

**La Commission Baby
et Mini Volley du Var
présente le**

" Pitchoun' Volley "

Version 2021



I. Le « Pitchoun' Volley », qu'est-ce que c'est ?

En s'inspirant de ce qui a déjà été fait en Belgique et en Auvergne notamment, la Commission Baby et Mini Volley du Var a décidé de créer le « Pitchoun' Volley ».

Le « Pitchoun' Volley », c'est une forme de compétition comprenant 8 formes de jeu adaptées et évolutives (4 formes de jeu en 1 contre 1 et 4 formes de jeu en 2 contre 2) pour les 13 ans et moins.

II. Pourquoi cette nouvelle forme de compétition ?

Dans sa recherche de développement du Volley-Ball, et notamment chez les plus jeunes, le Comité du Var a ciblé une réflexion sur la catégorie des M11 et des M9 et M7 qui seront les futurs M11 en compétition. Les constats suivants ont été faits :

- Le niveau technique général des M11 est insuffisant
- La dépense physique des M11 lors de l'activité Volley-Ball est quasiment nulle
- Lors des matchs, le nombre de contact de ballon par joueur est énormément faible : donc peu ou pas de plaisir à pratiquer pour l'enfant.
- Il n'y a pas ou peu de « spectacle », donc peu d'intérêt pour les spectateurs : parents, amis etc...

Parmi toutes les raisons de cet état général, la Commission Baby et Mini Volley du Var a décidé (entre autres), de mettre en place une compétition avec des formes de jeu évolutives et adaptées avec comme objectifs :

- Chaque joueur est en réussite dans son niveau, il prend du plaisir et se dépense
- Chaque forme de jeu met en valeur certaines compétences, qui seront donc obligatoirement travaillées
- La possibilité d'accueillir les nouveaux arrivants tout au long de l'année
- Au fur et à mesure de ses progrès, l'enfant change de niveau
- Toutes les formes de jeu sont basées sur le principe de « **une action avec le ballon suivie d'une action motrice** », ou plus simplement : « **je joue, je bouge !** »

III. Les 8 formes de jeu détaillées

Avant de voir comment s'organisera le « Pitchoun' Volley », voici les 8 formes de jeu détaillées. Pour simplifier la lecture, les différences avec la forme de jeu précédente sont écrites en bleu.

a) Niveau 0 (Niveau facultatif) – Volleyeur Vert

(1 contre 1)

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• Derrière la ligne des 3 mètres, ballon tenu entre les genoux, face au filet• Lancer à 2 mains de bas en haut, sans effet
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Attraper le ballon à 2 mains avant qu'il ne touche le sol
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• Même lancer que l'engagement, face au filet• Aucun déplacement avec la balle dans les mains, sauf se tourner vers le filet ou se reculer d'un pas si l'on est collé au filet• « Balle Brûlante » : 2 secondes pour renvoyer• Pas d'effet, pas de lancer « rugby »
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• Toucher les 2 mains au sol• Cette action ne se fait pas après la mise en jeu
Comment marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'adversaire ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'adversaire ne réussit pas à rattraper le ballon avant le rebond, ou le relâche• L'adversaire se déplace avec le ballon.• L'adversaire ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'adversaire ne fait pas l'action motrice

b) Niveau 1 – Volleyeur Blanc

(1 contre 1)

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• Derrière la ligne des 3 mètres, ballon tenu entre les genoux, face au filet• Lancer à 2 mains de bas en haut, sans effet
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Attraper le ballon à 2 mains au-dessus de la tête avant qu'il ne touche le sol.
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• Même lancer que l'engagement, face au filet• Aucun déplacement avec la balle dans les mains, sauf se tourner vers le filet ou se reculer d'un pas si l'on est collé au filet.• « Balle Brûlante » : 2 secondes pour renvoyer• Pas d'effet, pas de lancer « rugby »
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• Sortir entièrement un pied du terrain (lignes de Côté ou de fond)• Cette action ne se fait pas après la mise en jeu.
Comment marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'adversaire ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'adversaire ne réussit pas à rattraper le ballon avant le rebond, ou le relâche• L'adversaire se déplace avec le ballon.• L'adversaire ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'adversaire ne fait pas l'action motrice

c) Niveau 2 – Volleyeur Jaune

(1 contre 1)

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• Derrière la ligne de fond, ballon tenu entre les genoux, face au filet• Lancer à 2 mains de bas en haut, sans effet
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Attraper le ballon à 2 mains au-dessus de la tête avant qu'il ne touche le sol
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• Sans descendre les bras, lancer le ballon au-dessus de sa tête, puis le renvoyer en passe haute (lance-pousse)• Aucun déplacement avec la balle dans les mains, sauf se tourner vers le filet ou se reculer d'un pas si l'on est collé au filet• « Balle Brûlante » : 2 secondes pour renvoyer
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• Mettre le ventre en contact avec le sol• Cette action ne se fait pas après la mise en jeu
Comment marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'adversaire ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'adversaire ne réussit pas à rattraper le ballon avant le rebond, le relâche ou ne l'attrape pas au-dessus de la tête• L'adversaire se déplace avec le ballon dans les mains• L'adversaire ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'adversaire ne fait pas l'action motrice

d) Niveau 3 – Volleyeur Bleu

(1 contre 1)

