

VOLLEY FUN CUP 2017-2018

Tour de table : Certains avis sont directement repris dans le dossier 2017-2018 qui suit.

Arthur (Skill Tournai) :

Pour ne pas être victime de son succès, il faut éviter les salles trop petites.

Org : oui, certainement ; il faudra aussi cependant intégrer le fait que les enfants de 8 ans vont sans doute aussi appartenir à la VFC pro ; on mesurera l'impact dans le début de la saison.

Jean-Bernard (Basècles) :

Parfois, je me retrouve seul à devoir gérer 4-5 équipes. Est-ce qu'on ne donnerait pas des badges d'accès à certains parents ?

Org : Oui, on peut, suivant la demande des clubs, accorder des étiquettes « coach » avec un maximum de « x » pour ne pas surcharger l'espace de jeu.

Mélanie (Binche) : Les 2-3 manches où le timing n'a pas été respecté, ça devient long pour les parents et les enfants. Il y a une fatigue physique au niveau des Bleus (ils ne voulaient plus faire l'après à la fin). On a eu du mal à faire passer des Bleus chez les Rouges. Donc ça a posé des problèmes chez les bons, qui jouaient beaucoup. Pour l'organisation, comme on a beaucoup d'enfants mais peu de place, ce serait bien de mettre la règle des trios sur papier.

Org : Concernant les organisations, cela s'est limité à la manche de Floor F et dans une moindre mesure à celle de l'Union. Pour Floor F, le souci a été interne et pour l'Union, le problème était lié plutôt à un manque de connaissance au niveau du personnel encadrant. Ce sont en tout cas les entraîneurs de la VFC qui doivent montrer les formes, mieux, ce serait bien que chaque forme soit montrée toute la saison par le même entraîneur quelle que soit la manche. La proposition de **Rudy** (Lessines) est entérinée. C'est clair que ce type de tournoi ne s'improvise pas et qu'il faut passer du temps en amont de la finale. Des aides sont toujours possibles et parfois peu sollicitées.

Concernant la notion d'après, cet après-là est physique. Mais si les 2 équipes jouent bien, il faut envisager de le modifier car cela devient astreignant d'un point de vue résistance physique. C'est du coaching. On peut changer à partir du 4^e match ou après 5 manches. N'hésitez pas à m'en parler. Je vais tout de suite proposer l'après de remplacement au cas où ça devient trop dur. On en vient, comme le propose **Laurent** (Nivelles), à l'utilisation d'un référent technique pour la manche. Dominique tiendra ce rôle quand il est présent ; en cas d'absence, il désignera la personne qui assumera cette responsabilité.

Il y a 3 grandes façons de jouer en trios. Une qui est mauvaise selon moi, c'est de laisser un des 3 joueurs sur le côté. Suivant l'âge des enfants et le niveau de maîtrise de la forme, ils peuvent tourner à l'intérieur des rallyes. Sinon, le changement s'effectue après chaque point. Ce changement peut devenir l'après, mais chez les jaunes, il n'y a pas le temps. Pédagogiquement, c'est mieux de changer dans les rallyes. Mais ... c'est à coacher. Vous pouvez mettre un faible avec 2 forts, et le faible ne joue peut-être pas tout si l'autre équipe est forte. Ou vous mettez ensemble un trio flexible au niveau mental.

Je peux faire une petite brochure sur comment coacher un club et une saison. Une clé qui peut être une constante, c'est de mettre les enfants dans leur bon niveau. Il y a 2 tendances : protectionniste et aventurier. Les 2 ne sont pas bons. Dans les poules, il y a moyen de tenir compte de ça. Je veux faire un éventail de tous les possibles. A la finale, c'est bien de mettre les meilleurs avec les meilleurs. On va donner 15-20 règlements de chaque forme à chaque club pour les arbitres.

Des commentaires sur le choix des formes pour 2017-2018

L'évolution technique, c'est de passer par tous les niveaux de 1/1. Quant à l'évolution tactique liée aux 4 niveaux de 2/0, avec les 6-7 ans, on va favoriser la lecture de trajectoires de balles. Je n'ai pas touché à la règle des services. Mais je vais vous proposer quelque chose de plus précis, on l'essaiera à la première manche et on décidera pour la 2^e (voir règlement des formes).

Les rituels techniques n'ont pas changé.

Jaunes : le non-volleyeur a un objet en mains qui ne peut pas rebondir. Je veux favoriser le fait de jouer des ballons en avançant ou en reculant. Je voudrais voir apparaître de plus longues passes. Il faut améliorer le fait de jouer où le joueur n'est pas. Ça demande aux organisateurs de tracer une ligne en-dessous de l'élastique.

