

Le 14 octobre 2022

Plateau de matchs M11

Samedi 15 octobre 2022

Salle Micheline Ostermeyer
Av des martyrs de chateaubriand 77290 Mitry-le-Neuf
RDV : 14h00 (les matchs commenceront après 20 minutes d'échauffement)

Personne à contacter si vous avez une équipe absente ou si vous souhaitez en proposer une en plus :
M Christian Delaby : 06 67 18 14 13 - mitryvolley@hotmail.fr

ÉQUIPES INSCRITES :

- 1 COMBS VOLLEY-BALL 1
- 2 COMBS VOLLEY-BALL 2
- 3 COULOMMIERS VOLLEY-BALL 1
- 4 COULOMMIERS VOLLEY-BALL 2
- 5 COULOMMIERS VOLLEY-BALL 3
- 6 COULOMMIERS VOLLEY-BALL 4
- 7 FS VAL D'EUROPE ESBLY COUPVRAY VB 1
- 8 FS VAL D'EUROPE ESBLY COUPVRAY VB 2
- 9 FS VAL D'EUROPE ESBLY COUPVRAY VB 3
- 10 FS VAL D'EUROPE ESBLY COUPVRAY VB 4
- 11 U.S. JEUNESSE MITRY V.B. 1
- 12 U.S. JEUNESSE MITRY V.B. 2
- 13 U.S. JEUNESSE MITRY V.B. 3
- 14 U.S. JEUNESSE MITRY V.B. 4
- 15 U.S. JEUNESSE MITRY V.B. 5



DOCUMENTS :

Vous pouvez les télécharger sur le site du comité :

<https://web.cdvb77.fr/plateaux-de-matches/plateaux-de-matches-2022-2023>

- [Organisation d'un plateau de matchs](#) (pdf) **A LIRE AVANT DE PARTICIPER**
- [Plateaux de matchs - Feuille de scores](#) (pdf) à imprimer par le club organisateur
- [Plateaux de matchs - Feuille de résultats](#) (pdf) à imprimer par le club organisateur

REGLEMENT :

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.

- La mixité est autorisée.
- Plateau ouvert aux M11 et M9 en possession d'une licence COMPÉTITION ou ÉVÉNEMENTIELLE 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.

- Pour encadrer et entrer sur l'aire de jeu il est nécessaire d'avoir une licence ENCADREMENT.

Jouer le ballon :

• Idem FIVB :

Le ballon peut toucher n'importe quelle partie du corps.

Le ballon ne doit pas être tenu ni lancé. Il peut rebondir dans n'importe quelle direction.

Le ballon peut toucher plusieurs parties du corps à la seule condition que ces contacts aient lieu simultanément.

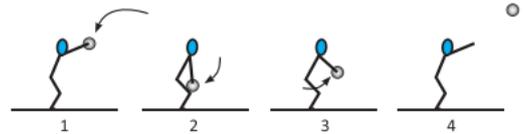
• La « **passe québécoise** ». Lors de certaines phases de jeu une nouvelle possibilité de touche est acceptée :

La passe québécoise un geste technique que l'on utilise essentiellement chez les plus jeunes. Il permet d'appréhender l'activité volley plus facilement sans dénaturer les logiques internes du jeu.

Repères techniques :

Attraper la balle avec les deux mains - La faire descendre au niveau des genoux - La renvoyer
Important : La balle doit toujours être en mouvement !

Le joueur ne peut pas bouger les pieds lorsqu'il a la balle dans les mains.



ORGANISATEUR :

A prévoir :

- 6 terrains M11 tracés (4.5 X 9m – filet 1.95m)
- Stylos, plaquettes et feuilles de scores (Sifflets poires possibles).
- 2 ballons par terrains minimum.
- Dans la mesure du possible, un goûter à la fin du plateau.

Le comité fournira des récompenses pour chaque participant.

Les feuilles de résultats sont à scanner et à renvoyer le lendemain du plateau à :
manuel.geslin@cdvb77.fr

