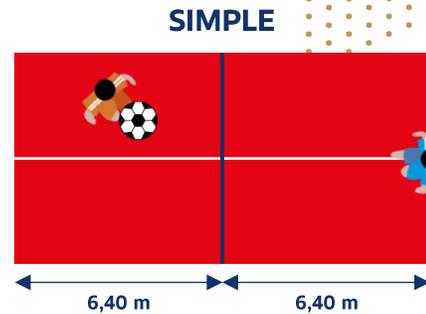
03

LES SYSTÈMES DE JEU

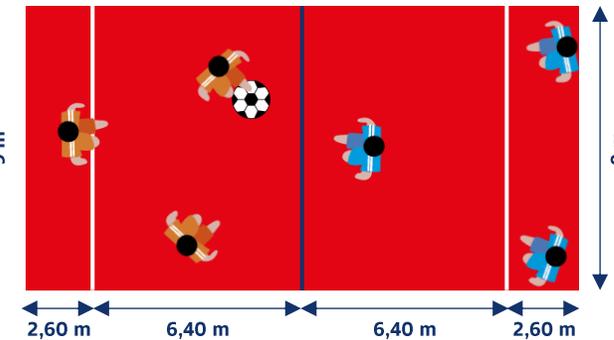
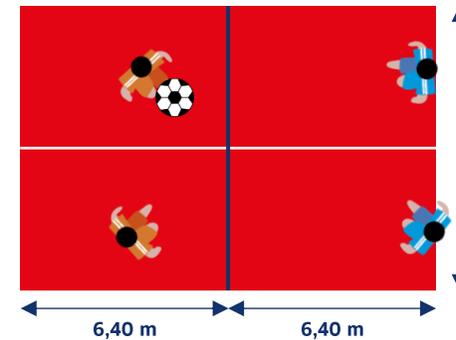
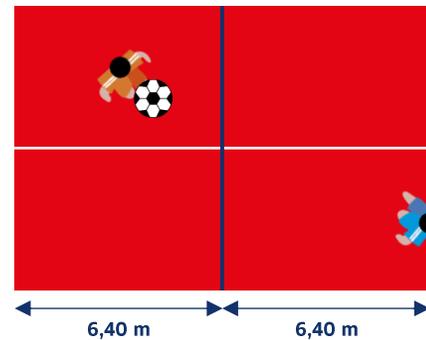


SYNTHÈSE

Loisir
OU
Critérium



Compétition



- ▶ L'aire de jeu est divisée en deux moitiés par un filet.
- ▶ Les lignes doivent mesurer entre 4 et 6 cm de largeur.
- ▶ Elles font partie intégrante de l'aire de jeu.



PRÉCÉDENT



SUIVANT

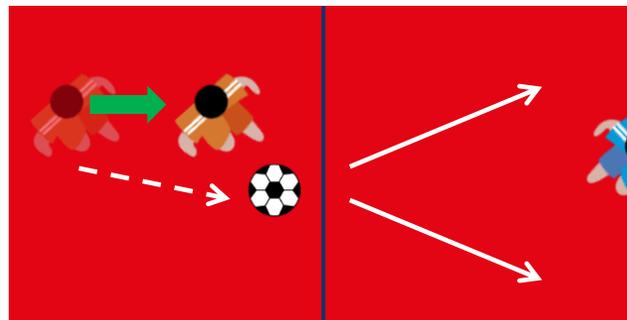
SIMPLE



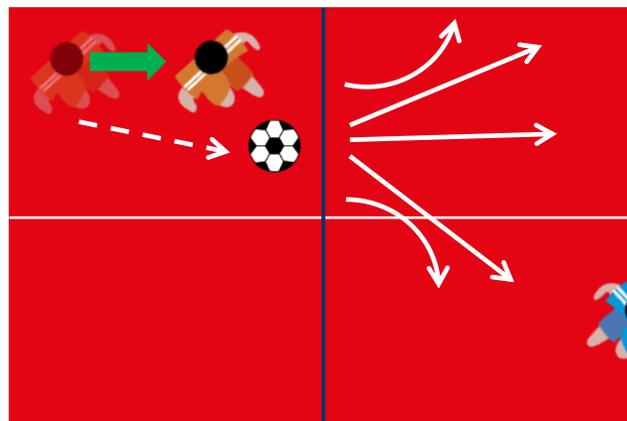
ATTAQUANT

- ▶ 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, croisée ou décroisée), s'il a réussi à se mettre en bonne position.
- ▶ L'attaquant évitera d'envoyer son ballon au milieu du terrain adverse. Il doit faire bouger son adversaire, notamment en jouant sur son pied faible.
- ▶ 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.

Loisir OU Critérium



Compétition



DÉFENSEUR

- ▶ 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.



PRÉCÉDENT



SUIVANT

*Déplacement du joueur**Trajectoire du ballon**Déplacement du ballon*

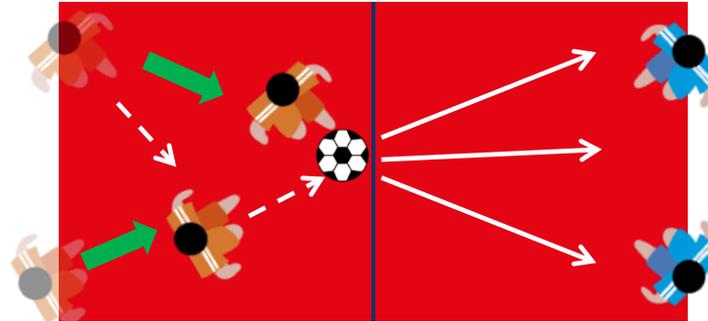
DOUBLE



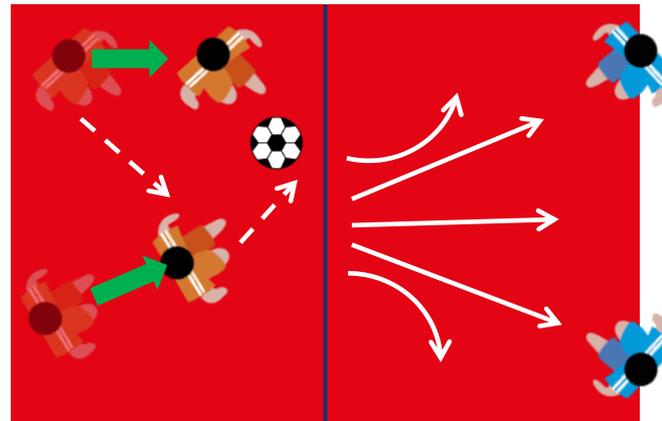
ATTAQUANT

- ▶ **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.