Bleus : le passeur va dans la diagonale. Après physique, lié au saut : franchir les 2 pneus de vélo au fond du terrain.

Rouges : le passeur va dans la même zone que A. B se met à genoux près de A et A lui claque dans les mains.

Donc, pour passer du Bleu au Rouge, je veux que ce soit plus difficile (pour les entraîneurs). Cela doit obligatoirement être entraîné. L'idée est que le joueur aussi sente qu'il a franchi un cap.

On peut jouer ces formes bleue et rouge à haut ou bas niveau, suivant le niveau de l'enfant, du duo (voir les remarques dans le fond du descriptif de chaque couleur).

Ne tombez cependant pas dans l'excès de coacher tout du début à la fin.

Verts : 2 élastiques, le 3^e contact peut passer entre les deux, si l'enfant choisit la frappe comme option. Dans les autres cas, il faut que le ballon passe au-dessus de l'élastique le plus haut. Sur une remarque de **Stéphane** (RADS), il sera stipulé que l'on ne peut pas « tiper » au-dessus de l'élastique le plus bas.

Nous devons réfléchir par rapport à la mise en jeu. Si une équipe est plus forte que l'autre, l'équipe la plus faible peut servir plus dur.

L'après : sauter et se frapper dans les mains comme au block, peu importe où sur le terrain, puis changer de zone. L'idée est d'augmenter de manière sensible le nombre de sauts lors d'un match.

Plus le niveau technique est exigeant, moins l'après est exigeant.

Laurent (Nivelles) : Parfois, on retrouve des enfants trop forts dans certaines formes.

Org : Cela restera toujours un choix du coach et un choix de philosophie ; j'essaierai de manière ponctuelle de guider certains choix mais je pense que cela doit rester de la responsabilité des clubs.

L'option retenue par rapport aux wild cards

Les wild cards n'ont pas été fort utilisées. Si vous en octroyez une, prévenez Rudy. La première participation sera gratuite. C'est la responsabilité de celui qui donne la wild card d'envoyer le dossier au club invité.

La charge de travail si on s'inscrit aux deux compétitions

Un conseil : ce serait bien de désigner un M. ou une Mme VFC dans votre club. Mais pour les clubs qui veulent faire les 2 compétitions, prenez 2 personnes.

La participation aux frais

Après débat, l'option retenue est de demander 50€ par compétition, et 75€ si on s'inscrit aux 2.

On se réserve le droit de demander 25 en plus s'il manque de l'argent.

Licences

L'AIF prévoit des licences à 10 euros pour les enfants concernés uniquement par la compétition Volley Fun Cup. Pour ces enfants, il faut remplir la fiche d'affiliation jaune ainsi que la fiche médicale rose (avec "Volley Fun Cup" écrit à la main et souligné sur les 2 fiches). Il faut également joindre une photo de l'enfant.

Par l'inscription, le club s'engage à ce que l'affiliation soit effective ; ce point du règlement dégage l'association Volley Fun Cup de toute responsabilité en cas d'accident (le club inscrivant des enfants non affiliés assumera donc lui-même les conséquences en cas d'accident). Pour des raisons pratiques (nombre trop important de participants), ces licences ne seront pas vérifiées.

1. LES FORMES DE JEU

| | 1 niveau de 1B | 3 NIVEAUX DE 2/0 | | |
|--------------------|--|---|---|---|
| | Forme JAUNE 1/1 par équipes de 2 (6 ans ou 7 ans faibles) | Forme BLEUE Arrêt des contacts 1 et 2 | Forme ROUGE Arrêt du contact 1 | Forme VERTE Arrêt du contact 2 (+ manchette) |
| Dimensions terrain | 4m*4m | 5m*4m | 5m50*4m50 | 5m50*5m50 |
| Types ballons | Ballon n°7 léger | Ballon n°7 léger | Ballon n°5 180g | Ballon n°5 180g/210g |
| Autre matériel | Un petit objet à échanger par équipe | Deux pneus de vélo de chaque côté | Petite ligne séparant les deux zones du terrain | Double élastique |

Nombre de joueurs

La règle quant au nombre de joueurs sera décidée suite à la première manche ; vu la création de la Volley Fun Cup Pro, il est difficile de prévoir si le nombre d'enfants sera constant ou en régression. Soyons donc adaptatifs en fonction de la réalité du terrain.

Les formes de jeu dans le détail

Disposition des joueurs pour les jeux 2/0

Les joueurs sont côte à côte sur le terrain ; il n'y a donc pas de passeur prédéterminé.

