



www.cdvb77.fr

ORGANISATION D'UN PLATEAU DE MATCHS

VERSION 2019 - 2

ORGANISATION SPORTIVE

Les plateaux de matchs sont des tournois où la formule sportive peut s'adapter en fonction du nombre d'équipes mais également en fonction du nombre de terrains.

Le principe général est basé sur la montante/descendante.

Je gagne, je monte. Je perds, je descends.

Le maximum d'équipes par plateau dépend du nombre de terrains. Dans une salle classique, avec 3 terrains de volley, il sera possible de mettre 6 terrains de 2x2, 6 ou 3 terrains 3x3 et 3 terrains 4x4.

RÉPARTITION DES ÉQUIPES

Par terrain il sera possible d'y avoir entre 2 et 4 équipes.

Exemples pour une salle à 3 terrains de volley :

- 24 équipes maximum en 2x2 (4.5m x 9m)
- 24 équipes maximum en 3x3 (4.5m x 12m)
- 12 équipes maximum en 3x3 ou 4x4 (7m x 14m)

Le choix des formes de jeu est fait par le comité et sera indiqué lors de l'engagement.

DURÉE DES MATCHS

Chaque tour de match dure entre 6 et 8 minutes ou bien les matchs s'arrêtent lorsqu'une équipe atteint un certain score. La durée des matchs est gérée par l'animateur et pourra évoluer durant le plateau.

Exemples :

2 équipes/terrain : 8 minutes ou 25pts	3 équipes/terrain : 7 minutes ou 21pts	4 équipes/terrain : 6 minutes ou 15 pts
--	--	---

En cas d'égalité, un dernier point est joué pour départager les équipes.

Note : au top final, le ballon en jeu compte.

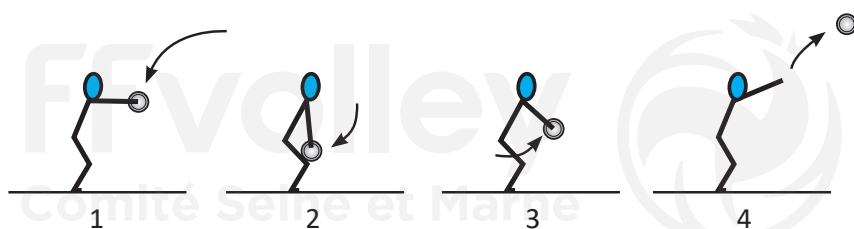
TECHNIQUE DE LA PASSE QUÉBÉCOISE

La passe québécoise est une passe en attraper/lancer.

Il est important de respecter certains critères pour ne pas dénaturer le jeu :




- 1- Attraper le ballon loin devant soi.
 - Seules les mains touchent le ballons. Les bras sont quasi-tendus.
 - Ne pas se déplacer ou tourner avec le ballon.
- 2- Faire descendre le ballon jusqu'aux genoux.
- 3,4 - Le relancer bras tendus

Le ballon doit toujours être en mouvement. LE JOUEUR, LUI, EST arrêté





Règles spécifiques

-  - règles spécifiques 2x2
-  - règles spécifiques 3x3
-  - règles spécifiques 4x4

PHASES DE JEUX

Deux phases seront mises en place à chaque plateau

1 - PHASE DE BRASSAGE

Cette phase dure x tours de match (x = environ le nb de terrains)

Le plateau peut être divisé en deux niveaux de jeu. La répartition de départ est faite par le comité.

- Niveau 1 : 3 touches de balle obligatoires.
 2^{ème} touche en passe québécoise.
 1^{er} engagement passe québécoise. Puis, tant que l'équipe gagne, les autres engagements se feront en service par dessous (cuillère).
 3 services consécutifs maximum.
 À chaque récupération de service l'équipe engage par une passe québécoise.
- Niveau 2 : 3 touches de balle obligatoires.
 1^{er} engagement passe québécoise. Puis, tant que l'équipe gagne, les autres engagements se feront en service par dessous (cuillère).
 3 services consécutifs maximum.
 À chaque récupération de service l'équipe engage par une passe québécoise.

