

RÈGLEMENT DE LA VOLLEY FUN CUP 2018-2019

1. Les formes de jeu

	2 NIVEAUX DE 1/1		3 NIVEAUX DE 2/0		
	Forme JAUNE (*) 1B/équipes de 2 (6/7 ans faibles)	Forme ORANGE 1A/1E/équipes de 2 en 2 contacts	Forme BLEUE Arrêt des contacts 1 et 2	Forme ROUGE Arrêt du contact 1	Forme VERTE Arrêt du contact 2 (+ manchette)
Dimensions terrain	4m x 4m	5m x 4m	5m x 4m	5,50m x 4,50m	5,50m x 5,50m
Hauteur filet	De 2,10m à 2,30m suivant force des enfants	2,30m	2 hauteurs de filet : 1,80m et 2,40m	2 hauteurs de filet : 1,80m et 2,40m (2,50m suivant force des joueurs)	2 hauteurs de filet : 1,80m (1,90m) et 2,40m (2,50m)
Types ballons	Ballon n°7 léger	Ballon n°5 ou n°7	Ballon n°5 léger	Ballon n°5 180gr	Ballon n°5 210gr
Autre matériel	Petite balle rebondissante (ex: balle de tennis)				2 cônes par demi-terrain

Forme JAUNE

Jeu 1/1 de niveau 1B par équipes de 2

Mise en jeu (au choix) :

- Lancer par le haut (pas de *throw in*) ou par le bas à 2 mains de l'intérieur du terrain
- Passe haute à 2 mains de l'intérieur du terrain

Déroulement du jeu :

Le rituel technique se joue en 1B : attraper la balle, lancer pour soi et « frapper la balle » à 2 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.

Pour la forme Jaune*, la seule chose qui change est que les enfants sont capables de réaliser une touche haute à chaque fois. Pour faciliter l'organisation des poules, les équipes seront donc homogènes en précisant le nombre d'équipes en forme Jaune* et en forme Jaune.

Après :

Le « non volleyeur » a une petite balle rebondissante (style handball) à échanger **via une passe rebond** avec celui qui joue la balle au-dessus du filet. La balle peut rebondir plusieurs fois.

Forme ORANGE

Jeu 1/1 de niveau 1A/1 E par équipes de 2

Mise en jeu (au choix) :

- Servir en passe haute avec élan (partir hors terrain et entrer à l'intérieur)
- Service « *throw in* » avec élan

Déroulement du jeu :

Il s'agit d'une forme intermédiaire entre le 1/1 et le 2/0.

Les 2 joueurs sont sur le terrain. A est « l'attrapeur » B est le « frappeur ». A attrape le ballon, court vers l'élastique balle en mains, lance la balle pour B qui joue au-dessus du filet sans arrêter la balle. Attraper la balle. La frappe est essentiellement une frappe à 2 mains apparentée à la passe haute. On peut **tolérer une frappe à une main sans l'encourager**.

Après :

Les 2 joueurs sortent du terrain et changent de rôle.

Forme BLEUE

Jeu 2/0 de niveau 2

Mise en jeu (au choix) :

- Lancer par le bas à 2 mains
- Service par le bas avec ou sans rebond

Déroulement du jeu :

Il y a arrêt des 1^{er} et 2^e contacts ; le 3^e contact doit être une passe haute ou une frappe à une main (jouer sur 2 hauteurs d'élastique).

3 contacts obligatoires. Les 2 joueurs sont l'un derrière l'autre. Le passeur va poser son pied sur la ligne **tracée sur le sol** en dessous de l'élastique où il le souhaite.

Après :

Le joueur qui met la balle au-dessus du filet passe entre les jambes de son partenaire et les 2 équipiers ont changé de place.

Forme ROUGE

Jeu 2/0 de niveau 3

Mise en jeu (au choix **MAIS** changer de service chaque fois) :

- Lancer le ballon par le haut à une main
- Service par le bas avec ou sans rebond préalable
- Service par le haut

Déroulement du jeu :

Le rituel : on arrête uniquement le 1^{er} contact, et les 2^e et 3^e contacts sont des contacts volley. Le 2^{ème} peut être une manchette ou une passe et le 3^{ème} une manchette, une passe ou une attaque (règle du double élastique).