Adrien (Mouscron) : D'un point de vue technique, en fonction des manches, parfois les services changeaient en fonction de qui présentait (distance, ...) – il faudrait être plus précis dans les règles.

La mise en jeu

JAUNES :

- Lancer par le haut à deux mains de l'intérieur du terrain
- Passe haute à deux mains de l'intérieur du terrain

Le service est TOUJOURS AU CHOIX du joueur. Le service est lié à l'équipe qui a gagné le point MAIS, il doit être donné par l'autre joueur

BLEUS (au choix) :

- Lancer par le bas à une main
- Lancer par le haut à deux mains
- Service par le bas avec ou sans rebond
- Service par le haut

Avant de commencer le match, chaque joueur choisit LE service qu'il va utiliser. Il peut en changer à la moitié du match mais ce changement ne peut se faire qu'une fois. Ce choix est renouvelé chaque fois qu'un autre match commence et il doit être signifié à l'arbitre s'il y en a un ou à l'adversaire le cas échéant.

ROUGES (au choix **MAIS** changer de service chaque fois) :

- Lancer par le haut à une main (service 1)
- Lancer par le haut à deux mains (service 2)
- Service par le bas avec ou sans rebond (service 3)
- Service par le haut (service 4)

Avant de commencer le match, chaque joueur choisit LES DEUX services qu'il PEUT utiliser. Il peut en changer quand il veut. Mais ce duo de services doit être constitué d'un lancer (services 1 ou 2) et d'une frappe (services 3 ou 4). Ce choix est renouvelé chaque fois qu'un autre match commence et il doit être signifié à l'arbitre s'il y en a un ou à l'adversaire le cas échéant.

VERTS :

- Un lancer par le bas à deux mains effectué à 3 mètres du filet (service 1)
- Une passe haute donnée à deux mètres du filet (service 2)

Le temps du match est divisé en deux : première moitié avec le service 1 et seconde moitié avec le service 2.

- Si le niveau des DEUX équipes est suffisant, on peut amener l'idée du service bas – ces mises en jeu doivent être effectuées au-dessus de la « grande hauteur ».

Sur avis concordant des deux coaches, une équipe plus faible peut prendre un service plus dur.

Déroulement du jeu et les « après »

JAUNES

Jeux 1/1 (1B) par équipes de 2

Le rituel technique se joue en 1B : attraper la balle, lancer pour soi et « frapper la balle » à deux mains au-dessus du filet en passe haute. On peut aussi, pour les plus faibles, tolérer que ce ballon soit légèrement tenu. Les 2 joueurs doivent au moins avoir un pied à l'intérieur du terrain pour inciter à jouer la passe haute là où ça pourrait gêner l'adversaire.

Après

Le « non-volleyeur » a un objet à échanger avec celui qui joue la balle au-dessus du filet. Cet objet est de petite taille et ne peut pas tomber sur le sol (balle de tennis, foulard, ...). La transmission de cet objet peu encombrant sert d'après et devient « tactique » s'il n'y a pas de communication ou de repositionnement entre les deux partenaires. Si l'objet tombe par terre, le point est perdu.

Attention : le joueur qui est détenteur de l'objet doit avoir un pied soit sur la ligne sous l'élastique soit sur la ligne de fond.

BLEUS

Jeu 2/0 de niveau 2

Il y a arrêt des 1^{er} et 2^e contacts ; le 3^e contact doit être effectué en passe haute.

Si les enfants n'en sont pas capables, ils doivent jouer dans la forme jaune. On peut tolérer une entorse à ce règlement pour un enfant plus âgé qui aurait de gros problèmes moteurs. Il pourrait jouer la balle au-dessus du filet en attrapant et lançant la balle, mais ça doit être exceptionnel.

3 contacts sont obligatoires. Le passeur va poser son pied sur la ligne **tracée sur le sol** en-dessous de l'élastique. Le premier échange se joue vers le passeur situé dans la diagonale par rapport à l'endroit de la réception.

Après

Dès que la balle a été jouée vers le camp adverse, les deux coéquipiers franchissent en un seul saut les deux pneus placés côte à côte derrière la ligne de fond et changent de zone. Si les enfants n'y arrivent pas, par exemple, parce qu'ils sont de trop petite taille, on sépare les deux pneus et les enfants franchissent un pneu après l'autre.

ROUGES

Jeu 2/0 de niveau 3

Le rituel : on arrête uniquement le 1^{er} contact. Les 2^e et 3^e contacts doivent être joués en donnant la priorité à la passe haute (certainement pour le second).