Note : si cela est nécessaire, un niveau plus facile encore avec les 2 premières touches en passe québécoise est possible.

 Sur les terrains de 12 et 14m, l'engagement en passe québécoise se fera d'un point centré à 4.5m du filet.

2 - PHASE DE CHALLENGE

Cette phase dure jusqu'à la fin du plateau

Le plateau est séparé en deux niveaux de jeux.

→ La répartition niveau 1 et niveau 2 peut être modifié en fonction du niveau observé par les organisateurs.

- Niveau 1 : 1 ou 3 touches de balle.
 2^{ème} touche en passe québécoise possible.
 1^{er} engagement passe québécoise puis service (3 services consécutifs max)

Un joueur peut utiliser une touche de volley (touche haute, manchette, ...) en 2^{ème} touche à la place de la passe québécoise. Par contre il est interdit de renvoyer le ballon chez l'adversaire en passe québécoise.

Le renvoi direct avec une touche de volley est autorisé.

- Niveau 2 : volley « traditionnel » (1 à 3 touches, ...).
 Engagement service (3 services consécutifs max).

Note : sur la phase de challenge, il est préférable de fixer la durée des matchs à la première équipe atteignant un certain score. Exemple, la première équipe à 21pts arrête tous les matchs.

GESTION DE LA MONTANTE/DESCENDANTE

La formule s'adapte au nombre d'équipes par terrain.

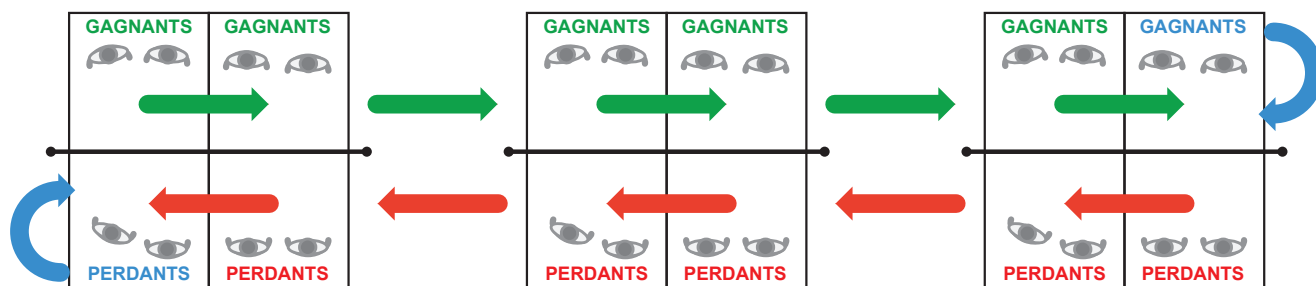
DEUX ÉQUIPES PAR TERRAIN :



- ▲ Les gagnants montent et rejouent
- ▼ Les perdants descendent et rejouent
- Autoarbitrage (ou arbitres extérieurs)

• Cas particuliers :

- Terrain le plus fort : les gagnants restent et jouent
- Terrain le plus faible : les perdants restent et jouent



