

## 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)
<b>Dimensions terrain</b>	4m x 4m	5m x 4m	5m x 4m	5,50m x 4,50m	5,50m x 5,50m
<b>Hauteur filet</b>	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)
<b>Types ballons</b>	Ballon n°7 léger	Ballon n°5 ou n°7	Ballon n°5 léger	Ballon n°5 180gr	Ballon n°5 210gr
<b>Autre matériel</b>	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<sup>er</sup> et 2<sup>e</sup> contacts ; le 3<sup>e</sup> 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<sup>er</sup> contact, et les 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> contacts sont des contacts volley. Le 2<sup>ème</sup> peut être une manchette ou une passe et le 3<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> service passe haute à partir d'une ligne tracée à 2m du filet et au départ d'une position cavalier.
- 2<sup>ème</sup> service par le haut.

#### Déroulement du jeu :

Rituel : Seul le 2<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>ème</sup> ou 3<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup>, 19 au 2<sup>ème</sup>, 18 au 3<sup>ème</sup>, ...

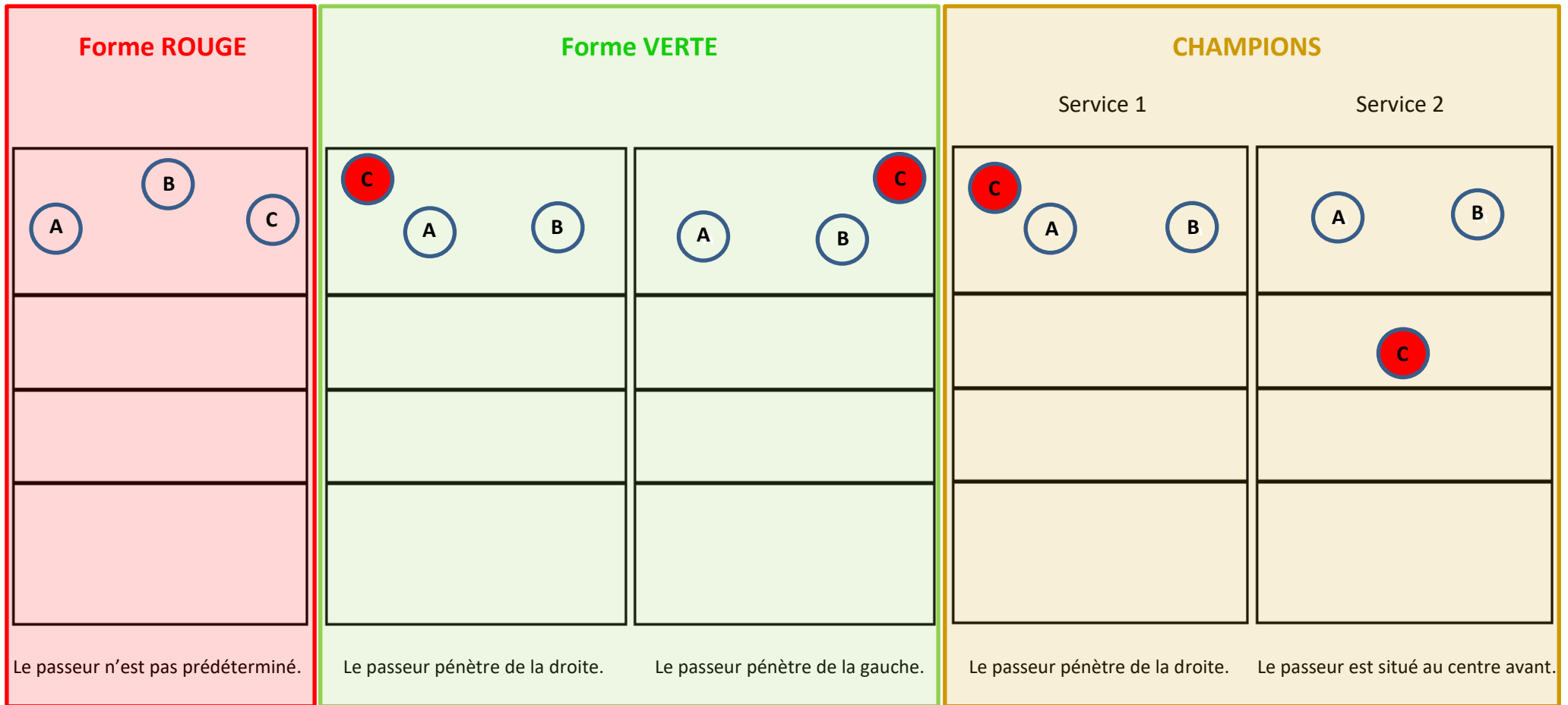
Le classement général est établi uniquement en fonction du résultat des manches ; le vainqueur prend 20 points, le 2<sup>ème</sup> 18, le 3<sup>ème</sup> 17, ...  
En cas d'égalité, la grande peluche va à l'équipe qui remporte le défi final organisé entre ces 2 clubs.

