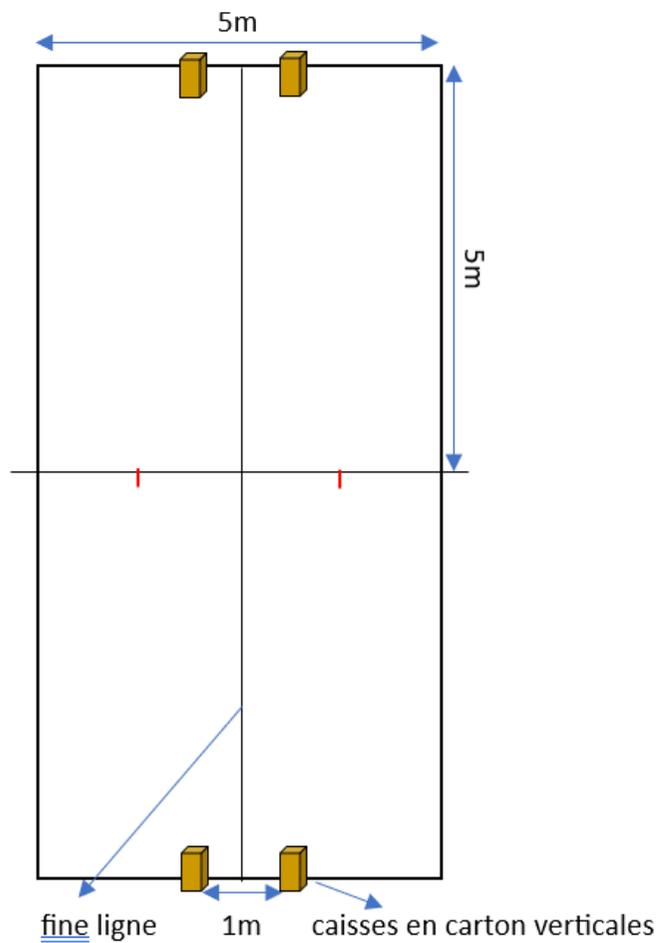
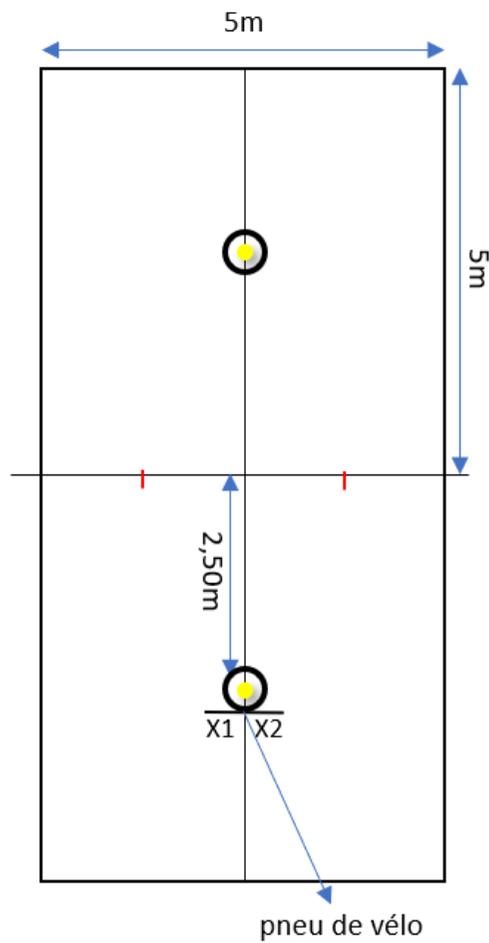


