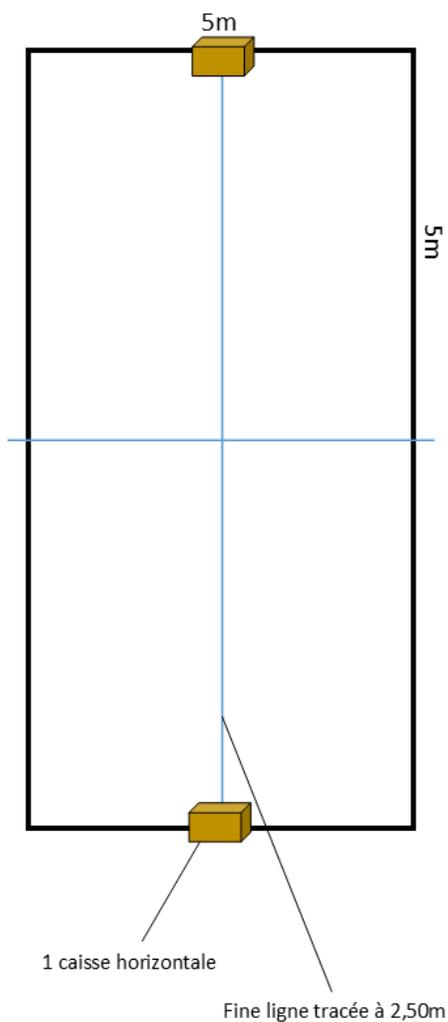
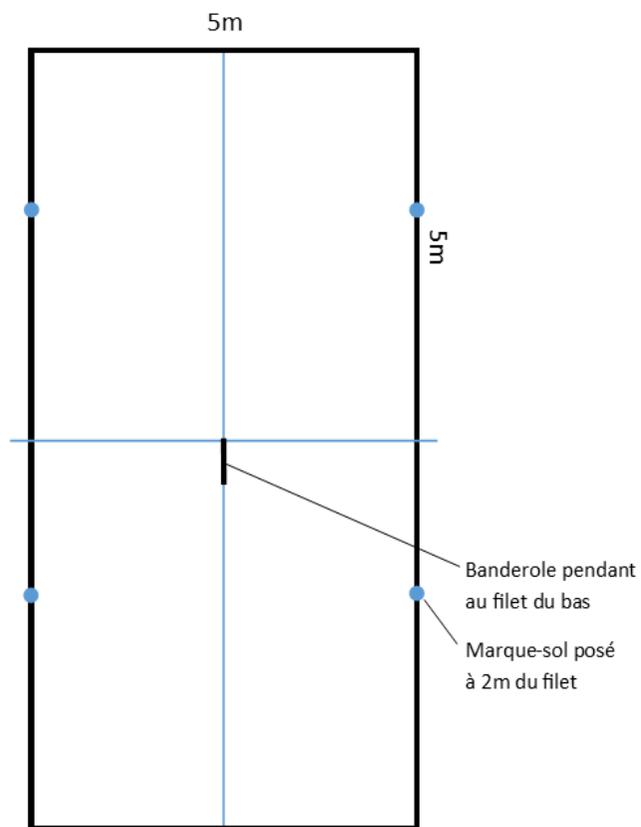