# 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<sup>er</sup> contact. Les 2<sup>ème</sup> et 3<sup>ème</sup> contacts sont des contacts volley, quelle qu'en soit la forme. Le 3<sup>ème</sup> contact doit franchir l'élastique supérieur si on joue en passe haute ou en manchette. Si le 3<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> contact (le receveur) 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<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> et 2<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> contact doit être un attraper-lancer (INTERDICTION D'ATTENDRE QUE L'ATTAQUANT SOIT EN PLACE POUR SE DÉBARRASSER DU BALLON). Le 3<sup>ème</sup> 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<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup> contact, soit au 2<sup>ème</sup>. 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<sup>er</sup> 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<sup>ème</sup> service, le passeur (même joueur que sur le 1<sup>er</sup> 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 la Champions.**

Le classement général est établi uniquement en fonction du résultat des manches ; le vainqueur prend **20 points, le 2<sup>ème</sup> 18, le 3<sup>ème</sup> 17, le 4<sup>ème</sup> 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	<a href="mailto:steco5_pp@gmail.com">steco5_pp@gmail.com</a>	0471 02 52 53			
Anderlues	Florence Piron	<a href="mailto:pironflorence12@gmail.com">pironflorence12@gmail.com</a>	0479 94 47 74	Denis Van Bever	<a href="mailto:denisvanbever@hotmail.be">denisvanbever@hotmail.be</a>	0471 34 13 67
Basècles	Jean-Bernard Detournay	<a href="mailto:jbdetournay@gmail.com">jbdetournay@gmail.com</a>	0473 73 86 59			
Binche	Mélanie Plouvier	<a href="mailto:melanieplouvier@hotmail.com">melanieplouvier@hotmail.com</a>	0497 04 64 37	Marie-Catherine Di Liberto	<a href="mailto:m_cie79@hotmail.com">m_cie79@hotmail.com</a>	0475 34 08 24
CP Luxembourg	Fabienne Winand	<a href="mailto:acvbl.commission.technique@gmail.com">acvbl.commission.technique@gmail.com</a>	0495 28 71 38			
CP Namur	Fabrice Fossépré	<a href="mailto:fabrice.fossepre@gmail.com">fabrice.fossepre@gmail.com</a>	0475 55 75 53		<a href="mailto:jeunes@volleynamur.be">jeunes@volleynamur.be</a>	
Enghien	Joseph Merckx	<a href="mailto:merckxjoseph@gmail.com">merckxjoseph@gmail.com</a>	068 65 99 37	Mathieu Tessaro	<a href="mailto:mathieu.tessaro@gmail.com">mathieu.tessaro@gmail.com</a>	0479 80 28 12
Forza Uccle	Benoît Vandendorre	<a href="mailto:benoitvandendorre@hotmail.com">benoitvandendorre@hotmail.com</a>	0479 88 88 58			
Frameries-Quaregnon	Dorothy Cammers	<a href="mailto:dorotup@hotmail.com">dorotup@hotmail.com</a>	0495 25 26 02			
Gembloux	Philippe Léonard	<a href="mailto:vcgemblox.secretariat@gmail.com">vcgemblox.secretariat@gmail.com</a>	0472 44 61 59			
Guibertin	Marc Lechien	<a href="mailto:marclechien@hotmail.com">marclechien@hotmail.com</a>	0477 53 51 48			
Lessines-Flobecq	Rudy Grimonster	<a href="mailto:rudylimonster@skynet.be">rudylimonster@skynet.be</a>	0496 07 95 29			
Masnuy	Marie-Line Liénard	<a href="mailto:marie-line.lienard@skynet.be">marie-line.lienard@skynet.be</a>	0496 12 65 60			
Modal Charleroi	Christian Thevenin	<a href="mailto:theveninc@yahoo.fr">theveninc@yahoo.fr</a>	0474 81 73 94			
Mouscron	Adrien Vanmoortel	<a href="mailto:adrien.vanmoortel@gmail.com">adrien.vanmoortel@gmail.com</a>	0478 73 68 64			
Nivelles	Gaëtan Quinet	<a href="mailto:gtquinet@gmail.com">gtquinet@gmail.com</a>	0497 04 50 45	Nathalie Henry	<a href="mailto:nathalie_henry@hotmail.com">nathalie_henry@hotmail.com</a>	0477 69 47 54
OTT	François Dufour	<a href="mailto:francois_dufour@hotmail.be">francois_dufour@hotmail.be</a>	0475 85 21 21			
Pays des Collines	Dominique Castiaux	<a href="mailto:dominiquecastiaux@gmail.com">dominiquecastiaux@gmail.com</a>	0498 12 21 47	Maxime Tierache	<a href="mailto:maxime.tierache@hotmail.com">maxime.tierache@hotmail.com</a>	0472 78 27 84
Rixensart	Jonathan Lecouturier	<a href="mailto:jon_lec@hotmail.com">jon_lec@hotmail.com</a>	0478 73 68 64	Quentin Goffinet	<a href="mailto:ybrixensart.secretariat@gmail.com">ybrixensart.secretariat@gmail.com</a>	
Saint Ghislain	Jean-Pierre Vincart	<a href="mailto:demaretnathalie30@hotmail.com">demaretnathalie30@hotmail.com</a>	0472 63 04 61	Philippe Biseau	<a href="mailto:philyoutoo@gmail.com">philyoutoo@gmail.com</a>	0474 66 05 26
Saint Luc Mons	Vincent Jenard	<a href="mailto:vincent.jenard@mobilite.fgov.be">vincent.jenard@mobilite.fgov.be</a>	0473 46 07 64			
Scavin Beaumont	Maria Grazia Sanzo	<a href="mailto:maria-grazia-8@hotmail.fr">maria-grazia-8@hotmail.fr</a>	0473 19 80 46			
Skill Tournai	Corentin Vleminckx	<a href="mailto:vleminckxcorentin@gmail.com">vleminckxcorentin@gmail.com</a>	0498 60 20 19	Arthur Lefèbvre	<a href="mailto:arthurlefebvre30@gmail.com">arthurlefebvre30@gmail.com</a>	0477 39 13 55
Soignies	Anne Ruelle	<a href="mailto:anneruelle@hotmail.com">anneruelle@hotmail.com</a>	0495 18 65 05			
Tchalou	Gilles Coppée	<a href="mailto:coppeechapelle@gmail.com">coppeechapelle@gmail.com</a>	0472 77 17 66	Jonathan Cherron	<a href="mailto:jonathan.cherron@hotmail.com">jonathan.cherron@hotmail.com</a>	0478 23 47 96
Union Drogenbos	Francine Breekpot	<a href="mailto:francine.breekpot@skynet.be">francine.breekpot@skynet.be</a>	0473 59 64 31	Isabel Lens Pimentel	<a href="mailto:uniondrogenbos@outlook.com">uniondrogenbos@outlook.com</a>	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](mailto:blomme_sarah@yahoo.fr) et à l'organisateur, dont vous avez l'adresse mail ci-dessus.