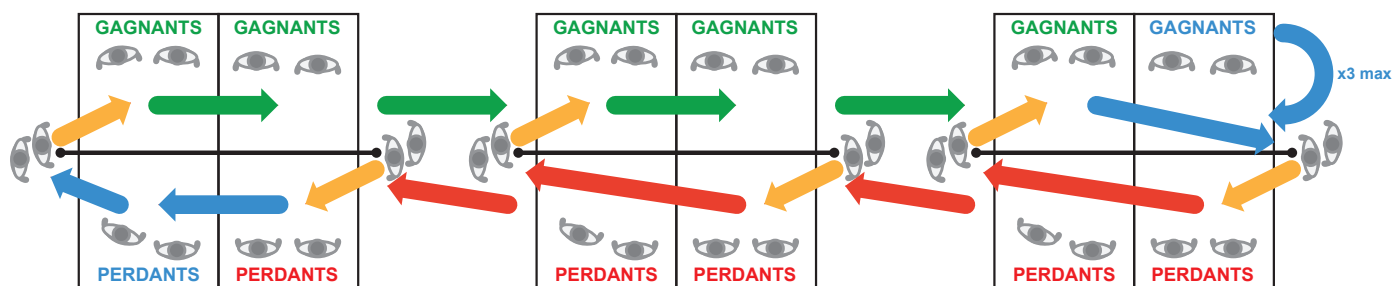
TROIS ÉQUIPES PAR TERRAIN :



- ▲ Les gagnants montent et rejouent.
- ▼ Les perdants descendent et arbitrent
- Les arbitres jouent sur le terrain où ils ont arbitré

• Cas particuliers :

- Terrain le plus fort : les gagnants du terrain précédent montent et arbitrent. Les gagnants restent et jouent 3 fois consécutivement maximum. Après 3 victoires, l'équipe arbitre.
- Terrain le plus faible : les perdants arbitrent. L'équipe qui devait arbitrer rejoue.



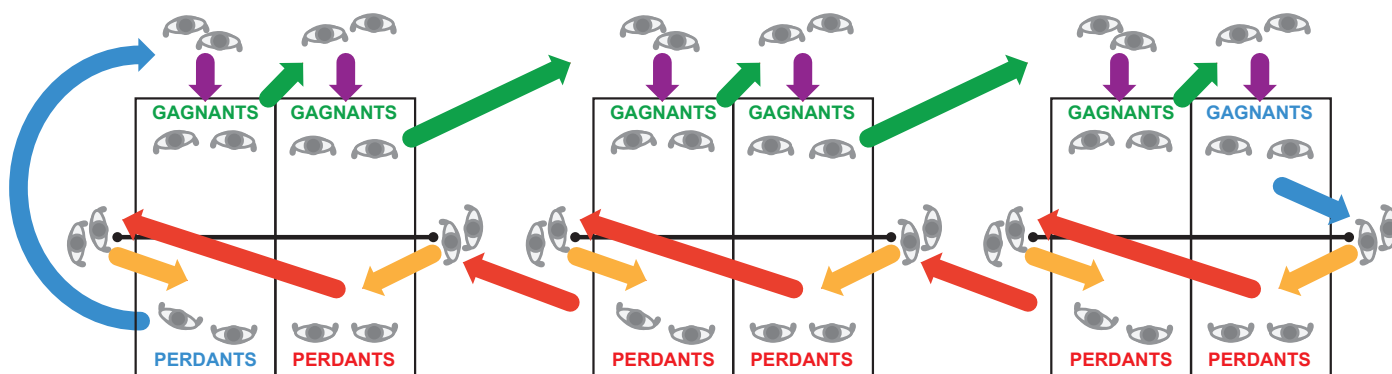
QUATRES ÉQUIPES PAR TERRAIN :



- ▲ Les gagnants montent et sont au repos.
- ▼ Les perdants descendent et arbitrent
- ▶ Les arbitres jouent sur le terrain où ils ont arbitré
- ▶ L'équipe au repos joue là où elle était au repos
- Cas particuliers :

Terrain le plus fort : les gagnants arbitrent

Terrain le plus faible : les perdants sont au repos.