On peut accepter que le 3^e contact soit joué avec un contact volley, y compris la frappe, mais il n'y aura pas de 2^e élastique; donc elle doit éventuellement être jouée au-dessus du filet.

Le déplacement du passeur est différent de celui dans la forme bleue : il s'effectue dans la même zone que la réception. Il faut inciter le « passeur » à jouer dans la zone opposée (tracer une petite ligne à franchir : voir schéma).

Après

Le passeur vient se placer derrière l'attaquant à genoux et l'attaquant lui claque dans les mains ; les deux joueurs changent de zone.

Stéphane (RADS) : De plus en plus d'enfants tipent, et ça n'a pas beaucoup d'intérêt. Il faudrait peut-être mettre une règle pour l'interdire, ou l'imposer au-dessus de la 2^e bande. Ce n'est plus l'objectif. Il y en a eu de plus en plus au fur et à mesure des manches. Ils ont trouvé le truc pour faire le point à tous les coups.

Jeu 2/0 de niveau 4

Rituel : Seul le second contact est un attraper-lancer.

La « réception » DOIT être une manchette. On parle donc ici **uniquement** du contact qui suit la mise en jeu. Après, on peut jouer contact volley, attraper-lancer et contact volley avec l'idée de jouer au-dessus du grand élastique si on joue en passe haute ou en manchette. Si le troisième contact est une frappe à une main, la balle peut passer soit entre les 2 élastiques, soit au-dessus de l'élastique supérieur. "Tiper" n'est pas considéré comme une frappe et devrait donc passer au-dessus de l'élastique supérieur.

Après cet échange, les deux joueurs se frappent dans les mains « comme au block » et changent de zone.

La durée des matches

Les matches se déroulent au temps ; ce temps est décidé par le club organisateur et dépend du nombre d'équipes par terrain. Une bonne fourchette serait de choisir entre 8 et 12 minutes.

Les wild cards

Chaque club qui organise une manche dispose de 2 « wild cards » permettant d'inviter des clubs partenaires ou amis qui ne participent pas à l'organisation globale. Les enfants ne peuvent intervenir dans le classement final que s'ils ont participé à 5 manches.

2. LES CLASSEMENTS.

Les prix

- La grande coupe pour le classement général
- La peluche géante pour le vainqueur global de la manche
- La petite peluche comme prix de la combattivité – du fair-play
- Un mini challenge pour les vainqueurs ou second ou troisième de chaque forme (aucun club ne peut remporter deux prix sauf le leader du classement général s'il remporte aussi la manche)
- Le challenge des victoires pour les clubs venant avec un nombre moindre d'enfants
- Des prix individuels peuvent récompenser les enfants mais sont à charge des organisateurs.

La comptabilisation des points pour le classement de la manche et le classement général

Chaque enfant inscrit rapporte 1 point au club.

Chaque victoire rapporte 5 points au club.

Chaque match nul rapporte 3 points au club.

Chaque défaite rapporte 1 point au club.

Le grand jeu final rapporte dans l'ordre des places de 20 points au premier jusqu'à 1 point au 20^{ème}.

Le classement général sera établi uniquement en fonction du résultat des manches ; le vainqueur prend 20 points, le second 18, le troisième 17,

etc. En cas d'égalité, la coupe va à l'équipe qui emporte le défi final organisé entre ces deux clubs.

Il faut participer à 5 manches pour pouvoir participer à la finale.

