



Plateaux de matches . Volley

ORGANISATION D'UN PLATEAU DE MATCHS

VERSION 2025
1.0



FFvolley
Comité Seine et Marne



PRÉSENTATION

Les plateaux de matchs sont des tournois où la formule sportive peut s'adapter en fonction du nombre d'équipes, du niveau des joueurs, de la forme de jeu et du nombre de terrains.

L'esprit est plus à l'opposition qu'à la compétition. Le match est intéressant car se confronter aux autres permet de progresser. L'objectif des plateaux de matchs est de rencontrer des équipes de son niveau mais également de découvrir le rôle d'arbitre.
À la fin d'un plateau, il n'y a pas de classement.

Chez le jeune joueur, gagner ou perdre ne doit pas être le plus important. Ce qui compte c'est d'avoir tout donné pour essayer de remporter la victoire et d'avoir aimé passer ce moment à s'affronter contre des adversaires avec nos amis.

LA PASSE QUÉBÉCOISE / LA TOUCHE

Lors des plateaux de matchs, les enfants devront parfois utiliser des gestes techniques supplémentaires afin de favoriser les échanges et faciliter l'apprentissage du volley.

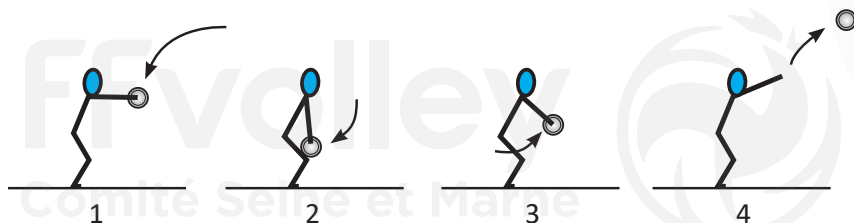
LA PASSE QUÉBÉCOISE (PQ) :

C'est un geste **d'attraper-lancer** avec un mouvement qui doit être continu, sans pause.

Les différentes phases de la passe québécoise :

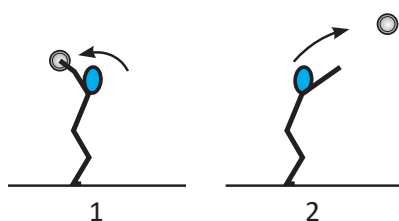
- 1- Attraper le ballon bras tendus devant soi.
 - Seules les mains touchent le ballon.
 - Ne pas se déplacer ou tourner avec le ballon dans les mains.
- 2- Faire descendre le ballon jusqu'au niveau des genoux.
- 3,4 - Le relancer immédiatement.

Le ballon doit toujours être en mouvement ! Il ne doit pas y avoir d'effet !



LA TOUCHE (T) :

C'est un geste de **lancer par dessus la tête à deux mains**, comme pour la touche en foot.



On peut mettre un pied plus en avant mais sans prendre d'élan.

ORGANISATION SPORTIVE

Le principe général est basé sur la montante/descendante.

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

Le nombre d'équipes par plateau dépend du nombre de terrains. Dans une salle Type C, avec 3 terrains de volley en largeur, il sera possible de mettre 6 terrains de 2x2.

TERRAIN ET FILET (NOUVEAUTÉ)

Le terrain mesure 4.5 m X 9m. Il est séparé par un filet à 1.95m de haut. Les lignes de côté font 5cm de largeur. De l'adhésif devra être utilisé si les terrains ne sont pas tracés.

En M11+ le terrain peut être allongé jusqu'à 5m (dépend du club recevant)

Deux terrains M11 peuvent être adjacents sur un même filet.

RÉPARTITION DES ÉQUIPES

L'idéal est de ne pas avoir plus de **5 équipes par filet** (2 terrains M11).

Soit 15 équipes maximum pour une salle à 3 terrains seniors.

IMPLANTATION ET DURÉE DES PLATEAUX ET DES MATCHS

Les plateaux ont une durée d'environ 2h. Deux plateaux peuvent s'enchaîner, ce qui peut donner par exemple :

Plateau 1 de 13h00 à 15h00

Plateau 2 de 15h15 à 17h15

Nouveauté : un plateau exclusivement M11+ sera programmé le matin (10h-12h).