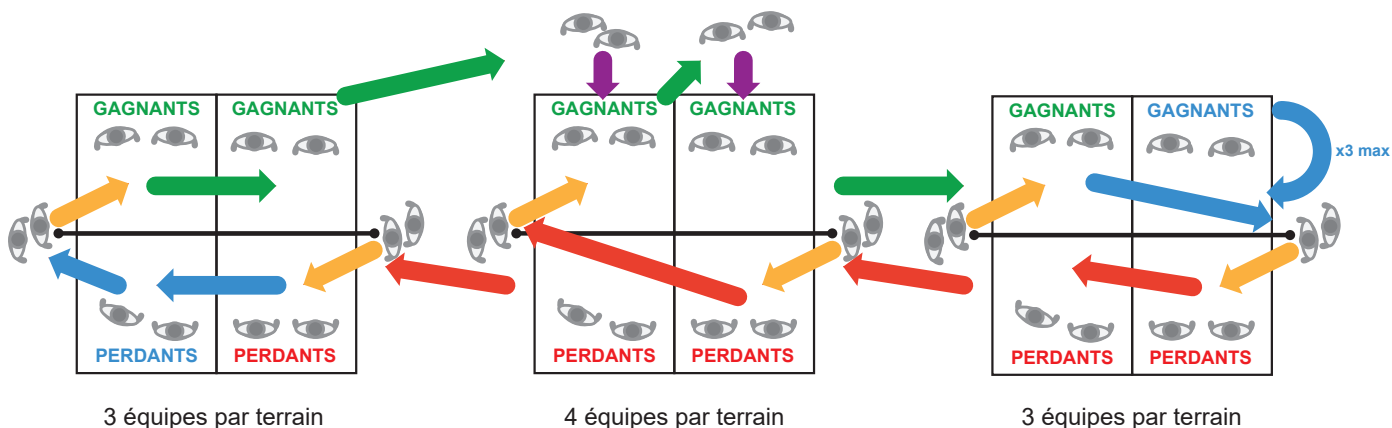


NOMBRE DIFFÉRENT D'ÉQUIPES PAR TERRAIN :



Il suffit d'appliquer les règles vues précédemment en fonction du nombre d'équipe par terrain.

Exemple avec 3 équipes ou 4 équipes par terrain :



3 équipes par terrain

4 équipes par terrain

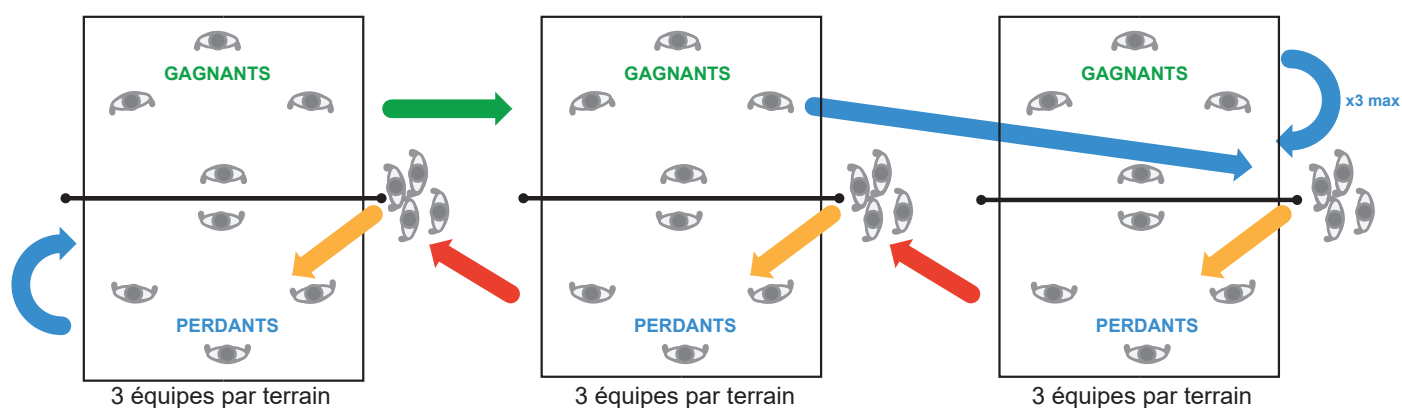
3 équipes par terrain

AVEC TERRAIN 7 X 14 M :

Il suffit d'appliquer les règles vues précédemment.