SUR LA RÉCEPTION DE SERVICE UNIQUEMENT, le futur passeur doit contourner le réceptionneur. Si le rallye se poursuit, le passeur doit juste aller dans la diagonale par rapport à l'endroit de la réception (placer un pied sur la ligne tracée sous l'élastique).

Après :

Le passeur se place derrière l'attaquant et celui-ci lui claque dans les mains ; attention, l'attaquant ne peut pas bouger tant que le passeur n'est pas venu se positionner derrière lui.

Forme VERTE

Jeu 2/0 de niveau 4

Mise en jeu :

- 2 services maximum par joueur. 1^{er} service passe haute à partir d'une ligne tracée à 2m du filet et au départ d'une position cavalier.
- 2^{ème} service par le haut.

Déroulement du jeu :

Rituel : Seul le 2^{ème} 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 3^{ème} contact est une frappe à une main, la balle peut passer soit entre les 2 élastiques, soit au-dessus de l'élastique supérieur.

Après :

Suite à cet échange, chaque joueur contourne le cône situé fond de terrain et opposé à l'endroit où il a joué son dernier ballon (2^{ème} ou 3^{ème} contact) et entre à nouveau dans le terrain.

2. Le nombre d'enfants

Pas de limite du nombre d'enfants ; c'est le club organisateur qui module ses équipes s'il y a trop d'enfants par rapport au nombre de terrains ; si ce n'est pas suffisant, on procède à une tournante entre les clubs les plus nombreux (changer de 2^{ème} club en fonction des manches si c'est nécessaire).

Chaque club a la possibilité de permettre à 6 enfants de jouer la VFC et la VFC Pro. Chaque club avise en fonction du vécu de cette première manche s'il poursuit l'expérience ou pas ; le nombre de matches effectivement joué peut en effet susciter une grande fatigue et une chute du plaisir en fin de second tournoi.

Après la manche de Binche, nous aviserons s'il faut supprimer cette possibilité en fonction du nombre d'enfants.

3. 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.

Pour les organisations bien huilées, il serait bon de réfléchir à la planification des matches pour les formes Jaune et Orange. 2 options se dégagent : soit des matches plus nombreux et plus courts, soit intégrer 1 ou 2 pauses en limitant le nombre de matches à 5.

4. Les wild cards ou les participations partielles

Chaque club qui organise une manche dispose de 2 « wild cards » (la première étant gratuite) permettant d'inviter des clubs partenaires ou amis qui ne participent pas à l'organisation globale. La participation de ces clubs est fixée à 15€ / manche (à partir de la 2^e manche).

Afin d'intégrer au mieux d'autres provinces, les CP peuvent s'inscrire sous la bannière provinciale gratuitement.

Pour des clubs qui souhaiteraient limiter leur participation, ils peuvent s'inscrire à 3 manches pour la somme de 35 euros. Cette inscription partielle donne droit à participer à la finale, ce qui n'est pas le cas des wild cards. Les clubs qui ne sont pas venus à 3 manches paient leur participation à la finale, 15 euros.

5. Les classements

Les prix

- la grande peluche pour le vainqueur global de la manche
- la grande coupe pour le leader du classement général
- la petite peluche comme prix de la combattivité – du fair-play
- un mini challenge pour les vainqueurs ou 2^{ème} ou 3^{ème} de chaque forme (aucun club ne peut remporter 2 prix sauf le leader du classement général et vainqueur de 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 (maximum 20 points).

Dès la 4^{ème} manche, des points de bonus seront ajoutés à chaque club en fonction du nombre de manches auxquelles ils ont participé :

- 4 points de bonus si participation à au moins 4 manches
- 7 points supplémentaires (soit 11 points) si participation à au moins 7 manches
- 10 points supplémentaires (soit 21 points) si participation à l'ensemble des manches.

Cette règle est applicable aussi bien en VFC qu'en Pro ou en Champions.

Les points liés aux résultats des matches :

Chaque victoire rapporte 5 points au club.