Les matchs se jouent soit aux points, soit au temps, soit à un nombre de points à atteindre pour une des équipes. Le choix sera fait par le comité pour chaque plateau.

A la fin d'un match, en cas d'égalité, un dernier point est joué pour départager les équipes.

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

À PRÉVOIR LORSQUE L'ON REÇOIT UN PLATEAU

Obligatoire :

- Les terrains tracés avec le filet tendu à 1.95m et des mires pour délimiter chaque terrain.
- Des ballons M11 (200gr), minimum 2 par terrain (4 conseillés).
- Des scoreurs ou plaquettes pour prendre les scores.
- Imprimer les feuilles de matchs spécifiques «plateaux de matchs».
- Imprimer la liste des équipes inscrites.
- Contacter le comité pour récupérer les livrets et les récompenses.

Conseillé :

- Des sifflets poires.
- Un goûter pour clôturer le plateau.



Informations, récupération des documents et récompenses :

contactez-moi : manuel.geslin@cdivb77.fr (responsable développement)



COMPOSITION DES ÉQUIPES

- Les équipes sont composées de 2 joueurs. **Pas de remplaçant**, sauf si le club est représenté par un nombre impair de joueurs. Dans ce cas **une seule équipe de 3 joueurs sera acceptée**.
- La mixité est autorisée.
- Le joueur doit être titulaire d'une licence COMPETITION (VOLLEY BALL) 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.
- La composition des équipes doit être inscrite avant le début du plateau sur le document spécifique mis à disposition .

ENGAGEMENT DES ÉQUIPES

Chaque plateau de matches étant indépendant, il sera nécessaire d'engager vos équipes **6 jours avant chaque plateau**.

L'engagement aux plateaux de matches se fait via **l'espace club** du serveur de la FFvolley.



FFvolley

Engagement des équipes via
l'espace clubs



https://www.ffvbbeach.org/ffvbapp/weblic/acces_licences.php

- 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 après une vérification attentive des données saisies.

Infos :



Tarifs des engagements : <https://web.cdvb77.fr/tarifs>

Calendrier des plateaux : <https://web.cdvb77.fr/plateaux-de-matches>


FORMES DE JEU


Six formes de jeu peuvent être mise en place lors d'un plateau de matchs. Elles sont classées de 1 à 6, ce qui correspond à **6 niveaux de difficulté** croissante. Avec le principe de la «montante/descendante», les équipes vont pouvoir jouer à des formes de jeu correspondant plus ou moins à leur niveau. À chaque plateau, des formes de jeu différentes peuvent être proposées.

À partir d'un certain nombre de plateaux dans la saison (nombre défini par le comité), des **plateaux M11+** seront proposés. Il s'agit de plateaux où les formes de jeu utilisées sont plus difficiles et se rapprochent des règles classiques du volley-ball.

Niveau	Plateau	Engagement	Échanges* 3 TOUCHES OBLIGATOIRES :
1		 passe québécoise	<ol style="list-style-type: none"> 1 passe québécoise 2 passe québécoise 3 touche de volley
2		 passe québécoise	<ol style="list-style-type: none"> 1 passe québécoise 2 touche de volley 3 touche de volley
3		 passe québécoise	<ol style="list-style-type: none"> 1 touche de volley 2 passe québécoise 3 touche de volley
4		 lancer en touche ou  service de volley	<ol style="list-style-type: none"> 1 touche de volley 2 passe québécoise 3 touche de volley
1 À 3 TOUCHES POSSIBLES :			
5		 passe québécoise ou  lancer en touche	<ol style="list-style-type: none"> 1 touche de volley 2 touche de volley 3 touche de volley
6		 service de volley	<ol style="list-style-type: none"> 1 touche de volley 2 touche de volley 3 touche de volley

1 : premier contact de l'équipe (réception, défense, ...)

