

# Tournée Loisirs Golf Foot et Futnet



Période Avril à Juin 2021





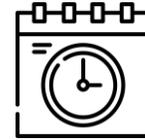
# CONTEXTE / ENJEUX



Situation sanitaire toujours préoccupante



Météo favorable à la pratique extérieure.



Organisation de l'entraînement avec la notion de « sans contact » : une contrainte, une perte de motivation. (Groupes de 6 maximum, Distanciation 2 m obligatoire)



Garder le lien avec nos clubs sur la fin de saison.



Limiter la perte des licencié(e)s



# OBJECTIFS



- Redynamiser l'envie de revenir et d'apporter aux joueur(se)s présents une finalité à l'entraînement.
- Créer une animation dans le club.
- Proposer la découverte des 2 nouvelles pratiques Loisir de la FFF :
  - Golf Foot
  - Futnet



# Public Cible et contenu



	<b>FootGolf</b>	<b>Futnet (Tennis Ballon)</b>
<b>Catégorie U13</b>	Journée Découverte	Journée Découverte
<b>Catégorie U15</b>	Journée Découverte	Journée Découverte
<b>Catégorie U18</b>	Journée Découverte	Journée Découverte



**V O F C Jeudi 15 Avril**

**Ludres Mardi 20 avril**

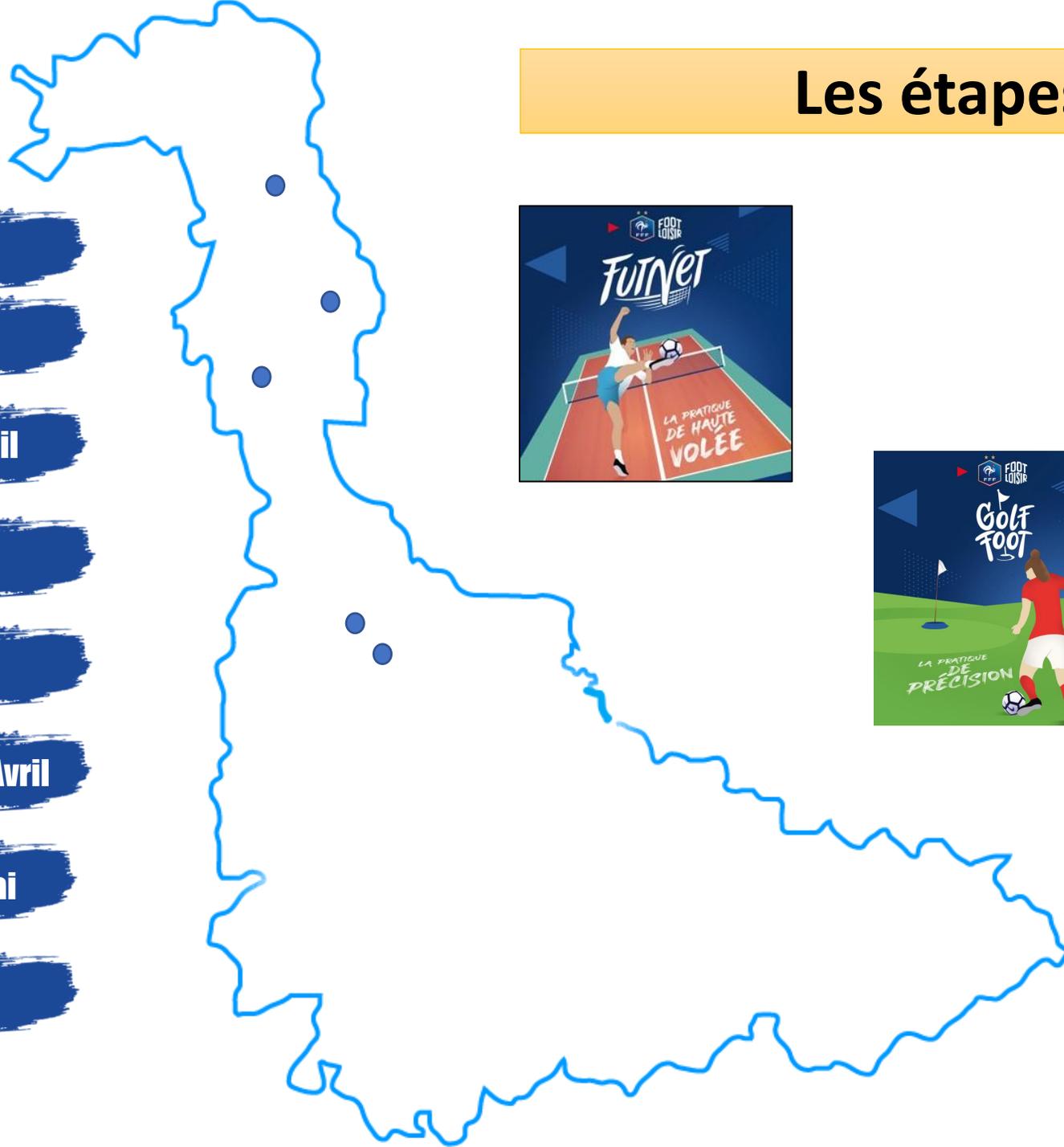
**Blénod CS Mercredi 21 Avril**

**Jarny Jeudi 22 Avril**

**Trieux Samedi 24 Avril**

**Godbrange le mercredi 28 Avril**

**Mussipontaine Samedi 1<sup>er</sup> Mai**



## Les étapes



# FOOT LOISIR

# Contacts



Marine MOREL  
06 75 50 05 51  
[Foot.feminin.nord@meurtheetmoselle.fff.fr](mailto:Foot.feminin.nord@meurtheetmoselle.fff.fr)



Michael TELCH  
06 63 03 07 71  
[cdfa.nord@meurtheetmoselle.fff.fr](mailto:cdfa.nord@meurtheetmoselle.fff.fr)



Olivier LEFEBVRE  
06 03 49 74 89  
[cdfa.sud@meurtheetmoselle.fff.fr](mailto:cdfa.sud@meurtheetmoselle.fff.fr)



Jeremy MOUREAUX  
06 75 74 28 36  