Chaque match nul rapporte 3 points au club.

Chaque défaite rapporte 1 point au club.

Bonus défensif (VFC et VFC Pro sauf formes Jaune et Orange) :

- 2 points si l'écart est plus petit ou égal à 3 points
- 1 point si l'écart est plus petit ou égal à 7 points

Il est à noter que, dans le calcul des manches, un prorata est appliqué en fonction du nombre de matches joués :

- pour les clubs avec plus de 10 équipes
- pour les clubs qui jouent plus de matches que les autres.

Le grand jeu final rapporte dans l'ordre des places 20 points au 1^{er}, 19 au 2^{ème}, 18 au 3^{ème}, ...

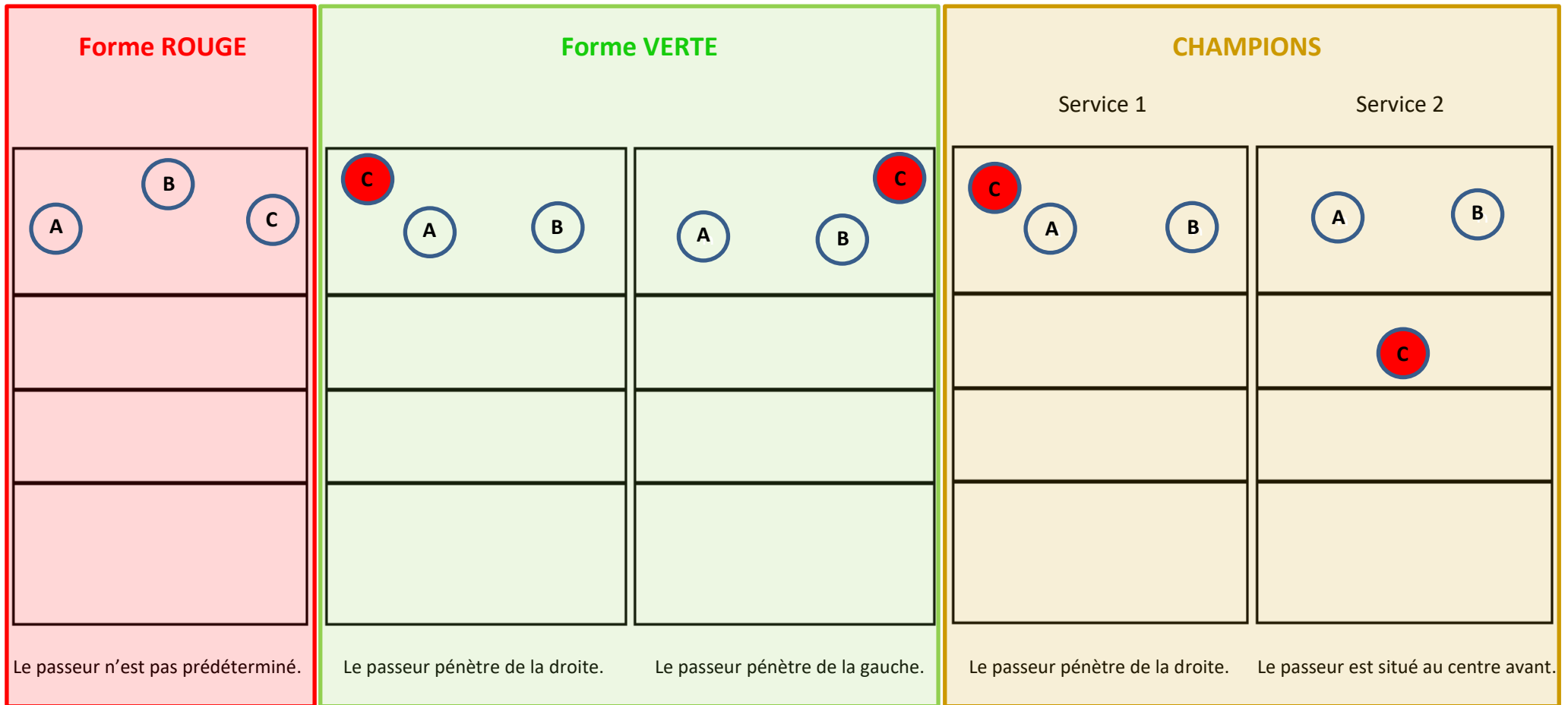
Le classement général est établi uniquement en fonction du résultat des manches ; le vainqueur prend 20 points, le 2^{ème} 18, le 3^{ème} 17, ...
En cas d'égalité, la grande peluche va à l'équipe qui remporte le défi final organisé entre ces 2 clubs.