Loisir OU Critérium



Compétition



DÉFENSEUR

- ▶ 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.



Déplacement du joueur



Trajectoire du ballon



Déplacement du ballon



PRÉCÉDENT



SUIVANT

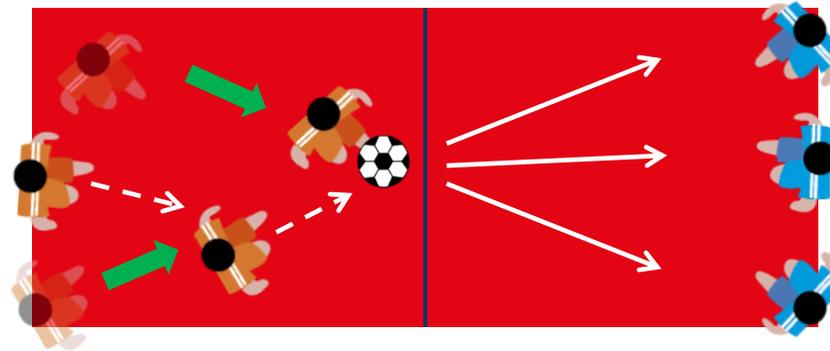
TRIPLE



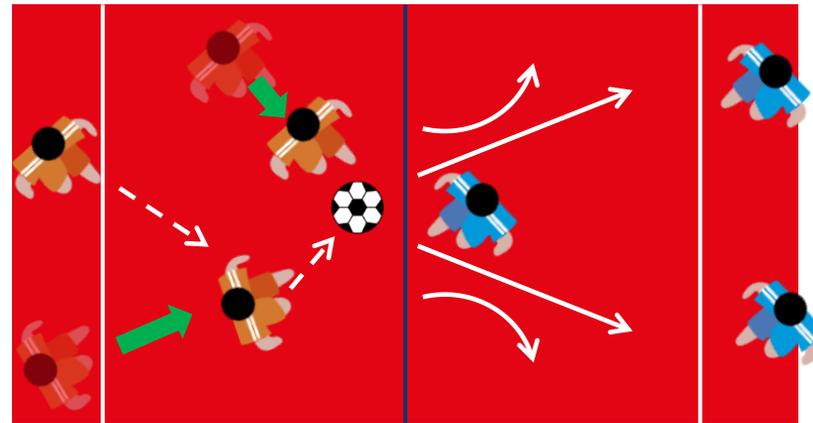
ATTAQUANT

- ▶ **L'équipe qui attaque** essaye d'avancer dans le terrain dès la réception.
- ▶ Dans l'équipe, un joueur est désigné attaquant prioritaire.
- ▶ Le réceptionneur oriente le ballon vers l'avant, légèrement en direction de son partenaire non attaquant.
- ▶ L'attaquant se positionne 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.

Loisir OU Critérium



Compétition



DÉFENSEUR

- ▶ **L'équipe qui défend** se positionne sur ses appuis, jambes écartées, vers la ligne de fond, en essayant de lire la gestuelle de l'attaquant avant l'attaque.
- ▶ La priorité de réception est donnée au joueur axial.
- ▶ L'attaquant prioritaire couvre surtout la ligne perpendiculaire au filet de son côté.
- ▶ Les défenseurs, en cours de rencontre, essayent d'anticiper les zones d'attaques à partir de l'observation de la gestuelle des attaquants.
- ▶ **En compétition**, l'attaquant prioritaire reste dans la zone du filet pour tenter de contrer l'attaquant adverse ou de limiter son angle d'attaque.
- ▶ Les défenseurs ajustent leur positionnement en fonction de celui de l'attaquant.



PRÉCÉDENT



SUIVANT



04

LES CONSEILS



LES PHASES DE JEU

SERVIR	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Varier les services en intensité, hauteur et zone visée, pour éviter que l'adversaire ne s'habitue. ▶ Identifier le type de service qui gêne le plus la réception adverse (<i>par exemple un service qui rebondit très peu pour un joueur qui a une très bonne réception poitrine</i>). ▶ En double, servir sur l'adversaire qui sera le moins dangereux en attaque.
RÉCEPTIONNER	<ul style="list-style-type: none"> ▶ En double, privilégier la position d'un droitier sur la gauche du terrain, d'un gaucher sur la droite du terrain. Lorsque deux droitiers ou deux gauchers jouent ensemble, le meilleur attaquant se place de son côté préférentiel. ▶ Se positionner, avant l'attaque adverse, sur ses appuis, jambes écartées, derrière la ligne de fond, prêt à agir. ▶ Choisir rapidement la surface de réception en fonction de la trajectoire de la balle (<i>poitrine, pied, tête</i>). ▶ Avancer sur la réception en relevant la balle, afin de donner le maximum de temps au partenaire (<i>en double</i>) ou à la préparation du deuxième geste (<i>en simple</i>). ▶ Faire en sorte qu'après la réception, la balle puisse être jouée le plus proche possible du filet. ▶ Toujours conserver les épaules parallèles au filet. ▶ Transformer la réception défensive en premier geste d'attaque.
PASSER	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Utiliser au maximum la passe au pied, avec l'intérieur du pied, le plus bas possible, afin d'être équilibré et de maîtriser son geste. ▶ Lors de la passe, bien ancrer le pied d'appui au sol (<i>pied à plat, talon dans le sol</i>). La jambe d'appui est fléchie, joue le rôle d'un ressort qui s'étire au contact du ballon. ▶ Se déplacer pour conserver les épaules face au filet et effectuer la passe devant soi, en direction du filet. ▶ Garder les yeux rivés sur la balle. ▶ Privilégier une passe haute, aussi verticale que possible, qui retomberait à moins d'un mètre du filet.
ATTAQUER	<ul style="list-style-type: none"> ▶ Choisir rapidement le type d'attaque à réaliser (<i>attaque en force croisée, attaque en force décroisée, attaque courte avec effets, retourné</i>). ▶ Privilégier l'attaque au pied, en utilisant l'intérieur du pied, pour les attaques en force, la semelle ou l'extérieur du pied. Pour attaques avec effet, le coup du pied pour les retournés. ▶ Chercher à frapper le ballon le plus haut possible sur les attaques. ▶ Dès que l'attaque est réalisée, revenir se replacer derrière la ligne pour réceptionner le renvoi, sans être spectateur de son attaque.