# VOLLEY FUN CUP BEARS

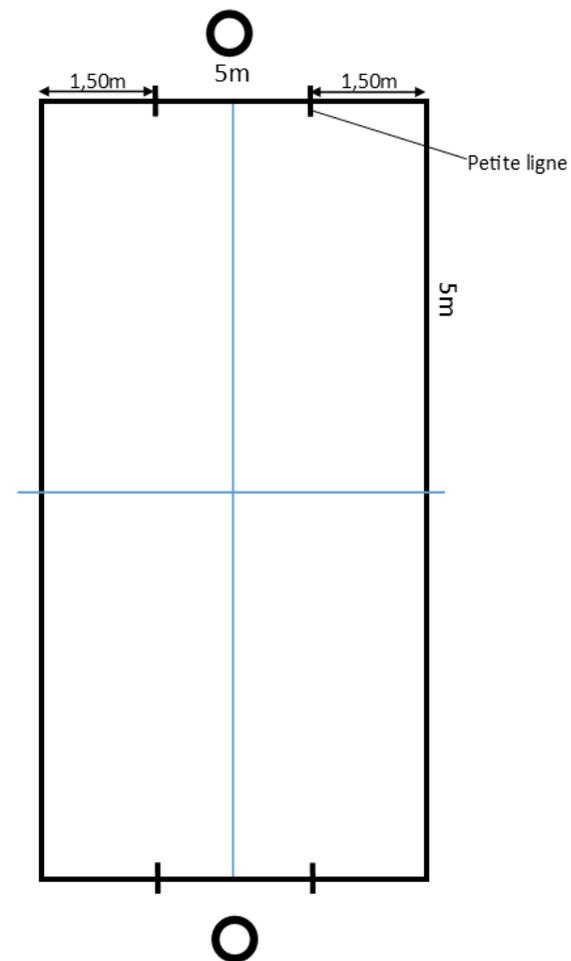
BLEU



ROUGE



VERT



	<b>BLEU</b>	<b>ROUGE</b>	<b>VERT</b>
<b>Dimensions terrain</b>	Largeur : 5m Longueur : 5m	Largeur : 5m Longueur : 5m	Largeur : 5m Longueur : 5m
<b>Hauteur filet</b>	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
<b>Types ballons</b>	Ballon n°5 léger	Ballon n°5 léger	Ballon n°5 léger
<b>Autre matériel</b>	2 caisses par terrain 1 super joker	4 marque-sol par terrain 1 banderole pendante 1 super joker	2 pneus par terrain 1 super joker

## MISE EN JEU

La mise en jeu s'effectue sous une des 2 formes suivantes : un lancer à une main par le haut AVEC ÉLAN ou un lancer à 2 mains par le haut SANS ÉLAN.

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

Le serveur montre 1, 2 ou 3 avec sa main pour que l'on soit certain que tout le monde sache comment se positionner en réception.

## NIVEAU DE JEU : jeu 2/0 de niveau 2

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

## DÉROULEMENT DU JEU

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

Ce qui change, c'est la modification de la position des 2 joueurs, que l'on peut décrire comme suit : (vous pouvez aussi vous aider des schémas tracés ci-dessous)

**Sur le service 1, les 2 réceptionneurs sont côte à côte au niveau de la ligne centrale.**

**Sur le service 2, les 2 joueurs ont chacun un pied sur la ligne latérale.**

**Sur le service 3, ils se placent au centre de leur zone de responsabilité.**

Dans le jeu de transition, on revient au centre de sa zone de responsabilité.

## UTILISATION DU SUPER JOKER

À n'importe quel moment du match, chaque équipe peut utiliser son super joker.

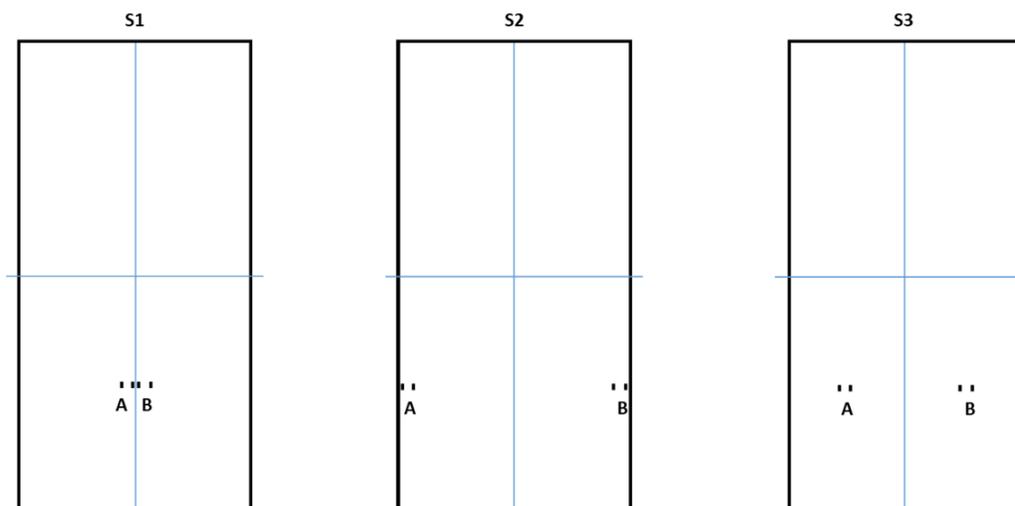
Elle ne peut l'utiliser qu'une seule fois (le donner aux arbitres de terrain) et

UNIQUEMENT SUR LEUR PROPRE SERVICE.

Ce super joker donne **3 points** à l'équipe qui remporte ce rallye.

## APRÈS

**Le passeur (responsable du 2<sup>e</sup> contact) doit franchir la caisse et revenir toucher le réceptionneur attaquant.** Les 2 joueurs changent de zone (droite - gauche).



## 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. Cependant, un axe à travailler et envisager est la différenciation de la gestion de l'espace en développant surtout l'aspect lecture de la direction des trajectoires.
2. L'intensité physique est un des aspects mis en exergue dans cette forme de jeu. On peut « ne pas coacher » et laisser le joueur responsable du 2<sup>e</sup> contact gérer sa course. On peut aussi inciter l'attaquant à se rapprocher de son partenaire pour être opérationnels plus vite.