2 : deuxième contact de l'équipe (passe)

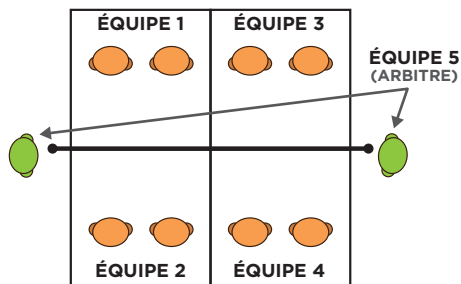
3 : troisième contact de l'équipe (attaque)

* pendant les échanges, un joueur peut faire une touche de volley à la place d'une passe québécoise.



FORMULES SPORTIVES

Les plateaux de matchs utilisent la «montante/descendante».
La formule s'adapte au nombre d'équipes par terrain comme précisé ci-dessous.



- 5 équipes maximum par filet (2 terrains 2x2) :
 - 4 équipes jouent
 - 1 équipe arbitre (les 2 terrains)
- 4 équipes par filet :
 - 4 équipes jouent
- 3 équipes par filet :
 - 2 équipes jouent
 - 1 équipe arbitre (les 2 terrains)

Organisations possibles :

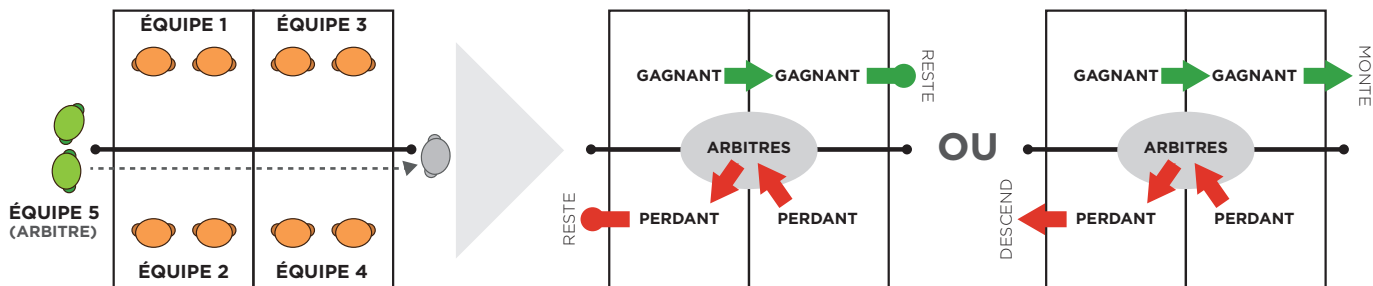


...	Filet 1		Filet 2		Filet 3	
	Terrain 1	Terrain 2	Terrain 3	Terrain 4	Terrain 5	Terrain 6
6 équipes	ÉQUIPE 1 ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3 ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 5 ÉQUIPE 6	⊘	⊘	⊘
7 équipes + 1 arb. éduc. filet 2	ARBITRE : ÉDUCATEURS		ARB. : ÉDUC.			
8 équipes	ÉQUIPE 1 ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3 ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 6 ÉQUIPE 7	⊘	⊘	⊘
	ARBITRE : ÉQUIPE 5		ARB. : ÉQUIPE 8			
9 équipes	ÉQUIPE 1 ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3 ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 5 ÉQUIPE 6	ÉQUIPE 7 ÉQUIPE 8	⊘	⊘
	ARBITRE : ÉDUCATEURS		ARBITRE : ÉQUIPE 9			
10 équipes	ÉQUIPE 1 ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3 ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 6 ÉQUIPE 7	ÉQUIPE 8 ÉQUIPE 9	⊘	⊘
	ARBITRE : ÉQUIPE 5		ARBITRE : ÉQUIPE 10			
11 équipes	ÉQUIPE 1 ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3 ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 5 ÉQUIPE 6	ÉQUIPE 7 ÉQUIPE 8	ÉQUIPE 9 ÉQUIPE 10	⊘
12 équipes + 1 arb. filet 2	ARBITRE : ÉDUCATEURS		ARBITRE : ÉDUCATEURS		ARB. : ÉQUIPE 11	
13 équipes	ÉQUIPE 1 ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3 ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 6 ÉQUIPE 7	ÉQUIPE 8 ÉQUIPE 9	ÉQUIPE 11 ÉQUIPE 12	⊘
	ARBITRE : ÉQUIPE 5		ARBITRE : ÉQUIPE 10		ARB. : ÉQUIPE 13	
14 équipes	ÉQUIPE 1 ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3 ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 5 ÉQUIPE 6	ÉQUIPE 7 ÉQUIPE 8	ÉQUIPE 10 ÉQUIPE 11	ÉQUIPE 12 ÉQUIPE 13
	ARBITRE : ÉDUCATEURS		ARBITRE : ÉQUIPE 9		ARBITRE : ÉQUIPE 14	
15 équipes	ÉQUIPE 1 ÉQUIPE 2	ÉQUIPE 3 ÉQUIPE 4	ÉQUIPE 6 ÉQUIPE 7	ÉQUIPE 8 ÉQUIPE 9	ÉQUIPE 11 ÉQUIPE 12	ÉQUIPE 13 ÉQUIPE 14
	ARBITRE : ÉQUIPE 5		ARBITRE : ÉQUIPE 10		ARBITRE : ÉQUIPE 15	