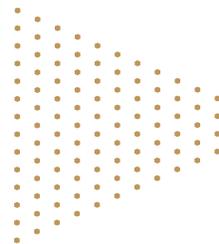
PRÉCÉDENT



VOIR LA VIDÉO



SUIVANT



ÉTAPES DE LA SÉANCE

1	ECHAUFFEMENT COLLECTIF	<ul style="list-style-type: none"> Trotter pendant 2 min. Jumping Jack / Saut à la corde sans corde / Talon aux fesses / Abdos debout / Gainage. Motricité football. Spécifique au niveau adducteurs, rotation de hanches, fentes axiales, latérales.
2	TOURNANTE	<ul style="list-style-type: none"> Un groupe de joueurs de chaque côté du filet. Jeu avec renvoi en une touche et changement de côté dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui rate est éliminé et s'entraîne à jongler haut de l'intérieur du pied. Finale à 2 joueurs en 2 points.
3	EXERCICES SANS FILET : 2 JOUEURS & 1 BALLON	<ul style="list-style-type: none"> Échange de passes hautes en une touche, en variant la distance entre les joueurs, de 1 à 5 m (<i>avec ou sans rebond</i>). Réception de volée (poitrine, pied) et renvoi (<i>avec ou sans rebond</i>). Échange de passes hautes avec mise en difficulté du partenaire (<i>avec ou sans rebond</i>).
4	EXERCICES AVEC FILET : SUR UN TIERS DE TERRAIN 2 JOUEURS & 1 BALLON	<ul style="list-style-type: none"> Frappe droite après envoi à la main et rebond. Frappe smashée après envoi à main sans rebond. Échange réception / frappe axiale (<i>simple</i>). Réception (<i>poitrine, pied, tête, de volée, en demi-volée</i>) et renvoi sur service ou attaque du partenaire. Attaques avec effet.
5	EXERCICES AVEC FILET : SUR UN TERRAIN 3 JOUEURS & 1 BALLON	<ul style="list-style-type: none"> Un joueur sert d'un côté du filet, deux joueurs de l'autre côté enchaînent réceptions et attaques. Alterner le réceptionneur. Effectuer une rotation si deux droitiers ou deux gauchers. Positionnement tactique des joueurs sur réception, passe, attaque.
6	JEU	<ul style="list-style-type: none"> Oppositions en double. Oppositions en simple. Mini-tournoi. Montante/Descendante.

Répartition du temps consacré aux différentes étapes en fonction du niveau

LOISIR	CRITERIUM	COMPÉTITION
10 %	10 %	10 %
10 %		
10 %	15 %	10 %
	15 %	10 %
		20 %
70 %	60 %	50 %



PRÉCÉDENT



SUIVANT



05

MISE EN PLACE D'UNE ACTIVITÉ FUTNET



LES DIFFÉRENTES ACTIONS

1

DES ACTIONS PONCTUELLES Découvrir

- ▶ Séance de récupération « tennis ballon ».
- ▶ Ateliers d'initiations (*Forum des Associations, actions évènementielles : Téléthon...*).
- ▶ Démonstrations lors d'évènements du club par des joueurs expérimentés.
- ▶ Défis internes au club entre les équipes ou les catégories.
- ▶ Atelier dans une séance d'entraînement.
- ▶ Stage vacances.
- ▶ Tournois du club intégrant les parents, les partenaires, les différentes catégories et la mixité.
- ▶ Mise en place de séances à des groupes périscolaires, scolaires (atelier spécifique dans le cadre du foot à l'école).

2

DES ACTIONS RÉCURRENTES Jouer

- ▶ Participation des équipes de jeunes à une offre régulière pendant les vacances scolaires du district (*tournoi 2 contre 2*) ou sur les journées « match remis ».
- ▶ 1 séance par cycle sur les nouvelles pratiques dont le Futnet.
- ▶ 1 séance en plus de l'activité traditionnelle « foot ou futsal » par mois (*intergénérationnelle et mixte*).
- ▶ 1 séance par cycle en section sportive.

3

DES ACTIONS CONTINUES S'entraîner

- ▶ Participation aux critères Futnet organisés par les instances.
- ▶ Entraînement spécifique toutes les semaines.
- ▶ Création d'une section Futnet (minimum 6 personnes requises).
- ▶ Participation aux détections et sélections.



