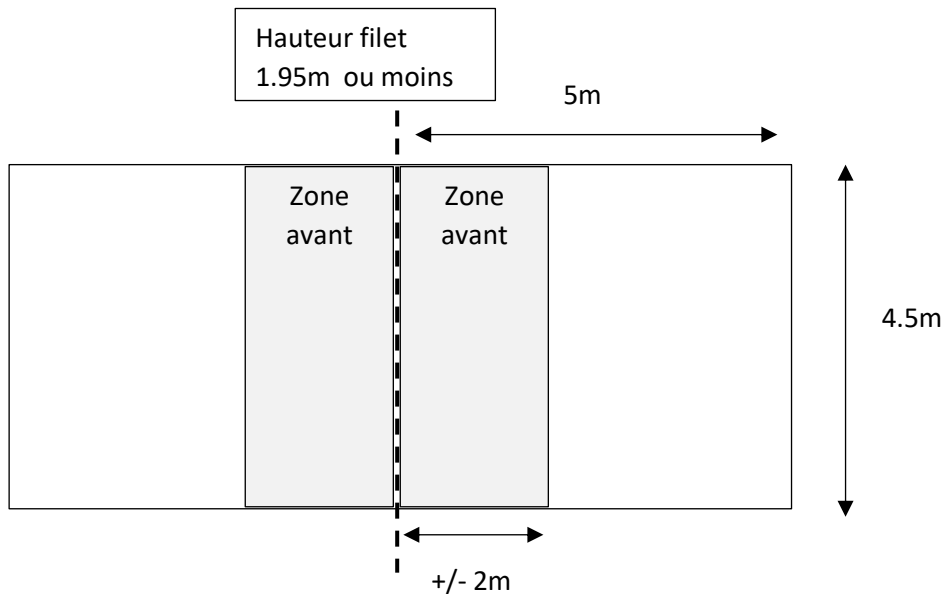


Championnat Loire SUD :

2 contre 2 M11/M9

Dimension terrain



2 terrains par filet délimités si possible avec des mires et des plots plats ou du scotch

Le club recevant se charge :

- De l'installation et du rangement des terrains
- De fournir des ballons adaptés (220g-250g, mikasa, molten , décathlon peu importe)
- De l'accueil café pour les parents
- Du gouter pour les enfants en fin de tournoi

Les clubs doivent :

- Venir avec une liste des enfants présents (pas de contrôle de licences juste une liste)
- Venir avec l'entraîneur de la catégorie, ou si ce n'est pas le cas nommer un parent référent
- Respecter les horaires de début de la compétition :
 - 14h inscriptions des équipes
 - 14h15 FIN des inscriptions et échauffement
 - 14h30 début du tournoi
 - Aucune équipe en retard (sans prévenir) ne sera acceptée après 14h15

Niveau 1 : 2 blocages

Règlement

- Service en passe haute de zone arrière à zone arrière
- Service alternatif : une fois l'équipe A , une fois l'équipe B
- 2 blocages en 1^{er} et 2^e touche
- Jeu en 3 touches de balles obligatoire
- Si positionnement des joueurs 1 devant 1 derrière, obligation de changer de place tous les 2 points (comme ça chaque joueur sert , réceptionne et passe)
- Le blocage est très rapide , les bras doivent quasiment toujours être en mouvement , si blocage long (à l'appréciation des arbitres), point à l'adversaire

Blocage en 1ere touche : Le « Attraper, Jeter, Passer »

Attraper = bloquer la balle

Jeter = lancer le ballon au dessus de sa tête (1m max !)

Passer = faire une passe haute à 10 doigts à son passeur

Blocage en 2^e touche (du passeur) : Attraper Jeter

Attraper = bloquer la balle

Jeter = en lancé patate faire une passe haute attaquable à son partenaire proche du filet

Principes de jeu à maitriser à ce niveau :

- Donner du temps à mon partenaire : la passe que je fais à mon coéquipier doit être haute et la plus précise possible
- Lire une trajectoire pour intervenir sur la balle au bon endroit
- Passeur à un bras du filet

Je dois savoir techniquement maitriser : la passe haute

Niveau 2 : 1 seul blocage en 2^e touche

Règlement

- Service en passe haute de zone arrière à zone arrière
- Service alternatif : une fois l'équipe A , une fois l'équipe B
- Blocage obligatoire en 2^e touche du passeur
- Jeu en 3 touches de balles obligatoire
- Si positionnement des joueurs 1 devant 1 derrière, obligation de changer de place tous les 2 points (comme ça chaque joueur sert , réceptionne et passe)
- Le blocage est très rapide , les bras doivent quasiment toujours être en mouvement , si blocage long (à l'appréciation des arbitres), point à l'adversaire

Principes de jeu à maîtriser à ce niveau :

- Lire une trajectoire pour intervenir sur la balle au bon endroit et réaliser une passe haute non bloquée en 1^{ere} touche
- Intention de jeu à la 3^e touche : placer agressivement, attaquer
- Orientation du passeur

Apparition des smashes (pas d'élan , impulsion , armée du bras)

Niveau 2.5 intermédiaire : blocage en 2^e touche ..ou non

Règlement

- Idem mais blocage possible et non obligatoire du passeur
- Si point gagné en 3 touches sans blocage alors l'équipe marque 3 points au lieu de 1

Apparition des 1^{eres} passes non bloquées du passeur avec orientation (pieds et épaules en direction des poteaux) pour garder le ballon dans l'espace avant

Niveau 3 : suppression du blocage mais toujours adaptation du règlement

Règlement

- Possibilité de servir tennis laissée au choix du serveur mais si service faute : 1 point pour l'équipe adverse et le même serveur reprend le service et cette fois envoie un ballon en passe haute à l'adversaire (l'idée est d'éviter le schéma , service faute très répétitif sans action de jeu)
- Jeu possible en 1 ,2, 3 touches de balles mais si point gagnant en 3 touches de balles = 3pts pour l'équipe
- Service à l'équipe qui marque le point mais 3 services max pour un même joueur , au 4^e point c'est son coéquipier qui sert

Principe de jeu à maîtriser à ce niveau :

- Gestion de la faute

Je dois savoir techniquement maîtriser :

- La passe haute en déviation du passeur en étant bien orienté
- Le service
- Les fondamentaux du smash

Apparition des 1^{er} contacts en manchette

Niveau 4 : jeu 2/2 niveau qualification finale Rhône Alpes et championnat de France

- Règlement FFVB volley
- Sauf pour le service : 3 services max pour un même joueur , au 4^e point c'est son coéquipier qui sert

Récapitulatifs des principes de jeu à maîtriser pour évoluer à ce niveau là

- Donner du temps à mon partenaire : hauteur et précision des contacts
- Gérer le couple : Gestion de la faute / prise de risque
- Intention à l'attaque et au service

Je dois savoir techniquement maîtriser :

- passe haute
- manchette
- service
- smash
- voir block pour les plus grands

Apparition d'organisations défensives

Diplôme du joueur en 2/2

NOM :

PRENOM :

CLUB :



NIVEAU 1

Jeu en 2/2 avec 2 blocages

Validé le



NIVEAU 2

Jeu en 2/2 avec blocage
uniquement du passeur

Validé le



NIVEAU 3

Jeu en 2/2 avec blocage ou non du
passeur et engagement par un service

Validé le



NIVEAU 4

Jeu en 2/2 FFVB

Validé le