Adresses mail de contact

| | | | | |
|-----------------------|------------------------|------------------------------|----------------------------|------------------------------|
| <i>BASECLES</i> | Jean-Bernard Detournay | jbdetournay@gmail.com | | |
| <i>BINCHE</i> | Mélanie Plouvier | melanieplouvier@hotmail.com | Marie-Catherine Di Liberto | m_cie79@hotmail.com |
| <i>FLEURUS</i> | Patrick D'Agresta | patrick.dagresta@gmail.com | Pierre Tournay | toupierre@voo.be |
| <i>FLOOR F</i> | Fabrice Vanesse | fabrice.vanesse@outlook.com | Bastien Delvaux | bastiendelvaux@hotmail.com |
| <i>LESSINES</i> | Rudy Grimonster | rudygrimonster@skynet.be | | |
| <i>MOUSCRON</i> | Adrien Vanmoortel | adrien.vanmoortel@gmail.com | | |
| <i>NIVELLES</i> | Laurent Fercot | fercot.laurent@gmail.com | Gaëtan Quinet | gtquinet@gmail.com |
| <i>RADS</i> | Stéphane Couteau | steco5.pp@gmail.com | Cédric Bruwier | cedric.bruwier@gmail.com |
| <i>SAINT-GHISLAIN</i> | Stéphanie Culot | stephanieculot@gmail.com | | |
| <i>SCAV-BEAUMONT</i> | Catherine Flevet | catherine.rosman@hotmail.com | Sanso Maria-Grazia | maria-grazia-8@hotmail.fr |
| <i>SKILL TOURNAI</i> | Arthur Lefèbvre | arthurlefebvre30@gmail.com | | |
| <i>TCHALOU</i> | Gilles Coppée | coppeechapelle@gmail.com | Jonathan Cherron | jonathan.cherron@hotmail.com |
| <i>UNION</i> | Francine Breekpot | francine.breekpot@skynet.be | Isabel Lens | uniondrogenbos@outlook.com |
| <i>VILLERS</i> | Elisabeth Goffart | elisabethgoffart@gmail.com | | |
| <i>WASMUEL</i> | René Dangriaux | rene.dangriaux@skynet.be | | |

Bulletin de participation

À ENVOYER PAR MAIL LE MERCREDI QUI PRÉCÈDE LA COMPÉTITION À :

blomme_sarah@yahoo.fr et à l'organisateur, dont vous avez l'adresse mail ci-dessus.

LE CLUB DE :

Représenté par :

Responsable Volley Fun Cup

Responsable Volley Fun Cup Pro

- Nom - prénom :
- Mail :
- Téléphone de contact :

- S'inscrit à la compétition VFC réservée aux enfants de 6 à 9 ans
- S'inscrit à la compétition VFC Pro réservée aux enfants de 9 à 11 ans
- S'inscrit aux deux compétitions

- Nom - prénom :
- Mail :
- Téléphone de contact :

La somme de 50 € (VFC) / 75€ (VFC + VFC Pro) confirmant l'inscription est à verser sur le compte BE40 9731 5896 6563 de l'Association Volley Fun Cup avant le 1er septembre 2017.

Participera à la manche de la Volley Fun Cup du .../.../201...

Participera à la manche de la Volley Fun Cup Pro du .../.../201...

Inscription de ... équipe(s) dans la forme de jeu jaune
Inscription de ... équipe(s) dans la forme de jeu jaune**
Inscription de ... équipe(s) dans la forme de jeu bleue
Inscription de ... équipe(s) dans la forme de jeu rouge
Inscription de ... équipe(s) dans la forme de jeu verte
(+ préciser le nombre de duos/trios pour chaque forme)
Soit un total de ... enfants pour la Volley Fun Cup

Inscription de ... équipe(s) dans la forme de jeu bleue
Inscription de ... équipe(s) dans la forme de jeu rouge
Inscription de ... équipe(s) dans la forme de jeu verte
(+ préciser le nombre de duos/trios pour chaque forme)
Soit un total de ... enfants pour la Volley Fun Cup Pro

LA VOLLEY FUN CUP PRO

Perspectives générales – conseils

1. Durée

Dans un premier temps, les tournois « pro » dureront 2 heures car le 3/0 est plus exigeant au niveau mental. Il faudra s'adapter en fonction du nombre d'équipes du niveau de jeu ; il est important que chacun puisse donner un avis le jour de la première manche mais aussi de prendre la température chez les enfants à l'issue de celle-ci (renvoyer par mail les avis dès que possible pour s'ajuster directement pour le second tournoi. Rappelons-nous qu'il n'y en a que six...)

2. S'entraîner en fonction de la disposition des joueurs

BLEUS : les 3 joueurs sont exposés à la réception. Les **2 joueurs** non concernés par la réception doivent aller au filet. Dans le descriptif de la forme Mauve, il y aura deux applications possibles qui ne sont pas liées à l'aspect tactique ou structurel du jeu mais bien à la manière de le jouer. On peut jouer ce jeu à bas ou à haut niveau, sans que cela ne soit un cas de faute ou d'interprétation au niveau de l'arbitrage.

ROUGES : on n'expose que 2 joueurs à la réception, et le passeur est au 3. Il est évident que le rôle de « passeur » ne peut pas être l'apanage d'un seul joueur mais il s'agit d'exposer chaque joueur à son tour. L'idée est qu'on joue toute une manche avec l'attaque sur un seul front d'attaque (une manche avec l'attaque au poste 4, une au poste 2). En fonction du vivant de l'activité, on verra si l'on peut changer de poste en cours de tournoi.