RÈGLEMENT DE LA VOLLEY FUN CUP PRO ET DE LA VOLLEY FUN CUP CHAMPIONS

1. Les formes de jeu

	2 NIVEAUX DE 3/0		NIVEAU 3/3
	Forme ROUGE Arrêt du contact 1	Forme VERTE Arrêt du contact 2 (+ manchette et attaque)	CHAMPIONS
Dimensions terrain	6m x 6m	6m x 6,50m	6m x 7m
Hauteur du filet	2 hauteurs de filet : 1,80m (1,90m) et 2,40m (2,50m)	2 hauteurs de filet : 1,80m (1,90m) et 2,40m (2,50m)	2 hauteurs de filet : 2m et 2,50m
Types ballons	Ballon n°5 180gr/210gr	Ballon n°5 180gr/210gr	Ballon n° 5 (ou 230 gr)
Autre matériel	1 pneu de vélo derrière chaque demi-terrain		

Disposition des joueurs



Forme ROUGE

Jeu 3/0 de niveau 3

Niveau de jeu : Il y a arrêt uniquement du 1^{er} contact. Les 2^{ème} et 3^{ème} contacts sont des contacts volley, quelle qu'en soit la forme. Le 3^{ème} contact doit franchir l'élastique supérieur si on joue en passe haute ou en manchette. Si le 3^{ème} contact est une frappe à une main, la balle peut passer soit entre les 2 élastiques, soit au-dessus de l'élastique supérieur.

Mise en jeu : au choix, lancer de balle à une main avec élan ou service par le haut, au-dessus de l'élastique supérieur

Déroulement du jeu :

3 contacts sont obligatoires ET les 3 joueurs doivent toucher la balle. Les 2 JOUEURS non concernés par la réception doivent toucher l'élastique inférieur de préférence aux 2 extrémités du terrain. Le responsable du 1^{er} contact (le réceptionneur) lance la balle vers un de ses partenaires (celui de gauche ou de droite). Le « passeur » joue la balle au moyen d'un contact volley vers le 3^{ème} 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.

Dans le jeu de transition, les 3 joueurs se placent en triangle **avec la pointe en avant.**

Après : Les responsables des 1^{er} et 2^{ème} contacts franchissent le pneu placé derrière le terrain ; le joueur qui a joué au-dessus du filet prend la position de pointe du triangle.

Forme VERTE

Niveau de jeu 3/0 de niveau 4 : Seul le 2^{ème} contact est un attraper-lancer.

Mise en jeu : service par le bas (imitation attaque avec ou sans rebond préalable). Si le niveau des 2 équipes le permet, service par le haut. Dans les 2 cas, le service doit passer au-dessus de l'élastique supérieur.

Déroulement du jeu :

Au départ, les 3 joueurs sont en ligne (voir forme Rouge). Le serveur fait rebondir la balle et annonce si l'attaque va se dérouler au poste 4 ou au poste 2. Attention, on ne peut pas servir tant que le passeur n'a pas levé son bras. Si l'annonce est « poste 4 », alors le passeur sera le joueur de droite. Si l'annonce est « poste 2 », alors le passeur sera le joueur de gauche. La réception DOIT être une manchette. On parle donc ici **uniquement** du contact qui suit la mise en jeu.

3 contacts sont obligatoires et les 3 joueurs DOIVENT toucher la balle.