⊘ : terrain non utilisé

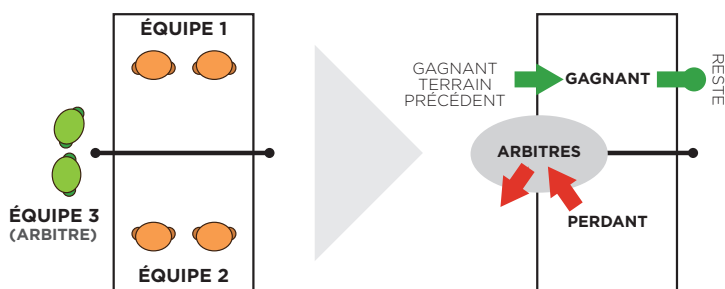
Fonctionnement de la montante/descendante des plateaux de matchs M9/M11

5 équipes maximum par filet, soit 4 équipes en jeu et 1 équipe à l'arbitrage :

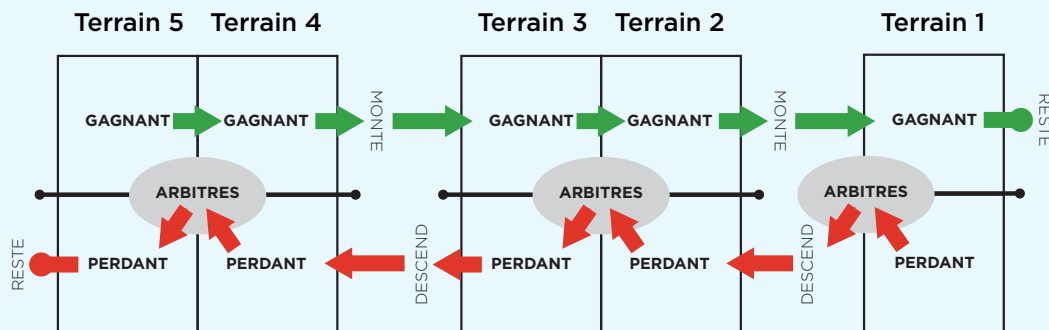


S'il n'y a que 4 équipes par filet et que les arbitres sont des éducateurs alors les joueurs de ce terrain n'arbitreront pas.

Dans le cas de 3 équipes par filet (terrain le plus «fort») :



Exemple avec 13 équipes :



PHASES DE JEU

Deux phases peuvent être mises en place à chaque plateau.

Le comité proposera deux phases avec des formes de jeu différentes (page 5).
Le plateau est coupé approximativement en deux temps. La première phase servira principalement de brassage, surtout lorsque le plateau est complet (ex 15 équipes pour 6 terrains).






PHASE 1

Cette première phase sera généralement proposée avec des matchs au temps (6' à 8').
Les formes de jeux proposées doivent, dans la mesure du possible, correspondre au niveau des jeunes présents.

CONSEIL

Avant d'inscrire vos jeunes aux plateaux de matchs, assurez-vous qu'ils «**maîtrisent**» au minimum le niveau 1 (ci-dessous).

Dans le cas contraire, ils risquent de perdre confiance en eux et de se démotiver.