[cdfa.sud@meurtheetmoselle.fff.fr](mailto:cdfa.sud@meurtheetmoselle.fff.fr)

# Présentation du Golf Foot Règles de base

La pratique du GOLF FOOT consiste à envoyer, avec des frappes du pied, un ballon de football pour atteindre une cible, avec le moins de frappes possibles.

Constituer des équipes de 3 en priorité ou 2 joueurs (suivant effectif pair ou impair)  
Nombre de trous (maximum 9 trous = effectif de 27 joueur(se) équivalent au nombre de d'équipes avec un ballon de couleur différent par joueur d'une même équipe (T4 jusque U13 – T5 à partir de U15).

○ Créer votre parcours de ... trous en vous adaptant à votre complexe ou dans un espace nature (hors stade) :

- départ (2 coupelles de même couleurs) et arrivée (cerceau ou autre).
- la distance entre le départ et l'arrivée est adaptée suivant la catégorie.
- La possibilité de mettre des obstacles suivant le matériel disponible et votre imagination (attention à la sécurité du pratiquant).

○ Même couleur de chasubles pour les joueurs d'un même groupe.

○ Pour le lancement de l'activité, répartir chaque équipe sur les différents trous.

○ Faire 1 ou 2 tours du circuit en respectant l'ordre du parcours (les équipes se suivent après chaque trou sans se croiser : sens de rotation).

○ Attendre le signal sonore du gestionnaire des rotations pour aller au trou suivant.

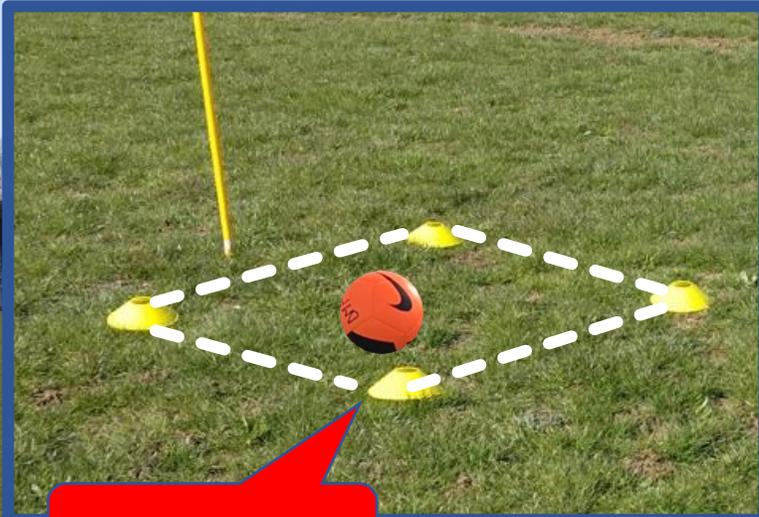
○ Interdit de prendre le ballon à la main sur toute la durée des épreuves, pendant et entre les trous sinon retrait de 2 points de pénalités à chaque fois sur le score final du joueur(se).

○ Jouer chacun votre tour sans se gêner (attendre que le ballon du précédent soit à l'arrêt) ou attendre que le joueur précédent ait fini son trou.