VOLLEY FUN CUP BEARS

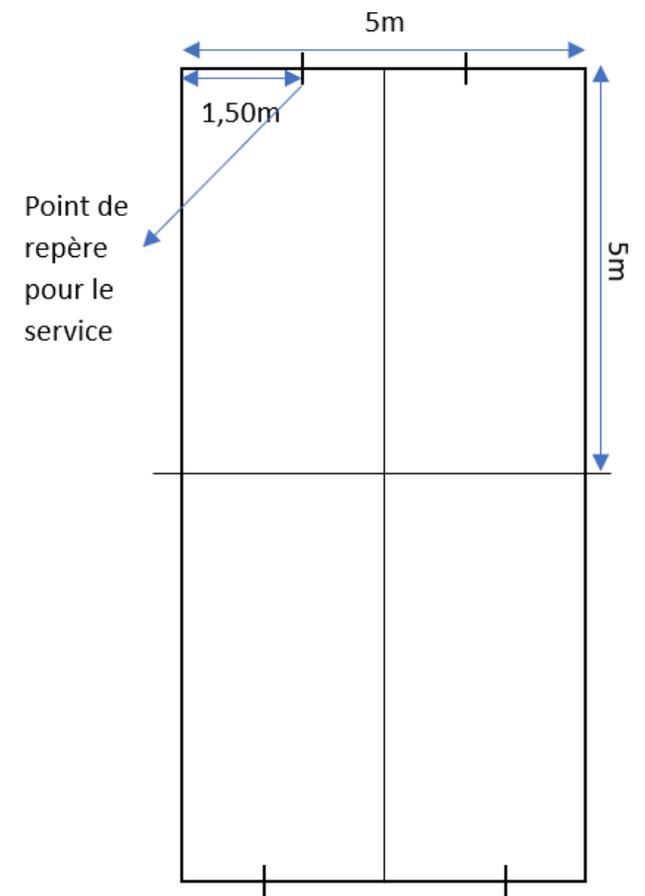
BLEU



ROUGE



VERT



	BLEU	ROUGE	VERT
Dimensions terrain	Largeur : 5m Longueur : 5m	Largeur : 5m Longueur : 5m	Largeur : 5m Longueur : 5m
Hauteur filet	2 hauteurs de filet : 1,80m et 2,40m	2 hauteurs de filet : 1,80m et 2,40m	2 hauteurs de filet : 1,80m et 2,40m
Types ballons	Ballon n°5 léger	Ballon n°5 léger	Ballon n°5 léger
Autre matériel	4 caisses par terrain 2 jokers (2 et 3 points)	2 pneus de vélo par terrain 2 jokers (2 et 3 points)	4 points de repère pour service par terrain 2 jokers (2 et 3 points)

FORME BLEUE

MISE EN JEU

Service sous la forme d'un lancer latéral à un bras ou lancer *throw in* (rentrée de football). Le service s'effectue avec ou sans élan (avec élan pour ceux qui n'y arriveraient pas). Au-delà de 3 mises en jeu effectuées par le même serveur, le service change de camp.

NIVEAU DE JEU : jeu 2/0 de niveau 2

3 contacts sont obligatoires. Les 2 1^{ers} contacts sont des attraper-lancer effectués de l'endroit où l'arrêt de la balle se produit. Le 3^e contact est un contact volley joué directement sur le 2^e lancer ; il peut être une passe haute (frappe à 2 mains) ou une attaque (frappe à une main).

Remarque : sur la vidéo, vous ne verrez que la passe haute (qui devrait être privilégiée) même s'il est acceptable que ce soit une frappe à une main.

DÉROULEMENT DU JEU

Le futur passeur (responsable du 2^e contact) va toucher l'élastique en se déplaçant devant lui (en diagonale par rapport à l'arrêt du 1^{er} contact).

UTILISATION DU JOKER

Avant le match, l'équipe décide qui aura le joker à 3 points et qui aura celui à 2 points (ce choix est effectué avant chaque rencontre). Le joueur sort son joker et ne peut le faire que lorsque c'est lui qui met la balle en jeu.

APRÈS

Les 2 joueurs doivent courir et passer entre 2 caisses posées verticalement sur le sol à 1 mètre de distance l'une de l'autre avant de regagner le terrain et changer de zone.



COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Ce jeu 2/0 est un jeu de base sans difficulté ; il est surtout là pour que les enfants qui ont peu d'expérience et d'expertise puissent très vite participer à des compétitions.
2. L'intensité physique sera un des aspects mis en exergue dans les tournois Bears ; dans le cas de cette forme bleue, il s'agira essentiellement de la course.
3. Placer une banderole verticale sert à matérialiser le fait que le 2^e contact doit avoir une certaine longueur. Si le niveau des enfants le permet, on mettra déjà en avant la nécessité d'associer le saut au fait de frapper sous la forme d'une attaque.

FORME ROUGE

MISE EN JEU

Service sous la forme d'une frappe, qu'elle soit effectuée par le bas ou par le haut. Le rebond avant la frappe par le bas est accepté.

Au-delà de 3 mises en jeu effectuées par le même serveur, le service change de camp.

NIVEAU DE JEU : jeu 2/0 de niveau 3

3 contacts sont obligatoires. Le 1^{er} contact est un attraper-lancer effectué de l'endroit où l'arrêt de la balle se produit. Le 2^e contact est un contact volley, avec une nette préférence pour la passe haute ; la manchette est autorisée mais seulement dans le cas du sauvetage suite à un mauvais lancer. Le 3^e contact est un contact volley joué directement au-dessus de l'élastique ; il peut être une passe haute (frappe à 2 mains) au-dessus de l'élastique du haut ou une attaque (frappe à une main) au-dessus d'un des 2 élastiques (ou banderoles).

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue avec 2 rituels tactiques différents.

Les 2 joueurs sont responsables de leur zone avec chacun un pied dans un pneu de vélo placé au centre de leur terrain.



1. **Sur la 1^e construction** qui suit directement la mise en jeu, le futur passeur se déplace **dans la même zone que celui qui arrêté le ballon mis en jeu**. Celui-ci **DOIT** changer de zone pour jouer au moyen d'une technique volley le ballon qu'il reçoit de son partenaire. Attention que le second contact doit franchir la fine ligne centrale.
2. **Pour TOUTES les autres constructions** (jeu de transition), on en revient au cas des jeux où le responsable du 2^e contact court tout droit toucher l'élastique.

UTILISATION DU JOKER

Avant le match, l'équipe décide qui aura le joker à 3 points et qui aura celui à 2 points (ce choix est effectué avant chaque rencontre). Le joueur sort son joker et ne peut le faire que lorsque c'est lui qui met la balle en jeu.

APRÈS

Le responsable du 2^e contact (le passeur) court se positionner derrière le responsable du 3^e contact. Il se place en position assise. Son partenaire se retourne et le relève en le tirant au moyen de ses 2 bras.



COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Jouer avec 2 rituels tactiques différents va certainement engendrer quelques erreurs : séparer la 1^e construction du jeu de transition semble la chose la plus simple ; cela demande toutefois d'être « entraîné ».
2. Pour le déplacement du passeur dans la même zone, on va privilégier le fait que le joueur reste en contact visuel permanent avec la balle (transfert dans le 6/6 vers la pénétration du 5), l'idéal étant de terminer sa course « dos au filet ».

La présence du pneu permet 2 choses :

- Au niveau de la réception, cela clarifie qui est responsable de quoi.
 - Au niveau de l'attaque, le pneu, permet aux enfants d'appréhender concrètement l'élan couru en « L ». On remarque aisément que les enfants contournent le pneu pour aller attaquer (transfert direct vers le 6/6). Dans le jeu de transition, ils seront confrontés à l'élan classique à partir de leur « home position ». Les « home positions » ne sont pas matérialisées car elles peuvent induire ici le fait que les joueurs risquent de se déplacer en diagonale pour l'atteindre plus rapidement lorsqu'ils changent de zone. On doit donc distinguer la distance qu'il y a à parcourir pour le futur attaquant.
3. Si on attrape la balle en haut, on la joue par en haut, (réception en passe haute) ; si c'est par le bas, on la lance à partir de la position split (réception en manchette).
 4. L'après est très physique. Le fait qu'il faille enchaîner 2 contacts volley de suite va engendrer des erreurs, ce qui va atténuer l'intensité. Il se peut que lors d'un tournoi, la charge devienne trop importante. Dans ce cas, au lieu de se placer en position assise, le joueur se mettra en cavalier (même règle pour tous les terrains). Lorsque l'après est effectué, le duo n'est pas obligé de revenir dans le pneu après, ni de changer de zone.