PRÉCÉDENT



SUIVANT

Participation à des actions de formation en e-learning et/ou organisées par votre Ligue ou District d'appartenance. (*Plus d'infos sur ce sujet dans la partie « Se former ».*)



FESTI-FUTNET

ORGANISATION

OBJECTIFS

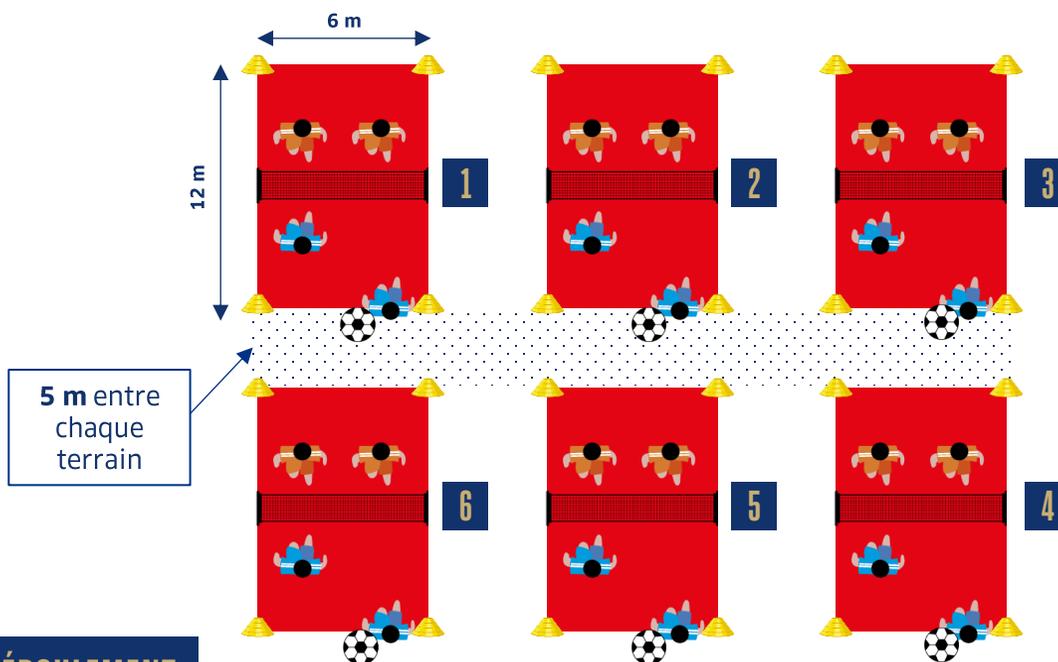
- ▶ Découvrir le Futnet.
- ▶ Créer du lien intergénérationnel.

RÈGLES ET CONSIGNES

- ▶ Rotations : montante / descendante.
- ▶ Temps de rencontres : entre 6 et 10 min.
- ▶ Les terrains sont numérotés de **1** à **6**.
- ▶ Exemple : sur le terrain **3**, l'équipe vainqueur accède au terrain **2** ; l'équipe perdante est rétrogradée en terrain **4**.
- ▶ 6 à 8 rotations au total.

VARIANTES

- ▶ Diminuer le nombre autorisé de rebonds.
- ▶ Autoriser 2 à 3 touches pour les « novices ».



DÉROULEMENT

ORGANISATION

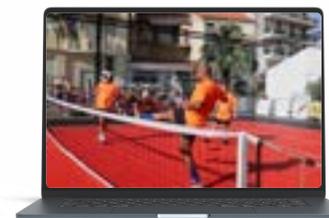
- ▶ 6 terrains de Futnet par demi-terrain avec filet ou barrière.
- ▶ Prévoir 5 m entre chaque terrain.

BESOINS HUMAINS

- ▶ 1 responsable terrain (*accueil, protocole sanitaire, gestion du temps*) par 1/2 terrain.
- ▶ 1 accompagnateur (*parents/éducateur*) pour 2 terrains de Futnet.

ÉTAT D'ESPRIT RECHERCHÉ

- ▶ Possibilité de faire les matches de Futnet entre licenciés du club (*par exemple un vétéran contre un U13...*).
- ▶ Possibilité de proposer une pratique intergénérationnelle (*enfant/parent*).



[VOIR LA VIDÉO](#)

ESPACE UTILISÉ

- ▶ **Enceinte sportive**

TYPES

- ▶ **Avec ballon**
- ▶ **Échange ballon**

SURFACE

- ▶ Longueur : **12,8 m**
- ▶ Largeur : **6 m**

DURÉE

- ▶ Totale : **40-60 min**
- ▶ Séquence : **6-10 min**

EFFECTIFS

- ▶ Éducateurs : **2**
- ▶ Joueur/Joueuse : **selon le nombre de participants, par groupe de 4**

MATÉRIEL

- ▶ Coupelles : **24**
- ▶ Ballons : **6**
- ▶ Filets : **6**



PRÉCÉDENT



SUIVANT

CHALLENGE FUTNET

ORGANISATION

OBJECTIFS :

- ▶ Découvrir le Futnet.
- ▶ Créer du lien intergénérationnel.

RÈGLES ET CONSIGNES :

- ▶ Faire des passes aériennes avec un ballon adapté (pas trop gonflé).
- ▶ Le joueur n'est pas limité en touche de balle et peut utiliser 2 rebonds maximum par échange.
- ▶ Un joueur marque un point si le ballon n'est pas relancé par son adversaire, ou fait 2 rebonds consécutifs, ou sort des limites du terrain.
- ▶ À la fin des matchs, les joueurs bleus tournent dans le sens des aiguilles d'une montre et rejoignent un autre terrain en passant par l'extérieur.

VARIANTES :

- ▶ Limiter les touches de balle.
- ▶ Remplacer la zone interdite par des barrières ou une main-courante.

DÉROULEMENT

ORGANISATION :

- ▶ 2 groupes de 8 joueurs(es).
- ▶ 1 groupe sur chaque 1/2 terrain à 11.
- ▶ 4 terrains de Futnet par demi-terrain (11 m x 4 m).
- ▶ Prévoir 5 m entre chaque terrain
- ▶ Possibilité de faire des matchs en 15 points.
- ▶ Possibilité de faire un système de montée-descente.