APPRENDS LE VOLLEY

avec Hugo et Lily

L'ARBITRAGE

<p>ÉQUIPE AU SERVICE Étend le bras du côté de l'équipe qui devra servir.</p>	<p>BALLON TOUCHÉ Frotte avec la paume d'une main les doigts de l'autre placés en position verticale.</p>	<p>TEMPS-MORTS Pose la paume d'une main sur les doigts de l'autre, tenue verticalement (forme du T) et indique ensuite l'équipe demandeuse.</p>	<p>PÉNÉTRATION DANS LE CAMP ADVERSE Montre du doigt la ligne centrale ou la ligne concernée.</p>
<p>AUTORISATION DE SERVIR Déplace la main pour indiquer la direction du service.</p>	<p>DOUBLE CONTACT Lève deux doigts écartés.</p>	<p>REMPLACEMENT Rotation d'un avant-bras autour de l'autre.</p>	<p>DOUBLE FAUTE ET ÉCHANGE À REJOUER Lève verticalement les deux pouces.</p>
<p>BALLON "DEHORS" (OUT) Lève les avant-bras verticalement, les mains ouvertes et les paumes vers soi.</p>	<p>QUATRE TOUCHES Lève quatre doigts écartés.</p>	<p>CHANGEMENT DE CAMP Lève les avant-bras en avant et en arrière et tourne les avant-bras autour du corps.</p>	<p>SANS ARBITRE IL N'Y A PAS DE JEU L'arbitre fait respecter les règles et protège les joueurs. Alors... On le salue ! On respecte ses décisions ! On lui fait confiance ! On accepte ses erreurs !</p>
<p>BALLON "DEDANS" (IN) Étend le bras et les doigts vers le sol.</p>	<p>FILET TOUCHÉ PAR LE JOUEUR Indique le côté approprié du filet avec la main correspondante.</p>	<p>FIN DE SET (OU DE MATCH) Croise les avant-bras devant la poitrine, les mains ouvertes.</p>	<p>ffvolley www.ffvolley.org @FFVolley</p>

L'arbitrage des plateaux de matchs est réalisé par les jeunes dès que cela est possible.

Pensez à télécharger la plaquette d'Hugo et Lily sur l'arbitrage 😊

http://www.ffvb.org/data/Files/2017_COMMUNICATION/HUGO_LILY/HUGO%20ET%20LILY-L'ARBITRAGE-A3-HD.pdf

FORMULE SPORTIVE :

Montante descendante particulière (voir Organisation d'un plateau de matchs)

Avant chaque phase, rassemblez les enfants pour leur expliquer les manières de jouer et les changements de terrains en fonction des résultats.

PHASE 1 (brassage) :

Durée : 6/8 matchs de 5'/6'

Montée → Descente ←

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6
PHASE 1	NIVEAU UNIQUE					
	3 touches de balle obligatoires (1 ^{ère} et 2 ^{ème} touches en passe québécoise) Engagement passe québécoise : 3 services consécutifs maximum Les équipes peuvent jouer avec moins de passes québécoises si elles s'en sentent capables (sauf engagement)					

Possibilité d'ajouter un niveau plus facile si besoin sur le terrain 1 : 3 passes québécoises

REPARTITION DE DEPART :

Cette répartition peut être adaptée en fonction des équipes présentes en commençant par remplir les espaces vides avec les équipes supplémentaires.

Vous trouverez dans le document suivant plusieurs répartitions possible : [Organisation d'un plateau de matchs \(pdf\)](#)

Rôles	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6
Joue	VAL D'EUROPE 4	MITRY 4	COMBS 2	COULOMMIERS 2	COULOMMIERS 1	MITRY 1
Joue	MITRY 5	VAL D'EUROPE 3	COULOMMIERS 3	MITRY 2	COMBS 1	VAL D'EUROPE 1
Arbitre		COULOMMIERS 4	MITRY 3	VAL D'EUROPE 2		
Attente						

Faire une pause de 5 minutes après la phase 1

PHASE 2 (challenge) :

Durée : 5/6 matchs. Pour chaque match : la première équipe à **25pts** arrête tous les autres matchs.

En cas d'égalité, un dernier point est joué. Au signal de fin, le point en cours compte.

Montée → Descente ←

	TERRAIN 1	TERRAIN 2	TERRAIN 3	TERRAIN 4	TERRAIN 5	TERRAIN 6
PHASE 2	NIVEAU 1			NIVEAU 2		
	Idem phase 1			3 touches de balle obligatoires (2 ^{ème} touche en passe québécoise) 1er engagement passe québécoise puis service frappé : 3 services consécutifs maximum Les équipes peuvent jouer avec moins de passes québécoises si elles s'en sentent capables (sauf engagement)		

La répartition des niveaux peut être modifiée en fonction du niveau observé par les organisateurs.

CLASSEMENT ET DISTRIBUTION DES RECOMPENSES :

Après le dernier match, les équipes ne changent pas de terrains et le classement est fait :

Dans l'ordre : équipe gagnante, arbitres, équipe en attente puis équipe perdante.

Les récompenses sont divisées en fonction du nombre de terrains (un niveau/une couleur pour 2 terrains)