## 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.

Le serveur montre 1, 2 ou 3 avec sa main pour que l'on soit certain que tout le monde sache comment se positionner en réception.

## NIVEAU DE JEU : jeu 2/0 de niveau 3

**3 contacts sont obligatoires.** Le 1<sup>er</sup> contact est un attraper-lancer effectué de l'endroit où l'arrêt de la balle se produit. Le 2<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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 supérieur ou une attaque (frappe à une main) au-dessus d'un des 2 élastiques.

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se joue toujours avec le même rituel, quelle que soit la disposition en réception décrite ci-dessous.

Le déplacement du passeur doit s'effectuer **SANS QUITTER LA BALLE DES YEUX** et il doit se retrouver dos à la banderole pendante située au centre du filet.

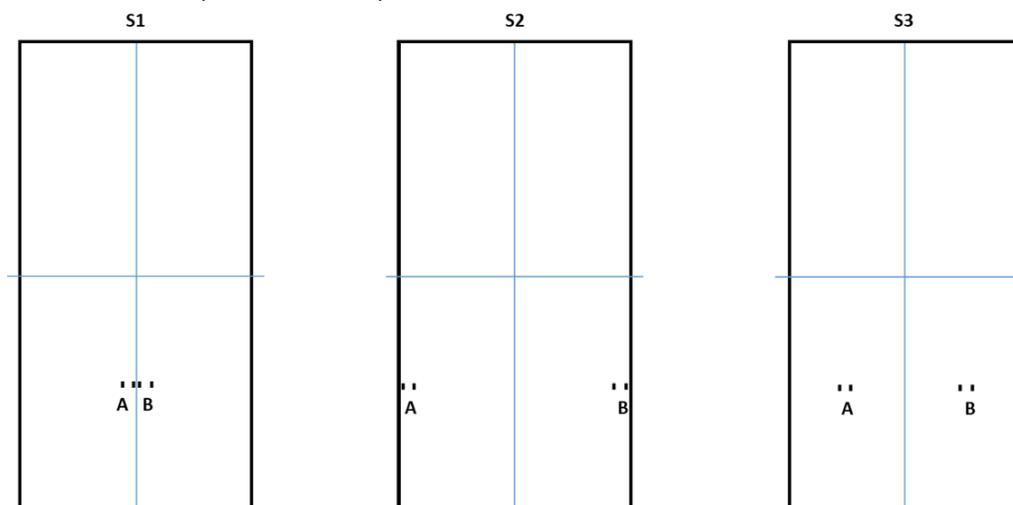
L'attaquant doit **CHANGER DE ZONE** pour effectuer son attaque ; il s'agira ainsi d'une passe en déviation (voir le schéma).

Différentes dispositions en réception :

**Sur le service 1, les 2 réceptionneurs sont côte à côte au niveau de la ligne centrale.**

**Sur le service 2, les 2 joueurs ont chacun un pied sur la ligne latérale.**

**Sur le service 3, ils se placent au centre de leur zone de responsabilité.**



## UTILISATION DU SUPER JOKER

À n'importe quel moment du match, chaque équipe peut utiliser son super joker. Elle ne peut l'utiliser qu'une seule fois (le donner aux arbitres de terrain) et **UNIQUEMENT SUR LEUR PROPRE SERVICE**. Ce super joker donne **3 points** à l'équipe qui remporte ce rallye.

## APRÈS

Le responsable du 2<sup>e</sup> contact (le passeur) court pour aller placer un pied sur le marque-sol se trouvant à 2m du filet. Il s'agit évidemment du marque-sol placé derrière le joueur responsable du 3<sup>e</sup> contact.

## COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Pour le déplacement du passeur, il faut insister sur le fait qu'il doit toujours rester en contact visuel avec la balle. Il doit donc arriver dos au filet au centre du terrain. (imitation poste 3 en 6/6). On va donc tenter d'éviter que son déplacement se termine par une marche arrière.
2. Au niveau de la réception, ces différentes dispositions permettent non seulement de clarifier qui est responsable de quelle zone mais aussi de développer les 2 côtés du réceptionneur au niveau du toucher de balle.
3. Le fait d'obliger l'attaquant à changer de zone présente 2 avantages :
  - Il incite le réceptionneur à directement enchaîner avec un élan couru en « L »
  - Il permet au passeur d'effectuer une passe en déviation (la trajectoire de la réception est déviée du 1 vers le 4 ou du 5 vers le 2).
4. Si le 1<sup>er</sup> contact est attrapé par le haut, la balle sera lancée à partir du front, (réception en passe haute) ; s'il est capté par le bas, le joueur va lancer la balle à partir de la position split (réception en manchette).
5. L'après est directement lié à la couverture du passeur ; l'idéal étant que le joueur termine son mouvement face à l'attaquant et avec le poids du corps sur le pied posé sur le marque-sol afin de revenir dans le jeu directement en s'appuyant sur cette jambe

**NIVEAU DE JEU** : jeu 2/0 de niveau 4

**MISE EN JEU**

Chaque joueur peut servir au maximum 3 fois.