BESOINS HUMAINS :

- ▶ 1 responsable terrain (*accueil, protocole sanitaire, gestion du temps*) par 1/2 terrain à 8.
- ▶ 1 accompagnateur (*parents/éducateur*) pour 2 terrains de Futnet.

ÉTAT D'ESPRIT RECHERCHÉ :

- ▶ Possibilité de faire les matchs de Futnet entre licenciés du club (*par exemple un vétérain contre un U13...*).
- ▶ Possibilité de faire ces ateliers en mixant les catégories (*par exemple un U10 avec un U13...*).



ESPACE UTILISÉ :

- ▶ **Enceinte sportive**

TYPES :

- ▶ **Avec** ballon
- ▶ **Échange** ballon

SURFACE :

- ▶ Longueur : **100 m**
- ▶ Largeur : **70 m**

DURÉE :

- ▶ Totale : **30 min**
- ▶ Séquence : **2 min**

EFFECTIFS :

- ▶ Éducateurs : **2**
- ▶ Joueur/Joueuse : **8 à 16**

MATÉRIEL :

- ▶ Coupelles : **16**
- ▶ Ballons : **4**
- ▶ Filets : **4**



PRÉCÉDENT



FutNet



06

INSTALLATIONS ET MATÉRIEL



LE FUTNET PARTOUT, FACILEMENT !

Sur un terrain synthétique



Sur des courts de tennis



À la plage



Sur des dalles de polypropylène



En gymnase



Dans un jardin



Dans des Palais des Sports



Lors de grands événements sportifs



Sur herbe



Sur une place publique



Sur un parking



PRÉCÉDENT



SUIVANT

SUR UN TERRAIN SPÉCIFIQUE

À compter de cette saison, la FFF intègre dans son dispositif FAFA Équipement, la création d'un/de terrains de Futnet.

Une subvention peut être accordée selon les modalités de financement en vigueur, à savoir une aide forfaitaire de 15 000 € (dans la limite de 50 % du montant HT des travaux si le porteur du projet est une collectivité et TTC si le porteur du projet est un club affilié à la FFF).

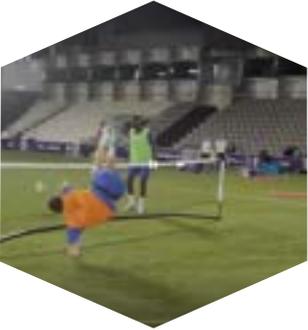


PRÉCÉDENT



SUIVANT

SUR UN TERRAIN DE FOOTBALL



FILET

Kit filet de Futnet mobile de 6 m x 1,10 m.



TRACÉS

- ▶ Délimité par des coupelles plates ou des bandes en silicone.
- ▶ Taille du terrain : 12,80 m x 6 m.



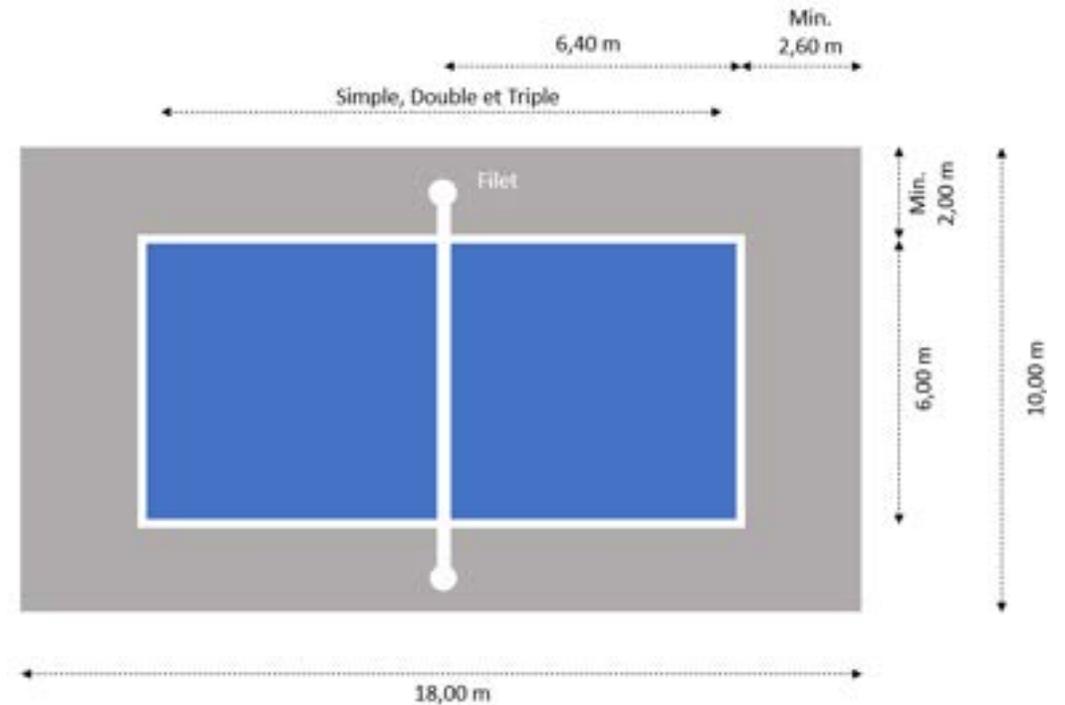
BALLON

Idéalement, un ballon de Futnet de la marque Gala, plus léger et rebondissant (cf. photo du ballon ci-contre). Sinon, un ballon de Football classique, de taille 5.



MIRES

Le kit filet de Futnet ne nécessite pas l'utilisation des mires.



PRÉCÉDENT



SUIVANT

SUR UN COURT DE TENNIS



FILET

Utilisation du filet de Tennis.

TRACÉS

- ▶ Jeu sur les deux carrés de service du court de tennis.
- ▶ Taille du terrain : 8,23 m x 6,40 m de chaque côté du filet.