Niveau	Plateau	Engagement	Échanges
1		 passe québécoise	<ul style="list-style-type: none">  passe québécoise  passe québécoise  touche de volley

PHASE 2

Lors de cette seconde phase, le comité proposera souvent des matchs au points (ex : 15 pts avec 2 pts d'écart pour gagner).

Les formes de jeu proposées seront plus difficiles sur les terrains les plus hauts.

Exemple de formes de jeux proposées par phase :

	Matches	Terrain 6	Terrain 5	Terrain 4	Terrain 3	Terrain 2	Terrain 1
PHASE 1	8'	1	1	2	2	3	3
PHASE 2	21pts	2	2	3	3	4	4

FEUILLES DE MATCH

COMPOSITION DES ÉQUIPES

Pour chaque plateau, une fiche avec la composition des équipes devra être remplie.

Rappel :

- Les équipes sont composées de 2 joueurs.

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

- 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.

PLACEMENT DES ÉQUIPES

Une fiche vous aide à placer les équipes au départ des plateaux.

Se référer à la page 6 de ce document pour placer les équipes en fonction du nombre de participants.

RÉSULTATS

La feuille de résultats doit être remplie à la fin du dernier match.

Les documents devront être envoyés à plateauxdematchs@cdvb77.fr



DOCUMENTS À TÉLÉCHARGER SUR
www.cdvb77.fr



LIVRET DU JEUNE VOLLEYEUR

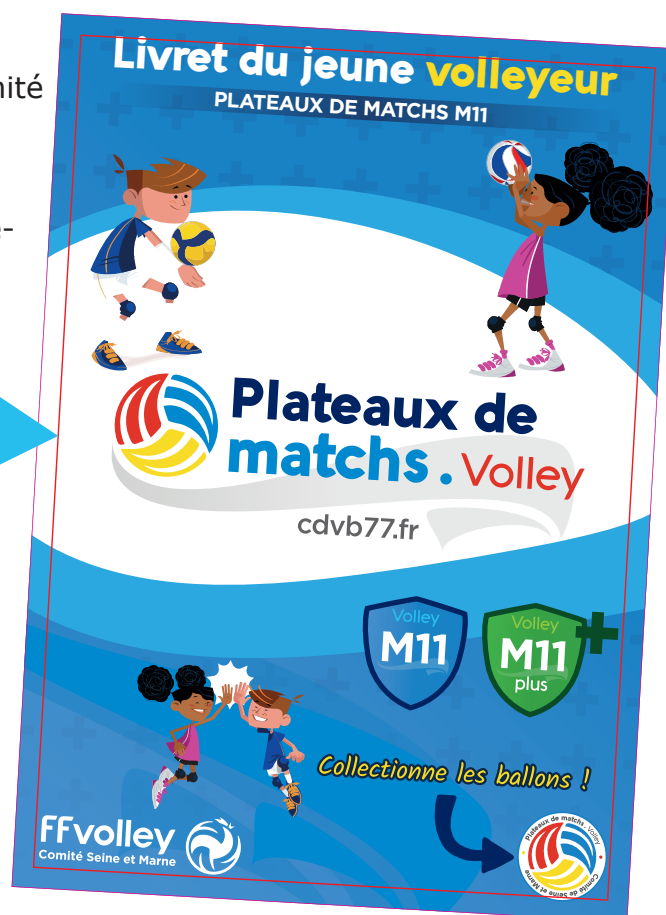


COLLECTIONNER LES «BALLONS»

À la fin de chaque plateau de matches, les jeunes participants reçoivent des «ballons» sous forme de pastilles autocollantes.

Les pastilles pourront être collées dans le **LIVRET DU JEUNE VOLLEYEUR** que le comité fournira lors des plateaux.

Dans ce livret **individuel**, les jeunes mesureront leur progression, trouveront quelques conseils mais aussi des informations sur les règles du volley.



Distribution des pastilles :

À la fin de chaque plateau de matches, les enfants reçoivent une pastille en récompense.

Il peut arriver que des pastilles supplémentaires soient distribuées en bonus en fonction d'un résultat, d'un plateau particulier, d'un niveau de jeu, etc. Cela sera mentionné, le cas échéant, avant le plateau.

En collectionnant les pastilles, les enfants peuvent valider des niveaux (voir livret).

