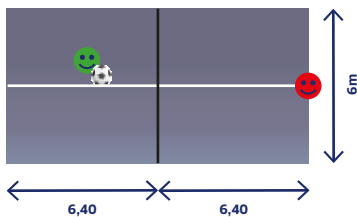


FUTNET

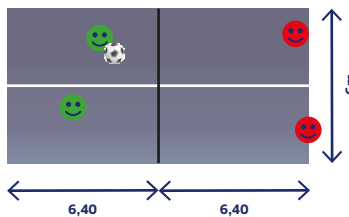
SYSTÈMES DE JEU - SYNTHÈSE

LOISIR
CRITERIUM

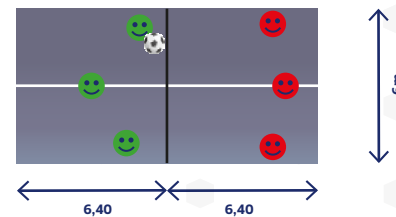
SIMPLE



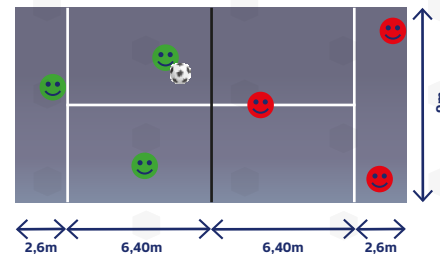
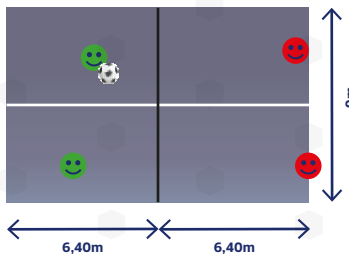
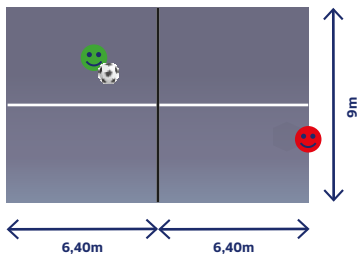
DOUBLE



TRIPLE



COMPÉTITION



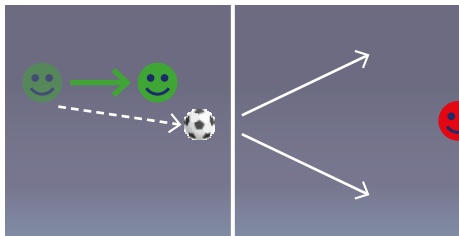
- L'aire de jeu est divisée en deux moitiés par un filet.
- Les lignes doivent mesurer entre 4 et 6 cm de largeur. Elles font partie intégrante de l'aire de jeu.



SYSTÈMES DE JEU – SIMPLE

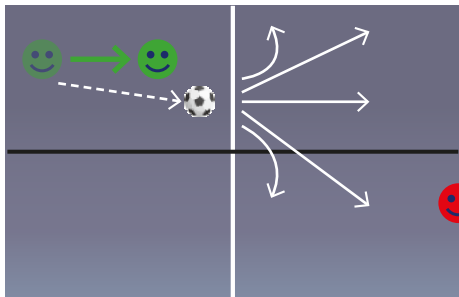
LOISIR CRITERIUM

- **L'attaquant** essaie, 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.



COMPÉTITION

- 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.



- **Le défenseur** essaie 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.

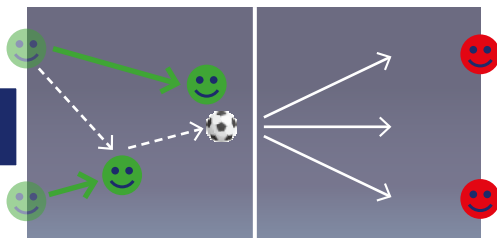
• Déplacement du joueur → • Déplacement du ballon - - - - -> • Trajectoire du ballon → • Attaquant 😊 • Défenseur ☹️



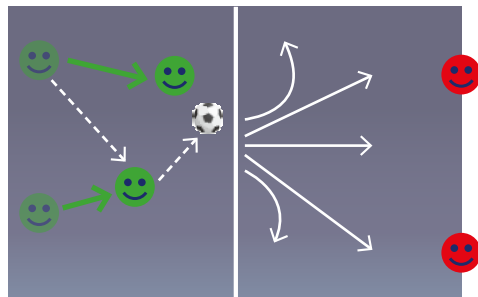
SYSTÈMES DE JEU – DOUBLE

- **L'équipe qui attaque** essaie 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 CRITERIUM



COMPÉTITION



- **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.

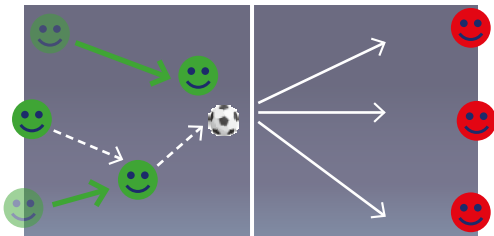
• Déplacement du joueur  • Déplacement du ballon  • Trajectoire du ballon  • Attaquant 

• Défenseur 



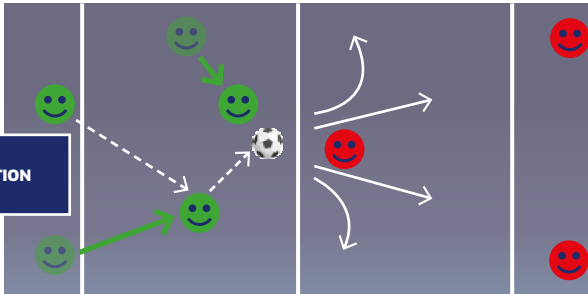
SYSTÈMES DE JEU - TRIPLE

**LOISIR
CRITERIUM**



- **L'équipe qui attaque** essaie d'avancer dans le terrain dès la réception.
- Dans l'équipe, un joueur est désigné attaquant prioritaire.
- Le receptriceur 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.

COMPÉTITION



- **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, essaient 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.

• Déplacement du joueur → • Déplacement du ballon - - - - -> • Trajectoire du ballon → • Attaquant 😊 • Défenseur ☹️