Les 3 joueurs doivent toucher la balle tout le temps, et il y a tout le temps 3 contacts. Les 2 élastiques doivent être placés plus haut parce que les terrains sont plus profonds.

Les après sont les mêmes pour les formes Mauve et Orange. Ils vont se toucher les mains à 3 au centre, et de là, ils se redéployent (les Mauves en triangle pointe en arrière, les Orange en triangle pointe en avant).

VERTS : les joueurs tournent d'une place durant le rallye pendant que la balle est chez l'adversaire. Ils reviennent toujours au triangle avec la pointe en avant.

Lors des deux premières manches, on prendra le temps de bien montrer les formes. Il faudra du temps pour que les enfants « jouent bien ». C'est normal. Lors des séances de formation, j'expliquerai les nombreux liens qui existent entre le 3/3 et le 6/6.

3. Les classements

On va se calquer sur les prix de la VFC mais on va introduire pour victoires et défaites la notion de bonus défensif calqué sur le rugby (proposition de **Gilles Tchalou**).

4. La composition des équipes

La mixité a bien plu aux enfants. Ce serait bien de continuer à la VFC Pro.

C'est bien parfois de faire une poule rien que de garçons. Soyez attentifs à varier dans la façon de faire les équipes.

5. La mise en place des terrains entre VFC et VFC pro

Pour la mise en place des terrains pour la VFC Pro, il faut compter 45 minutes. Tout le monde sera là et pourra aider. On verra comment procéder au mieux à l'issue de la première manche.

1. Organisation générale de la Volley Fun Cup Pro

1.1. Objectifs de la compétition

Permettre aux 200 enfants qui participent régulièrement à la VFC de poursuivre leur apprentissage de la compétition dans une formule attractive répondant aux critères technico-tactiques suivants :

- Favoriser la frappe, que ce soit dans le domaine du service ou de l'attaque.
- Proposer une formule de jeu et de compétition qui correspond aussi bien au volley féminin qu'au volley masculin.
- Créer une plate-forme pédagogique entre entraîneurs des clubs participant et donner des pistes de perfectionnement pour préparer les enfants à ce type de compétition
- Proposer une méthodologie de travail dans l'objectif de sensibiliser les entraîneurs aux liens existant entre les formes de jeu 3/0 proposées et le 6/6, qui reste l'objectif majeur.
- Engendrer une dynamique de plaisir familial en intégrant parents et adultes dans le projet.

1.2. Public concerné

Les garçons et les filles âgés de 8 à 11 ans avec dérogation possible pour les enfants de 12 ans débutants. Dans un premier temps, on va éviter au maximum que certains enfants participent aux 2 compétitions. On se réajustera si nécessaire.

1.3. Forme de la compétition

Cette compétition se déroule sous la forme de 6 tournois qui précèdent une grande finale réunissant les deux compétitions.

Chaque tournoi suit un tournoi de Volley Fun Cup. La durée de ces tournois est fixée à 2 heures.

6 clubs ont marqué leur accord pour organiser les manches où les deux tournois s'enchaîneraient : Tchalou (08 octobre), Binche (12 novembre), Mouscron (16 décembre), Nivelles (4 février), Lessines (17 février) et La Louvière (22 ou 23 avril).

La compétition est organisée par l'Association de fait « Volley Fun Cup » en collaboration avec l'ASBL Moventis. La Fédération Provinciale du Hainaut et l'AIF soutiennent le projet.

Chaque club qui organise une manche dispose de 2 « wild cards » permettant d'inviter des clubs partenaires/amis ne participant pas à l'organisation globale.

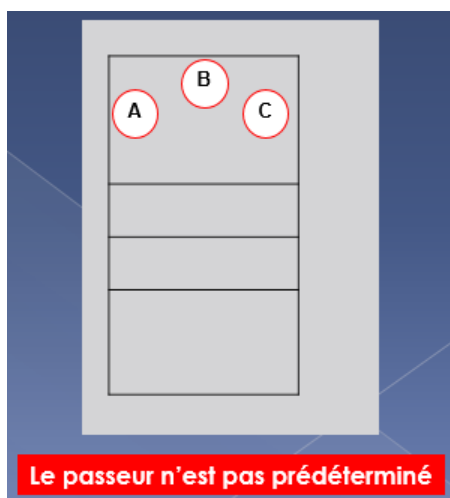
2. Les formes de jeu

| | 3 NIVEAUX DE 3/0 | | |
|-----------------------|---|----------------------------------|---|
| | Les Bleus Arrêt des contacts 1 et 2 | Les Rouges Arrêt du contact 1 | Les Verts Arrêt du contact 2 (+ manchette et attaque) |
| DIMENSIONS DU TERRAIN | 6m*6m | 6m*6m | 6m*6m50 |
| TYPES DE BALLONS | Ballon n°5 180gr/210gr | Ballon n°5 180gr/210gr | Ballon n°5 180gr/210gr |
| AUTRE MATERIEL | Double élastique | Double élastique | Double élastique |

2.1. Nombre de joueurs

Chaque club inscrit un maximum de 6 (8) trios. Les équipes sont réparties dans la forme de jeu qui correspond à leur niveau. Si un club peut présenter plus de 18 enfants, il faut proposer des équipes de 4.