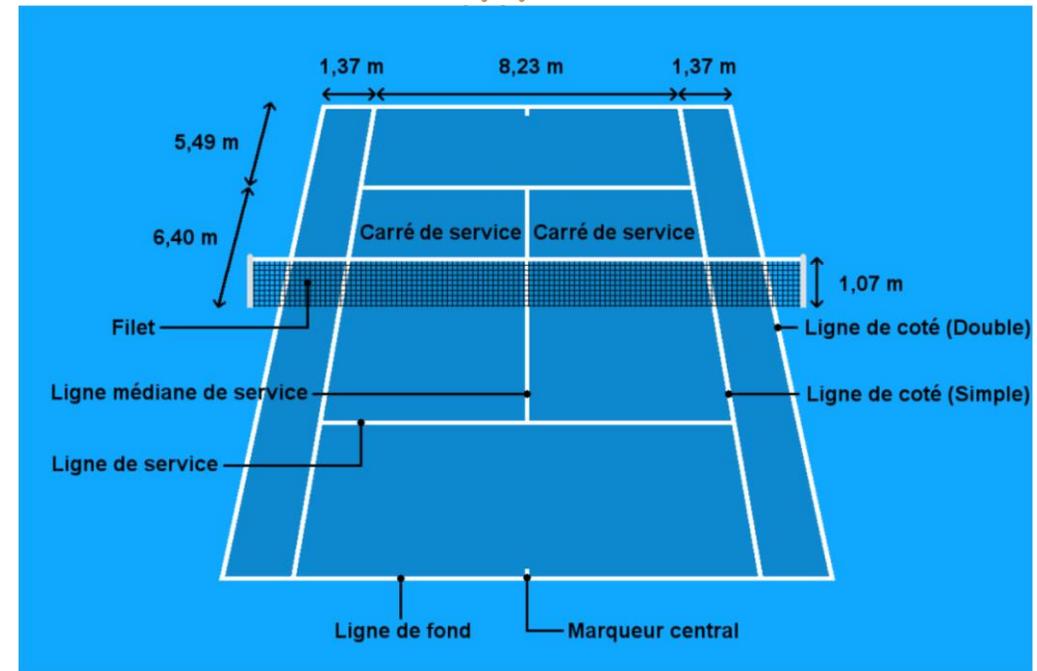
BALLON

Idéalement, un ballon de Futnet de la marque Gala, plus léger et rebondissant (cf. photo du ballon ci-contre). Sinon, un ballon de Football classique, de taille 5.



MIRES

Barres verticales de 1,10 m accrochées sur les côtés du filet au niveau des limites du terrain (le filet étant en général plus large que le terrain).



PRÉCÉDENT



SUIVANT

DANS UN GYMNASSE



FILET

- ▶ Utilisation du matériel disponible dans le gymnase (*poteaux et filets de volley*).
- ▶ Si ce matériel n'est pas disponible, utilisez le kit filet de Futnet mobile de 6 m x 1,10 m.

TRACÉS

- ▶ Ruban adhésif (*scotch de peintre*) ou bandes en silicone.
- ▶ Si le matériel est disponible dans le gymnase, utilisez les tracés « Volley » (*largeur 9 m*) en ajoutant une ligne de fond à 6,40 m du filet (*schéma n°3*). Sinon, avec des kits filet, délimitez une aire de jeu de 6 m x 6,40 m de chaque côté (*schéma n°1*).

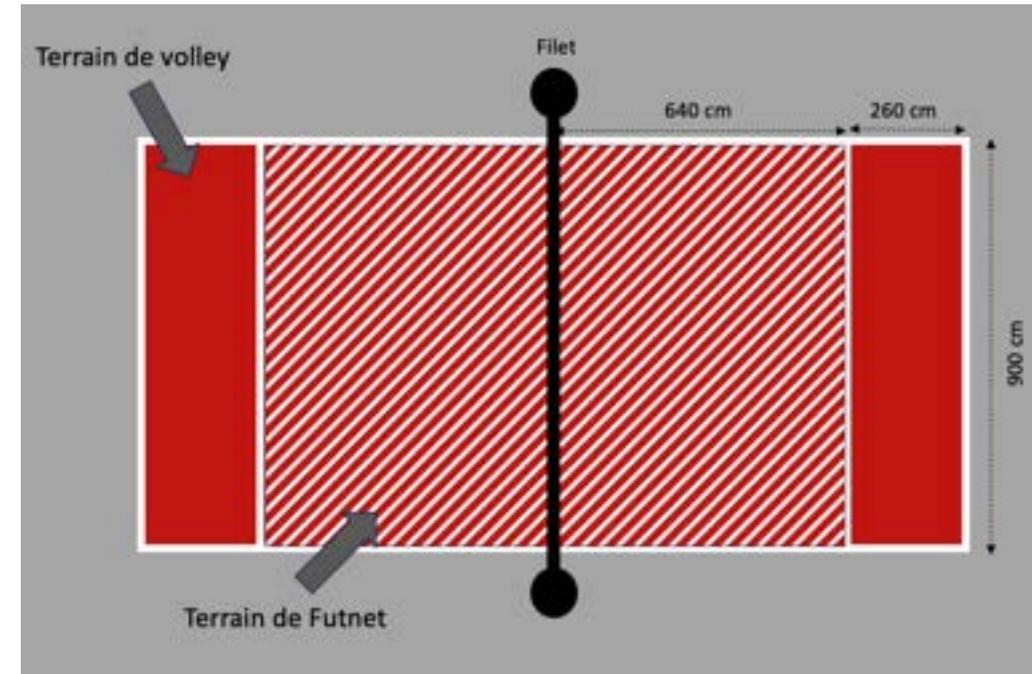
BALLON

Idéalement, un ballon de Futnet de la marque Gala, plus léger et rebondissant (*cf. photo du ballon ci-contre*). Sinon, un ballon de Football classique, de taille 5.