**Le service 1 est un lancer à un bras par le haut sans élan joué du poste 1 ou 5.**

**Le service 2 est un lancer à un bras par le haut avec élan joué du poste 1 ou 5 (autre poste que celui choisi pour le service 1).**

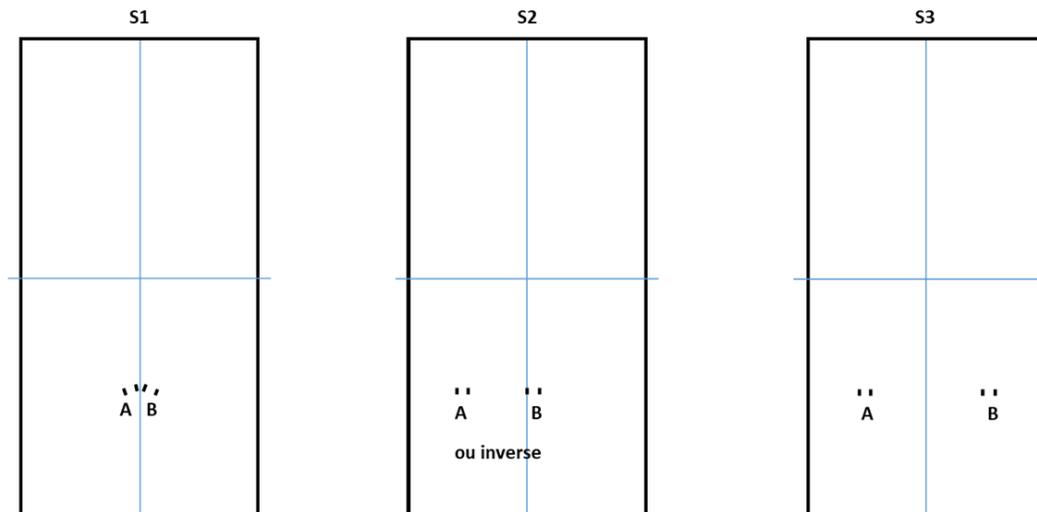
**Le service 3 est une frappe libre avec choix libre de la position de départ.**

**DISPOSITION DES JOUEURS**

Sur le service 1, chaque joueur a un pied sur la ligne centrale et l'autre orienté vers le coin arrière de sa moitié de terrain (voir schéma).

Sur le service 2, le joueur se trouvant face au serveur occupe seul sa moitié de terrain et son partenaire a un pied sur la ligne centrale et l'autre dans « sa moitié » (libre choix quant à l'orientation du pied droit si on est dans la zone 1 et du pied gauche si on est dans la zone 5).

Sur le service 3, la position des 2 réceptionneurs est libre.



Dans le jeu de transition, disposition libre.

## DÉROULEMENT DU JEU

3 contacts sont obligatoires : **seul le 2<sup>e</sup> contact** se joue sous la forme d'un attraper-lancer.

Le 1<sup>er</sup> contact peut être joué soit en manchette, soit en passe haute.

Le 2<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> 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<sup>e</sup> contact est une attaque (frappe à une main). **Attention : Cette saison, la frappe n'est valable que si le joueur l'effectue EN SAUTANT.**

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<sup>e</sup> contact.

### UTILISATION DU SUPER JOKER

À n'importe quel moment du match, chaque équipe peut utiliser son super joker. Elle ne peut l'utiliser qu'une seule fois (le donner aux arbitres de terrain) et **UNIQUEMENT SUR LEUR PROPRE SERVICE**. Ce super joker donne **3 points** à l'équipe qui remporte ce rallye.

### APRÈS

Les 2 joueurs sortent du terrain par la ligne arrière, placent chacun un pied dans le pneu et se claquent dans les mains.

## COMMENTAIRES PÉDAGOGIQUES

1. Suivant le niveau initial global du couple service-réception, il est possible de cantonner le service à un lancer par le haut sans élan et de progressivement revenir à cette proposition. Ce qui ne devrait pas faire l'objet de modifications, ce sont les 3 dispositions prévues en réception.
2. Au niveau de la position des 2 réceptionneurs, 3 organisations sont proposées. Pour la 1<sup>e</sup>, le choix de la position de départ au niveau de la distance par rapport au filet va induire le type de technique utilisée (favoriser la réception plateau ou la réception poignets).  
Au niveau de la 2<sup>e</sup> organisation, l'idée est de différencier les zones de responsabilité, ce qui existe de plus en plus dans le volley de haut-niveau.
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. Le coaching du duo : il va de soi que pour cette forme, le coaching peut être très pertinent. Veillez 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.