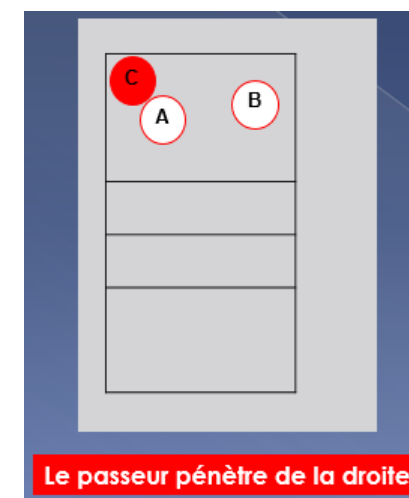
2.2. Disposition des joueurs



BLEUS



ROUGES



VERTS

2.3. La mise en jeu

BLEUS

- Service par le haut
- En cas d'impossibilité, autoriser le service par le bas avec ou sans rebond

ROUGES

- Service par le haut
- En cas d'impossibilité, autoriser le service par le bas avec ou sans rebond

VERTS

- Service par le haut comme règle de base. Dans certains cas, on peut (on doit) changer de mise en jeu :
 - o si les joueurs n'en sont pas capables
 - o si le service empêche le jeu
 - o si le rapport réussite/faute est trop défavorable

Dans ces cas-là, on utilise le service suivant (d'abord le 1, puis le 2 si nécessaire) :

- Service bas au-dessus de la « grande hauteur »
- Passe haute donnée à au moins deux mètres du filet

2.4. Déroulement du jeu et les « après »

BLEUS : Jeu 3/0 de niveau 2

Le rituel : Il y a arrêt des 1^{er} et 2^e contacts ; le 3^e contact doit être un contact volley.

3 contacts sont obligatoires ET les 3 joueurs doivent toucher la balle. Les DEUX JOUEURS non concernés par la réception doivent toucher l'élastique inférieur aux deux extrémités du terrain. Le responsable du premier contact (le réceptionneur) lance la balle vers un de ses partenaires (celui de gauche ou de droite). Le « passeur » lance la balle vers le troisième joueur (l'attaquant). Celui-ci joue la balle directement de l'autre côté : s'il utilise la manchette ou la passe haute, la balle doit passer au-dessus de l'élastique supérieur. S'il utilise une frappe à une main, la balle peut passer au-dessus de l'élastique du bas ou du haut. Les tips ne sont pas autorisés s'ils passent au-dessus de l'élastique du bas.

Après : Les trois joueurs se réunissent au centre du terrain en se tenant les mains ET CHANGENT DE PLACE (revenir à un triangle avec **la pointe en arrière**).

Comment jouer cette forme au « haut-niveau » : quelques points d'attention

1. Les lancers imitent les techniques : lancer comme la manchette pour le premier contact, lancer comme la passé pour le deuxième.

2. Coacher la vitesse de réaction et donc la vitesse de lecture de trajectoire de balle en incitant les deux non-réceptionneurs à bouger avant que le service ne franchisse l'élastique.
3. Insister pour que le lancer du second contact ait hauteur ET longueur (imitation passe d'attaque)
4. Inciter le responsable du troisième contact à reculer dès qu'il a touché le filet (recul de l'attaquant)
5. Coacher le réceptionneur pour qu'il varie les cas ; utiliser le passeur de gauche ou le passeur de droite
6. Inciter le responsable du troisième contact à reconnaître la situation dans le but de choisir le type de contact adéquate (manchette, passe ou frappe)

ROUGES : Jeu 3/0 de niveau 3

Le rituel : on arrête uniquement le 1^{er} contact, les 2^e et 3^e contacts sont des contacts volley (privilégier clairement la passe haute pour le second contact). 3 contacts sont obligatoires ET les 3 joueurs doivent toucher la balle. Le passeur est prédéterminé et se situe au « poste 3 » ; pendant tout un tournoi, l'attaque se réalise en permanence au « poste 4 » ; à un autre tournoi, ce sera au « poste 2 ». Le troisième joueur ne peut attaquer que s'il reçoit la passe sur ce poste-là ; dans le cas contraire, il doit utiliser la passe haute ou la manchette pour jouer au-dessus de l'élastique supérieur.