Le 2^{ème} contact doit être un attraper-lancer (INTERDICTION D'ATTENDRE QUE L'ATTAQUANT SOIT EN PLACE POUR SE DÉBARRASSER DU BALLON). Le 3^{ème} contact s'effectue avec l'idée de jouer au-dessus du grand élastique si on joue en passe haute ou en manchette. Si le 3^{ème} contact est une frappe à une main, la balle peut passer soit entre les 2 élastiques, soit au-dessus de l'élastique supérieur.

Les positions en complexe 2 sont en triangle **avec la pointe en arrière.**

Après :

L'attaquant doit frapper dans les mains des 2 autres joueurs.

CHAMPIONS

Niveau de jeu 3/3 avec un seul arrêt autorisé par rallye : On peut, sur un rallye, attraper **une seule fois** un ballon, soit au 1^{er} contact, soit au 2^{ème}. Attention, on ne peut JAMAIS ARRÊTER LA RÉCEPTION DU SERVICE. Il est également interdit d'arrêter un ballon qui franchit l'élastique du dessus.

Mise en jeu :

2 services se succèdent :

- service par le haut avec un pied sur la ligne
- et service libre qui doit se donner par une frappe.

Déroulement du jeu :

3 contacts sont obligatoires. On n'impose pas que les 3 joueurs touchent la balle.

La « réception » peut être jouée en manchette ou en passe haute.

Chaque joueur sert 2 fois à son tour, quel que soit le résultat du point. Pour qu'un match se termine, il faut que les équipes aient servi le même nombre de fois. Ainsi, si c'est l'équipe A qui a commencé avec le service, c'est à l'issue des 2 services de l'équipe B que la rencontre se termine.

Sur le 1^{er} service, le passeur pénètre du poste 1, et il existe donc 2 fronts d'attaque. Dans le jeu de transition, chaque équipe s'organise comme elle veut ; un block est donc autorisé MAIS le passeur doit revenir à l'arrière droit.

Sur le 2^{ème} service, le passeur (même joueur que sur le 1^{er} service) est posté au centre du filet. Les règles sont semblables.

Chaque joueur est passeur à son tour dans le complexe 1.

Après : Les 3 joueurs se réunissent en se touchant au centre du terrain puis regagnent la place qu'ils doivent occuper suivant les consignes du coach.

2. 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 15 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 : la même règle prévue pour la VFC est d'application dans la Volley Fun Cup Pro et Champions.

Le classement général est établi uniquement en fonction du résultat des manches ; le vainqueur prend 20 points, le 2^{ème} 18, le 3^{ème} 17, le 4^{ème} 16...

En cas d'égalité, la peluche va à l'équipe qui remporte le défi final organisé entre ces 2 clubs.