FORME VERTE

NIVEAU DE JEU : jeu 2/0 de niveau 4

MISE EN JEU

Chaque équipe peut servir au maximum 4 fois.

Le service est un lancer à un bras par le haut (avec ou sans élan).

Service 1 : le joueur choisit de servir du 5 ou du 1, et le 2^e service, à partir de l'autre position.

Si les 2 points sont marqués par le 1^{er} serveur, alors le 2^e joueur a droit lui aussi à 2 services.

⚠ On suit l'ordre des serveurs en cas de passage du service d'une équipe à l'autre (ce n'est pas le serveur 1 qui sert d'office en premier lieu).

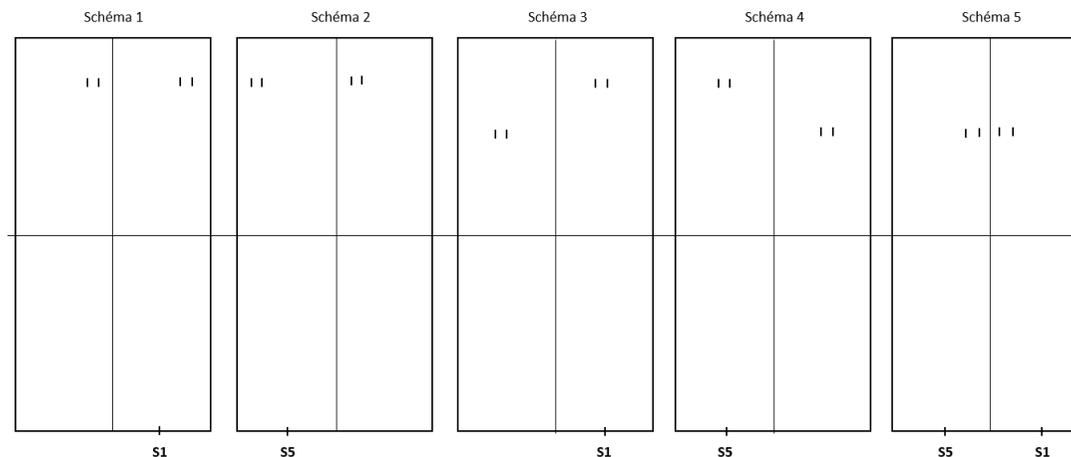
Si 4 points de suite sont marqués, le service passe d'office à l'autre équipe.

UTILISATION DU JOKER

Avant le match, l'équipe décide qui aura le joker à 3 points et qui aura celui à 2 points (ce choix est effectué avant chaque rencontre). Le joueur sort son joker et ne peut le faire que lorsque c'est lui qui met la balle en jeu.

DISPOSITION DES JOUEURS

Elle est libre mais il est recommandé d'avoir une option tactique correspondant à un transfert du 2/2 vers le 6/6 (voir schémas ci-dessous + lire attentivement les conseils pédagogiques).



2 schémas correspondant à un positionnement des 2 joueurs sur 2/3 du terrain en privilégiant la disposition par rapport à un service de la ligne (schémas 1 et 2).

2 schémas privilégient l'idée que le service de la diagonale ne peut pas être joué de manière profonde par un jeune joueur (schéma 3 et 4) et on va donc différencier la profondeur à laquelle se trouvent les 2 réceptionneurs.

1 schéma privilégie le fait d'occulter les difficultés liées à la gestion d'une zone de conflit sans tenir compte de la position du serveur (schéma 5).

DÉROULEMENT DU JEU

3 contacts obligatoires : **seul le 2^e contact** se joue sous la forme d'un attraper-lancer.

Le 1^{er} contact peut être joué soit en manchette, soit en passe haute.