○ Auto-arbitrage : autonomie et relation de confiance avec les joueur(se)s – notation des points



# Différentes cibles pour le GOLF FOOT



4 coupelles



Golf Foot



1 cerceau



Un petit but

# Différents obstacles



Planche à rebond



Passer le ballon sous la haie



Contourner le but

Passer entre les 2 constris



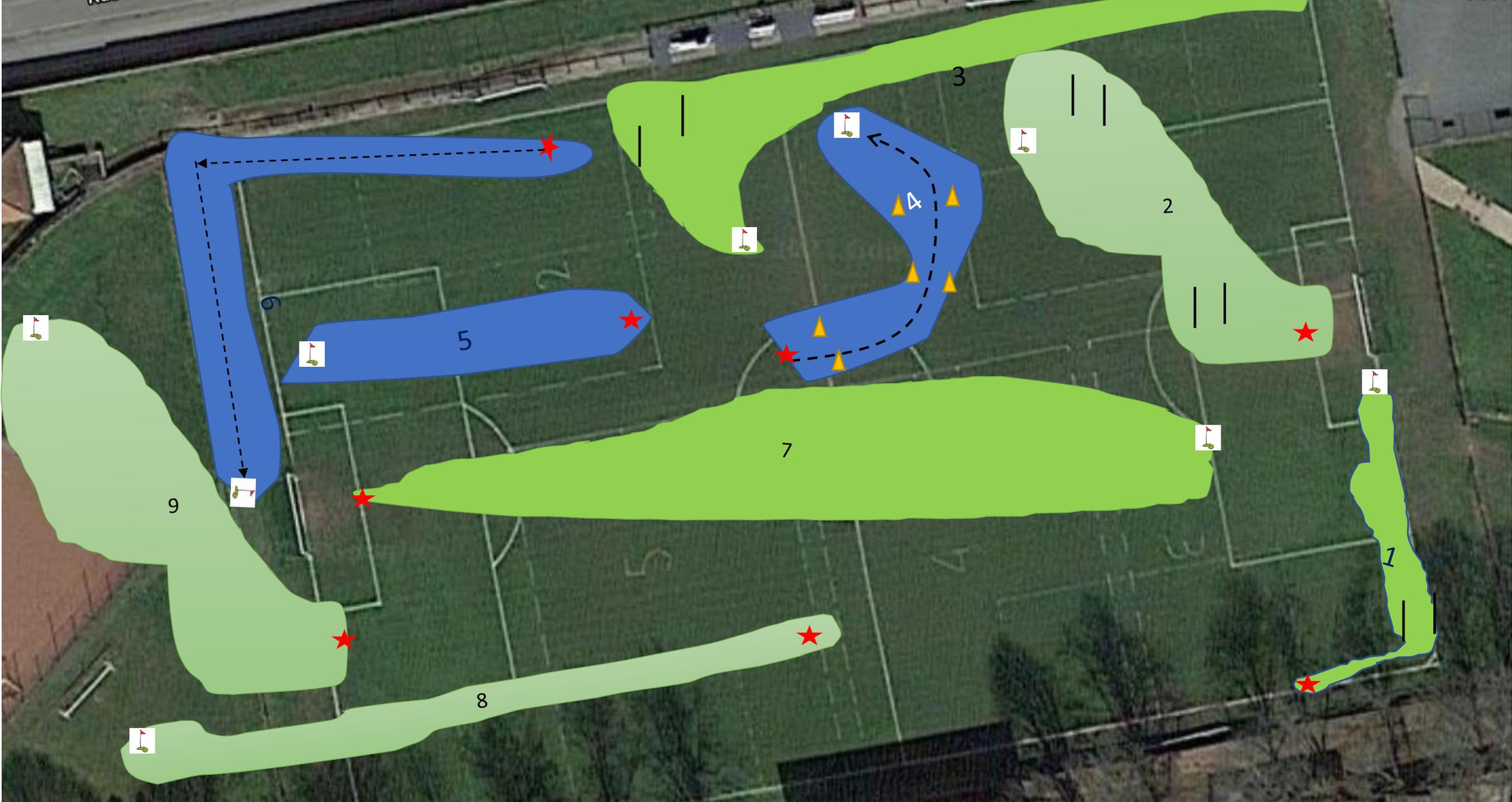
Mannequin



Passer le ballon au dessus but



# Exemple Parcours 1



# Exemple Parcours 2



Afficher les temps de trajet, l'état du trafic et les adresses à proximité



Plan

Google

# Exemple Parcours 3



# Présentation du Futnet // Règles de base

La pratique du FUTNET consiste à faire s'affronter 2 équipes, séparées d'une filet. Le but du jeu est de faire rebondir le ballon dans les limites du camp adverse sans que celle-ci ne parvienne à le renvoyer après x rebond (adapter suivant le niveau de jeu des joueur(se)s).