**CALENDRIER VOLLEY FUN CUP 2018 2019**

<b>Organisation</b>	<b>Date</b>	<b>Horaire VFC</b>	<b>Horaire VFC Pro</b>	<b>Lieu</b>
<b>Tchalou</b>	06/10/2018	13:30-16:00	17:00-19:00	<b>Thuin</b> , Drève des Alliés 124
<b>Binche</b>	11/11/2018	10:30-13:00	14:00-16:00	<b>Binche</b> , Rue du Moulin Blanc
<b>Mouscron</b>	15/12/2018	13:00-15:30	16:15-18:15	<b>Mouscron</b> , Hall Max Lessines, Rue des Prés
<b>Gembloux</b>	<del>02/12/2018</del>	<del>13:15-15:45</del>	<del>16:00-18:00</del>	<del><b>Gembloux</b>, Centre sportif de l'Orneau, Chaussée de Namur 28</del>
<b>Basècles</b>	20/01/2019	10:00-12:30	14:30-16:30	<b>Basècles</b> , rue Porte à Camp
<b>Nivelles</b>	17/02/2019	10:00-12:30	14:00-16:00	<b>Nivelles</b> , Les Heures Claires
<b>Skill</b>	10/03/2019	13:00-15:30	16:30-18:30	<b>Tournai</b> , Avenue Minjean 60
<b>Lessines</b>	23/03/2019	10:00-12:30	14:00-16:00	<b>Lessines</b> , Complexe sportif Cl. Criquelion, Boulevard E. Schevenels 24B
<b>RADS</b>	21/04/2019	10:00-12:30	13:30-15:30	<b>La Louvière</b> , Athénée Provincial, Boulevard du Tivoli 2B
<b>Finale</b>	25/05/2019	9:30-17:00	9:30-17:00	<b>Erquelinnes</b> , Rue Libotte Mozin 1