Après : Les trois joueurs se réunissent au centre du terrain en se tenant les mains ET CHANGENT DE PLACE (revenir à un triangle **avec la pointe en avant**).

Comment jouer cette forme au « haut-niveau » : quelques points d'attention

1. Le lancer imite la technique : lancer comme la manchette si le ballon est attrapé par le bas, et comme la passe s'il est attrapé par le haut
2. Coacher la vitesse de réaction et donc la vitesse de lecture de trajectoire de balle en incitant l'attaquant à se diriger vers son poste d'attaque avant que le service ne franchisse l'élastique
3. Insister pour que la passe haute du second contact soit jouée avec hauteur ET longueur et dans l'intention de favoriser l'attaque
4. Inciter le responsable du troisième contact à reconnaître la situation dans le but de choisir le type de contact adéquat (manchette, passe ou frappe)
5. Progressivement, amener les trois joueurs qui sont disposés sur les sommets du triangle pointe en avant à modifier leur position en fonction de la passe d'attaque

VERTS : Jeu 3/0 de niveau 4

Le rituel : Seul le second contact est un attraper-lancer.

3 contacts sont obligatoires ET les 3 joueurs doivent toucher la balle. Le passeur est prédéterminé et se situe au « **poste 1** » ; pendant tout un tournoi, l'attaque se réalise en permanence au « poste 4 » ; à un autre tournoi, au « poste 2 » ; si l'attaquant ne reçoit pas la passe sur le poste prévu, il doit utiliser la passe haute ou la manchette pour jouer au-dessus de l'élastique supérieur. Il ne peut donc pas attaquer.

Dans le jeu de transition, on adopte dès que possible le triangle avec la pointe en avant sans que cela soit une obligation (tendre vers) MAIS dès que la balle franchit le filet, les trois joueurs doivent tourner d'une position PENDANT LE RALLYE ; **ce changement de position constitue l'après.**

2.5. La durée des matches

Les matches se déroulent au temps ; ce temps est décidé par le club organisateur et dépend du nombre d'équipes par terrain. Une bonne fourchette serait de choisir entre 10 et 14 minutes.

3. Comptabilisation des points

Chaque équipe inscrite rapporte 3 points.

Chaque victoire rapporte 5 points au club.

Chaque match nul rapporte 3 points au club.

Chaque défaite rapporte 1 point au club.

Bonus défensif : si l'écart entre les deux équipes est inférieur à 6 points, l'équipe perdante remporte un point de bonus défensif ; si l'écart est égal ou inférieur à 2 points, l'équipe perdante remporte 2 points de bonus défensif.

Le grand jeu final rapporte, dans l'ordre des places : 20 points au 1^{er}, 16 points au 2^e, 14 points au 3^e, etc. 12 points au 4^e jusqu'à 0 point au dernier.

Le classement général sera établi uniquement en fonction du résultat des manches ; le vainqueur prend 20 points, le second 16, le troisième 14, ...

En cas d'égalité, le « nounours » va à l'équipe qui remporte le défi final organisé entre ces deux clubs.

Il faut participer à 2 manches pour pouvoir participer à la finale.

Calendrier Volley Fun Cup 2017 - 2018

| Organisation | Date | VFC | VFC Pro | Lieu |
|---------------------|-------------|-------------|----------------|-------------|
| Tchalou | 08/10/2017 | 13:30-16:00 | 16:30-18:30 | Erquelinnes |
| Binche | 12/11/2017 | 10:30-13:00 | 14:00-16:00 | Binche |
| Mouscron | 16/12/2017 | 13:00-15:30 | 16:30-18:30 | Mouscron |
| Basècles | 21/01/2018 | 10:30-13:00 | 14:00-16:00 | Basècles |
| Nivelles | 04/02/2018 | 10:00-12:30 | 14:00-16:00 | Nivelles |
| Lessines | 17/02/2018 | 10:00-12:30 | 14:00-16:00 | Lessines |
| Skill | 18/03/2018 | 13:00-15:30 | 16:30-18:30 | Tournai |
| RADS | 22/04/2018 | 10:00-12:30 | 13:30-15:30 | La Louvière |
| FINALE | 03/06/2018 | 9:30-17:00 | 9:30-17:00 | Erquelinnes |