- **Constituer des équipes de 3 en priorité ou 4 joueurs avec un remplaçant** (suivant effectif pair ou impair). **Créer votre propre tournoi en respectant les règles de jeu ci-dessous proposé et en vous adaptant à votre complexe et matériel.**
- **Terrain et aire de jeu Ballons :** (T4 en U13 – T5 à partir de U15).
- **Service :** Le service se fait en envoyant le ballon du pied depuis la zone (2m) de service située au fond du terrain :
  - manière de servir : Frapper le ballon avec la partie du corps autorisée, soit en volée, soit après un rebond. Pour le service, le ballon doit être lâché des mains.
  - le ballon doit passer le filet et retomber dans la zone (5m) derrière le filet.
  - le changement de service se fait tous les 2 services
  - les joueurs du camp adverse doivent attendre un rebond avant de pouvoir le toucher
  - tous les services comptent (même si le ballon touche le filet et passe le camp adverse)



# Présentation du Futnet // Règles de base

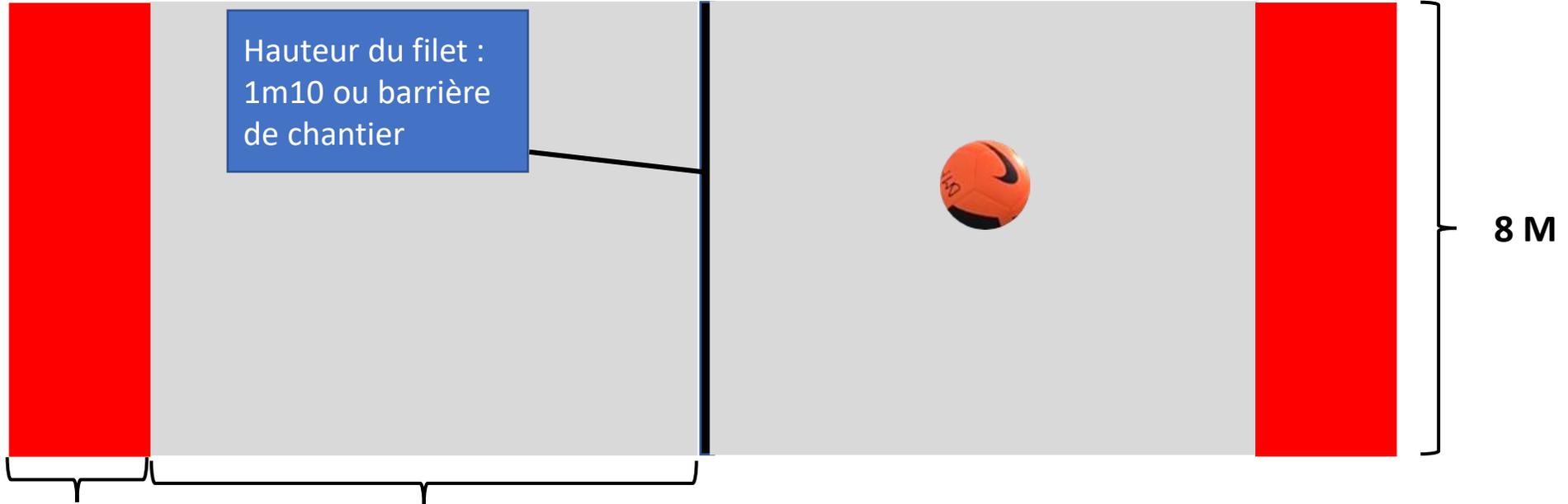


Possibilité d'aménager les règles suivant le niveau des joueurs présents : nombre de touches, de rebonds, d'échanges.



- **Ballon en cours de jeu :**
- Nombre de rebonds autorisés : **2 rebonds max par équipe dès que le ballon passe dans le camp adverse (franchi le filet) :**
  - nombre de touches de balle autorisées par personne : **1 (Possibilité d'adapter)**
  - chaque joueur a le droit de toucher le ballon avec n'importe quelle partie de son corps sauf les mains et les bras.
  - nombre de passes autorisées entre les joueurs avant de renvoyer le ballon dans le camp adverse : **2**
  - le ballon est joué correctement seulement s'il franchit le filet et retombe dans le terrain.
  - les joueurs ne sont pas autorisés à toucher le filet.
- **Décompte de points :** tous les points comptent :
  - une équipe perd le point si le ballon rebondit plus de 2 fois dans son terrain.
  - une équipe perd le point si le ballon retombe en dehors du terrain.
  - une équipe perd le point si le ballon est touché par les mains ou les bras.
  - une équipe perd le point si l'un de ses joueurs touche le filet.
- **Le match se joue au temps ou au point (2 points d'écart).**
- **Auto-arbitrage :** autonomie et relation de confiance avec les joueur(se)s – notation des points.

# Traçage du terrain de Futnet



La zone de fond  
rouge est la zone  
de service

La zone grise  
derrière le filet est  
la zone de rebond  
du service