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

CONTACTS

Club	Contact 1	Adresse mail	Téléphone	Contact 2	Adresse mail	Téléphone
ADS La Louvière	Stéphane Couteau	steco5_pp@gmail.com	0471 02 52 53			
Anderlues	Florence Piron	pironflorence12@gmail.com	0479 94 47 74	Denis Van Bever	denisvanbever@hotmail.be	0471 34 13 67
Basècles	Jean-Bernard Detournay	ibdetournay@gmail.com	0473 73 86 59			
Binche	Mélanie Plouvier	melanieplouvier@hotmail.com	0497 04 64 37	Marie-Catherine Di Liberto	m_cie79@hotmail.com	0475 34 08 24
CP Luxembourg	Fabienne Winand	acvbl.commission.technique@gmail.com	0495 28 71 38			
CP Namur	Fabrice Fossépré	fabrice.fossepre@gmail.com	0475 55 75 53		jeunes@volleynamur.be	
Enghien	Joseph Merckx	merckxjoseph@gmail.com	068 65 99 37	Mathieu Tessaro	mathieu.tessaro@gmail.com	0479 80 28 12
Forza Uccle	Benoît Vandendorre	benoitvandendorre@hotmail.com	0479 88 88 58			
Frameries-Quaregnon	Dorothy Cammers	dorotup@hotmail.com	0495 25 26 02			
Gembloux	Philippe Léonard	vcgemblox.secretariat@gmail.com	0472 44 61 59			
Guibertin	Marc Lechien	marclechien@hotmail.com	0477 53 51 48			
Lessines-Flobecq	Rudy Grimonster	rudygrimonster@skynet.be	0496 07 95 29			
Masnuy	Marie-Line Liénard	marie-line.lienard@skynet.be	0496 12 65 60			
Modal Charleroi	Christian Thevenin	theveninc@yahoo.fr	0474 81 73 94			
Mouscron	Adrien Vanmoortel	adrien.vanmoortel@gmail.com	0478 73 68 64			
Nivelles	Nathalie Henry	nathalie_henry@hotmail.com	0477 69 47 54	Fabian Steigner	fabian.steigner@gmail.com	0478 97 73 16
OTT	François Dufour	francois_dufour@hotmail.be	0475 85 21 21			
Pays des Collines	Dominique Castiaux	dominiquecastiaux@gmail.com	0498 12 21 47	Maxime Tierache	maxime.tierache@hotmail.com	0472 78 27 84
Rixensart	Jonathan Lecouturier	jon_lec@hotmail.com	0478 73 68 64	Quentin Goffinet	ybrixensart.secretariat@gmail.com	
Saint Ghislain	Jean-Pierre Vincart	demaretnathalie30@hotmail.com	0472 63 04 61	Philippe Biseau	philyoutoo@gmail.com	0474 66 05 26
Saint Luc Mons	Vincent Jenard	vincent.jenard@mobilite.fgov.be	0473 46 07 64			
Scavin Beaumont	Maria Grazia Sanzo	maria-grazia-8@hotmail.fr	0473 19 80 46			
Skill Tournai	Corentin Vleminckx	vleminckxcorentin@gmail.com	0498 60 20 19	Arthur Lefèbvre	arthurlefebvre30@gmail.com	0477 39 13 55
Soignies	Anne Ruelle	anneruelle@hotmail.com	0495 18 65 05			
Tchalou	Gilles Coppée	coppeechapelle@gmail.com	0472 77 17 66	Jonathan Cherron	jonathan.cherron@hotmail.com	0478 23 47 96
Union Drogenbos	Francine Breekpot	francine.breekpot@skynet.be	0473 59 64 31	Isabel Lens Pimentel	uniondrogenbos@outlook.com	0497 35 53 31

BULLETIN D'INSCRIPTION

LE CLUB DE Représenté par :

Responsable Volley Fun Cup :

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

Responsable Volley Fun Cup Pro :

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

Responsable Volley Fun Cup Champions :

- 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 12 ans
- S'inscrit à la compétition VFC Champions réservée aux enfants de 9 à 12 ans capables de jouer le 3/3 sans arrêter la balle
- S'inscrit aux 2 compétitions suivantes :
- S'inscrit aux 3 compétitions

La somme de 50 / 75 / 90 € confirmant l'inscription est à verser sur le compte BE40 9731 5896 6563 de l'Association Volley Fun Cup.

A 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.

CALENDRIER VOLLEY FUN CUP 2018 2019

Organisation	Date	Horaire VFC	Horaire VFC Pro	Lieu
Tchalou	06/10/2018	13:30-16:00	17:00-19:00	Thuin , Drève des Alliés 124
Binche	11/11/2018	10:30-13:00	14:00-16:00	Binche , Rue du Moulin Blanc
Mouscron	15/12/2018	13:00-15:30	16:15-18:15	Mouscron , Hall Max Lessines, Rue des Prés
Basècles	20/01/2019	10:00-12:30	14:30-16:30	Basècles , rue Porte à Camp
Nivelles	17/02/2019	10:00-12:30	14:00-16:00	Nivelles , Les Heures Claires
Skill	10/03/2019	10:00-12:30	14:00-16:00	Tournai , Avenue Minjean 60
Lessines	23/03/2019	10:00-12:30	14:00-16:00	Lessines , Complexe sportif Cl. Criquelion, Boulevard E. Schevenels 24B
RADS	21/04/2019	10:00-12:30	13:30-15:30	La Louvière , Athénée Provincial, Boulevard du Tivoli 2B
Finale	25/05/2019	9:30-17:00	9:30-17:00	Erquelinnes , Rue Libotte Mozin 1