Le 2^e contact est un attraper-lancer, qui doit impérativement être joué de la position où le joueur a attrapé la balle. Cette balle peut être lancée de 2 manières : à partir du front (imitation passe haute) ou par le bas à partir d'une position split (imitation manchette).

Le 3^e contact peut être joué de 2 manières différentes :

- au-dessus du grand élastique, si on le joue en passe haute ou en manchette

- au-dessus du grand élastique ou entre les 2 hauteurs, si le 3^e contact est une attaque (frappe à une main). **Il est vivement recommandé de sauter pour jouer le 3^e contact sous forme de l'attaque** (voir conseils pédagogiques).

Les balles placées à une main (tip) doivent passer **au-dessus du grand élastique**.

Conseils au niveau de la liaison passe-attaque

- Favorisez le fait que le ballon soit attrapé au-dessus du front et avec les pieds orientés vers le poste 4 ; pied droit devant si le passeur est au filet et pied gauche devant si le passeur est loin du filet. Il peut donc arriver que le lancer s'effectue en imitant la passe arrière ou la passe arrière latérale (jouer la balle au-dessus de son épaule droite).
- Favorisez le fait que la passe soit jouée **vers la longue distance** par rapport à l'endroit d'où part le 2^e contact.

APRÈS

- Le joueur responsable du 2^e contact doit courir et placer son pied sur la ligne latérale placée derrière l'attaquant (garder les yeux tournés vers son attaquant et essayer qu'il arrive sur ce poste-là le plus tôt possible).
- L'attaquant change de zone le plus vite possible.

COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Au niveau du service, d'un point de vue technique, il s'agit un peu d'une régression puisqu'on oblige le service sous la forme d'un lancer à un bras. Si le 1^{er} contact s'améliore, on peut envisager que le service frappé soit autorisé dans la 2^e moitié du match. Suivant le niveau des 2 équipes, on peut aussi l'individualiser sur une rencontre où les 2 équipes le joueraient, l'objectif ici n'étant pas le service mais la **réception**, et singulièrement l'organisation de la réception. Donc, patience...
2. Au niveau de la position des 2 réceptionneurs, il y a 5 organisations possibles, qui ne sont pas imposées. Le choix de privilégier les 2 organisations où les 2 réceptionneurs sont sur la même ligne en privilégiant la protection de « la ligne » ou de différencier les positions par rapport à la profondeur est un choix de coach ou de club en fonction de ce qui se joue dans les 6/6 adultes de votre club. Tout peut être joué, mais le conseil serait de n'en choisir qu'une pour un tournoi. La 5^e organisation peut être choisie ponctuellement sans que cela ne soit qu'un problème pour les enfants.

Les points de repère sont importants, quelle que soit l'organisation privilégiée. Ainsi, dans le cas où les 2 réceptionneurs sont sur la même ligne, celui placé face au serveur a le pied sur la ligne latérale, et l'autre a son pied sur la ligne centrale avec le corps dans la diagonale par rapport au serveur. Il est impératif de coacher qui prend la balle dans les zones de conflit ; dans ce même cas, c'est le joueur extérieur qui prend la balle entre les 2 joueurs car il est déjà orienté vers le centre du jeu. On peut réceptionner en passe, surtout quand la ligne de réception est proche du filet.

3. Le saut et la longueur de passe : se référer aux commentaires déjà écrits sur ce point mais, pour cette forme, on se rapproche encore plus des transferts possibles vers le 6/6. Attaquer pieds au sol devrait être uniquement toléré si la balle ne permet pas le saut.
4. La couverture : le passeur doit démarrer très vite après avoir lancé le 2^e contact pour être le plus tôt possible en position de « couverture », matérialisée ici par le fait de poser un pied sur la ligne latérale. Il faut inciter le joueur à courir sans quitter la balle des yeux et être arrêté au moment où s'effectue le 3^e contact.
5. Le coaching du duo : il va de soi que pour cette forme, le coaching peut être très pertinent. Veuillez toutefois à laisser les joueurs prendre des initiatives et n'hésitez pas à coacher a posteriori en demandant au duo pourquoi ils ont pris telle ou telle option, par exemple.