Exemple en 4x4 :



COMPOSITION DES ÉQUIPES

Généralité :

- Mixité : la mixité est autorisée.
- Licences : le joueur doit être titulaire d'une licence COMPETITION VOLLEY BALL, BEACH VOLLEY ou ÉVÉNEMENTIELLE et être régulièrement qualifié.
- En cas de joueur(s) isolé(s), des joueurs de clubs différents peuvent jouer ensemble. Dans ce cas, inscrire un nouveau club portant le nom des deux clubs. Les frais d'engagement seront alors répartis.



2x2 : Les équipes sont composées de 2 joueurs.

Pas de remplaçant, sauf si le club est représenté par un nombre impair de joueurs.



3x3 : Les équipes sont composées de 3 joueurs.

Pas de remplaçant. Des équipes pourront être constituée de 2 joueurs uniquement. Elles affronteront donc des équipes de 3 joueurs.



4x4 : Les équipes sont composées de 4 joueurs.

Pas de remplaçant. Des équipes pourront être constituée de 3 joueurs uniquement. Elles affronteront donc des équipes de 4 joueurs.

Cas particulier avec 5 joueurs : 1 remplaçant autorisé.

RÉCOMPENSES ET RÉSULTATS

FIN DU PLATEAU DE MATCHS

À l'issue du dernier match, le plateau est alors divisé en 3 niveaux.

*Conseil : lancer un dernier match qui ne compte pas en le précisant aux jeunes.
Passer alors sur chaque terrain pour noter le nom des équipes.*

Les enfants sont alors rassemblés et des récompenses leur sont remises :



Terrains forts : **niveau bleu**

Terrains moyens : **niveau rouge**

Terrains faibles : **niveau jaune**



Partage du nombre d'équipes présentes en 3 niveaux :

Diviser le nombre d'équipe par 3.

Si cela ne tombe pas juste, mettre les équipes au niveau supérieur.

Exemple pour 10 équipes : 4 bleus, 3 rouges et 3 jaunes.

Le club recevant organisera un goûter pour clore le plateau.

TRANSMISSION DES RÉSULTATS

Le club organisateur est responsable de la transmission des résultats du plateau de matchs.

Un document fourni par le CDVB77 devra mentionner :

- la référence du plateau,
- la catégorie,
- le nom des équipes participantes,
- les joueurs et leur numéro de licence,
- la couleur obtenue à la fin du plateau,
- les remarques éventuelles.

Les documents devront être envoyés à plateauxdematches@cdvb77.fr

INSCRIPTION



ENGAGEMENT DE VOS ÉQUIPES

Chaque plateau de matchs étant indépendant, il sera nécessaire d'engager vos équipes avant chaque tournoi.

L'engagement aux plateaux de matchs se fait via le site de la FFVB dans la rubrique « Saisie des licences », accédez à l'**espace clubs** « Gestion des licences » :

Engagement des équipes via
l'**espace clubs**

<http://www.ffvb.org>



FFvolley

- Identifiez-vous à l'aide de votre numéro d'affiliation de club et de votre mot de passe, puis cliquez sur « engagement Départemental - Comité de Seine-et-Marne ».
- Créez le nouveau formulaire d'engagement de votre ou vos équipe(s) en confirmant ou en modifiant les informations demandées.
- **Inscrivez le nombre d'équipes dans le champ « commentaires ».**
- Validez à l'étape suivante pour une vérification attentive des données saisies.

ORGANISER UN PLATEAU

ACCUEIL D'UN PLATEAU DE MATCH

- Il est nécessaire d'avoir 3 terrains 6x6 (terrains racés : adhésif).
- Un créneau de 13h00 à 17h30 le samedi ou le dimanche.
- mires et 2/3 ballons M11/M13 sur chaque terrains

Si vous souhaitez obtenir des informations écrivez à plateauxdematches@cdvb77.fr

ou allez sur le site du comité : <http://web.cdvb77.fr/plateaux-de-matches>