MIRÉS

Barres verticales de 1,10 m accrochées sur les côtés du filet au niveau des limites du terrain (*le filet étant en général plus large que le terrain*).



PRÉCÉDENT



SUIVANT



LE CORNER

L'ESSENTIEL POUR LES CLUBS
AU MEILLEUR PRIX



COMMANDEZ TOUT LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE
POUR METTRE EN PLACE LES NOUVELLES
PRATIQUES À PRIX RÉDUITS SUR LA PLATEFORME
D'ACHAT DE LA FFF : LE CORNER !

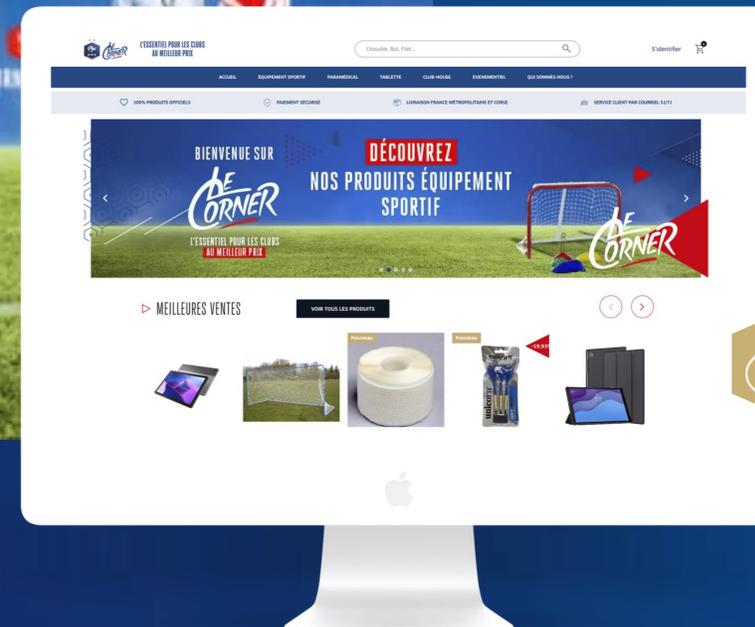
1. Pour vous connecter, rendez-vous sur : **s'identifier**.
2. Utilisez le mail officiel de votre club.
3. Pour tout renseignement, contacter lecorner@fff.fr



PRÉCÉDENT



SUIVANT



VISITEZ
LE CORNER



07

STRUCTURATION



PRÉCÉDENT



SUIVANT

LA PRATIQUE FUTNET EN CLUB



CLUB AFFILIÉ À LA FFF AYANT PLUSIEURS PRATIQUES

- ▶ Futnet
- ▶ Futsal
- ▶ Foot à 11
- ▶ Foot à Effectif réduit



Il est très important que la section Futnet fasse partie intégrante du club. Il est souhaitable qu'une personne la représente au comité directeur.



CLUB SPÉCIFIQUE FUTNET AFFILIÉ À LA FFF

Pour participer aux challenges ou critères organisés par les instances, il faut être affilié à la FFF. Pour connaître les démarches, il faut se rapprocher de votre district d'appartenance.



TROUVEZ VOTRE DISTRICT ICI !



PRÉCÉDENT



SUIVANT

LA SECTION LOISIR FUTNET

Qu'est-ce qu'une Section Loisir ?

- ▶ C'est la mise à disposition d'au moins un créneau hebdomadaire de pratique Loisir ouvert aux licenciés « Loisir ».
- ▶ Ce créneau peut être proposé à l'intérieur du club et/ou s'inscrire dans une offre de pratique proposée par le District en rencontrant d'autres clubs.

Quels sont les critères d'éligibilité ?

- ▶ Avoir un référent Loisir ;
- ▶ Avoir une ou plusieurs pratiques identifiées ;
- ▶ Avoir un créneau de pratique ;
- ▶ Compter 6 licenciés Loisir minimum par pratique.



PRÉCÉDENT



LANCER LA VIDÉO
TURORIELLE

Identification sur Portail Bleu

Pour toutes questions relatives au développement et à l'identification de la section loisir, le district est à votre disposition.

Quel est l'accompagnement matériel ?

Lors de la création ou de l'évolution (6 licenciés Loisir supplémentaires par rapport à N-1) de la section loisir, une dotation matérielle est offerte.



10 ballons
Futnet Gala



3 x 10 chasubles



2 filets 6 m x 1,1 m
+ kit de tracés



SUIVANT

OUTILS DE FORMATION

Cibles



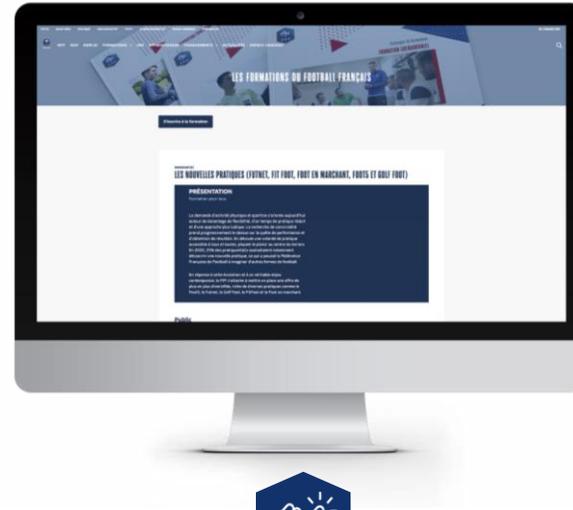
Éducateurs/rices



Dirigeant(e)s



Référents Foot
loisir des clubs



UNE WEBSÉRIE PÉDAGOGIQUE

CONTENU

- ▶ Découvrir
- ▶ S'entraîner
- ▶ Débriefeur avec le coach

DURÉE

- ▶ 45 minutes

FORMAT

- ▶ En ligne (uniquement)



UN MODULE DE FORMATION AVEC ATTESTATION FÉDÉRALE

CONTENU

- ▶ Séance découverte
- ▶ Organisation / Règles / Public
- ▶ Mise en situation pédagogique

DURÉE

- ▶ 8 heures

FORMAT

- ▶ En présentiel (uniquement)

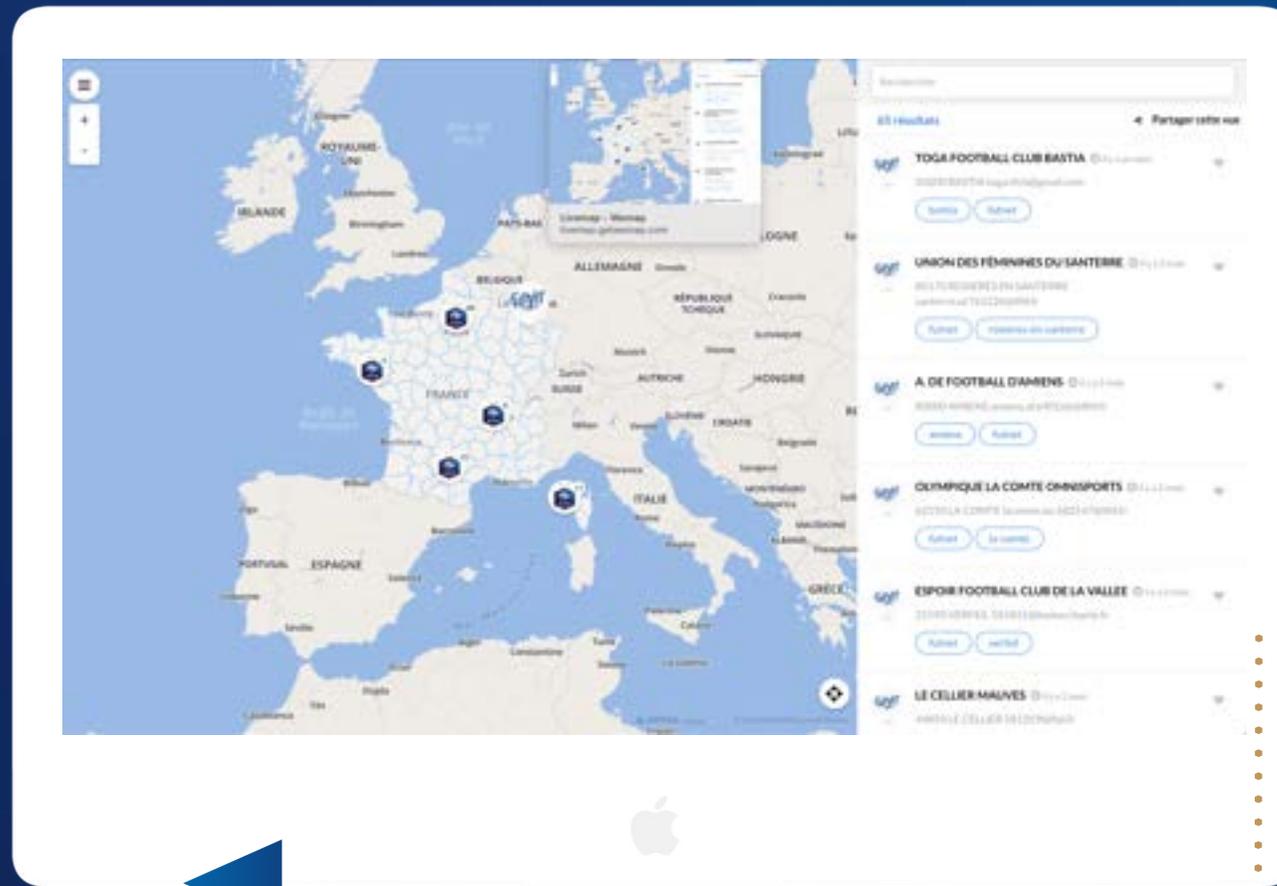


PRÉCÉDENT



SUIVANT

VOUS CHERCHEZ UN CLUB, PRÈS DE CHEZ VOUS, PROPOSANT DU FUTNET ? C'EST PAR ICI !



Grâce à la cartographie disponible ici : [liste des clubs FFF proposant la pratique du Futnet.](#)

Vous y trouverez l'ensemble des informations nécessaires pour vous rapprocher d'un club et développer la pratique.



PRÉCÉDENT



SUIVANT

FUTNET



FUTNET



LA PRATIQUE
DE HAUTE
VOLÉE

08

ÉLÉMENTS VISUELS PROMOTIONNELS



PRÉCÉDENT



SUIVANT

COMMUNIQUER SUR CETTE PRATIQUE



PRÉCÉDENT



**TÉLÉCHARGEZ
L'ENSEMBLE DES OUTILS
DE COMMUNICATION**



SUIVANT



09

VIDÉOS



LES ÉVÈNEMENTS FUTNET



À la découverte du Futnet :
au cœur d'un tournoi international



Gestes techniques
spectaculaires au Futnet



Les bleus préparent les mondiaux



Le film de l'exploit !



Le Futnet, une pratique spectaculaire



Ils ont découvert le Futnet



PRÉCÉDENT



SUIVANT



FUTNET

POUR TOUTE QUESTION, N'HÉSITÉZ PAS À CONTACTER :

Votre **CONSEILLER TECHNIQUE DÉPARTEMENTAL ET/OU RÉGIONAL** chargé du Développement et de l'Animation des Pratiques (CTD DAP ou CTR DAP)

VOS INTERLOCUTEURS FFF

Émilie TRIMOREAU
Direction Technique Nationale
etrimoreau@fff.fr

Michaël LANGOT
Ligue du Football Amateur
mlangot@fff.fr