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• A l'intérieur du terrain, ballon tenu à 2 mains au-dessus de la tête• Lancer à 2 mains de haut en bas, sans effets, dans son terrain pour faire passer le filet avec un rebond
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Interception à une main au-dessus de la tête pour faire rebondir le ballon devant soi, si possible face au filet (un éclair)
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• Obligation de faire un 2^{ème} éclair de placement• Renvoi en passe haute
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• 3 portes sont matérialisées par des plots sur les 3 lignes (côtés et fond). Il faut sortir du terrain et y rentrer à nouveau par l'une des portes.• Cette action ne se fait pas après la mise en jeu.
Comment marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'adversaire ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'adversaire ne réussit pas la réception en respectant les critères• L'adversaire ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'adversaire ne fait pas l'action motrice

e) Niveau 4 – Volleyeur Orange

(1 contre 1)

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• A l'intérieur du terrain, ballon tenu à 2 mains au-dessus de la tête• Lancer à 2 mains de haut en bas, sans effets, dans son terrain pour faire passer le filet avec un rebond
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Une passe haute au-dessus de la tête, puis laisser un rebond
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• Après le rebond, renvoi en passe haute
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• Pendant le rebond, toucher les 2 mains au sol
Comment marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'adversaire ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'adversaire ne réussit pas la réception en respectant les critères• L'adversaire ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'adversaire ne fait pas l'action motrice

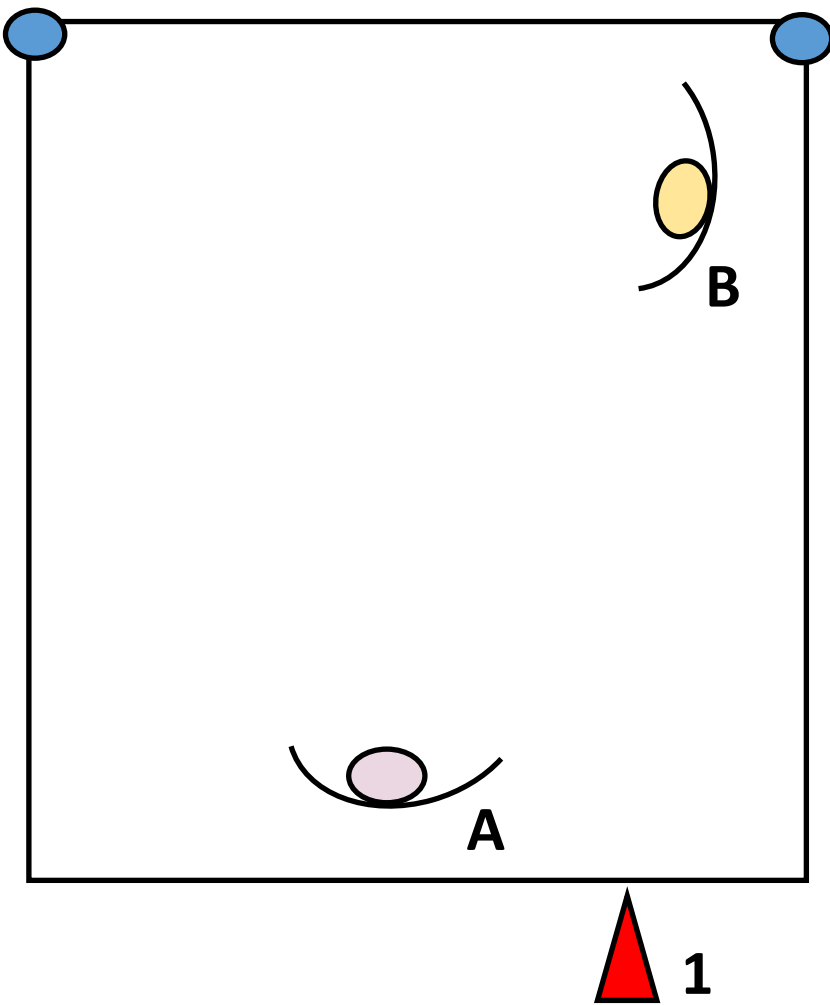
f) Niveau 5 – Volleyeur Rouge

(2 contre 2)

Voir schéma explicatif ci-après

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• A l'intérieur du terrain, ballon tenu à 2 mains au-dessus de la tête• Lancer à 2 mains de haut en bas, sans effets, dans son terrain pour faire passer le filet avec un rebond
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur placé en réception fait un éclair puis une passe haute vers son partenaire (voir placement sur le schéma)• Le 2^{ème} joueur fait à son tour un éclair puis une passe haute pour son partenaire.
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• Le joueur qui a fait la réception renvoi le ballon en face en passe haute directement.
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• Les 2 joueurs vont faire le tour d'un plot, ce qui les fait changer de position (voir schéma).
Comment marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'équipe adverse ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'équipe adverse ne réussit pas l'enchaînement des actions en respectant les critères• L'équipe adverse ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'équipe adverse ne fait pas l'action motrice

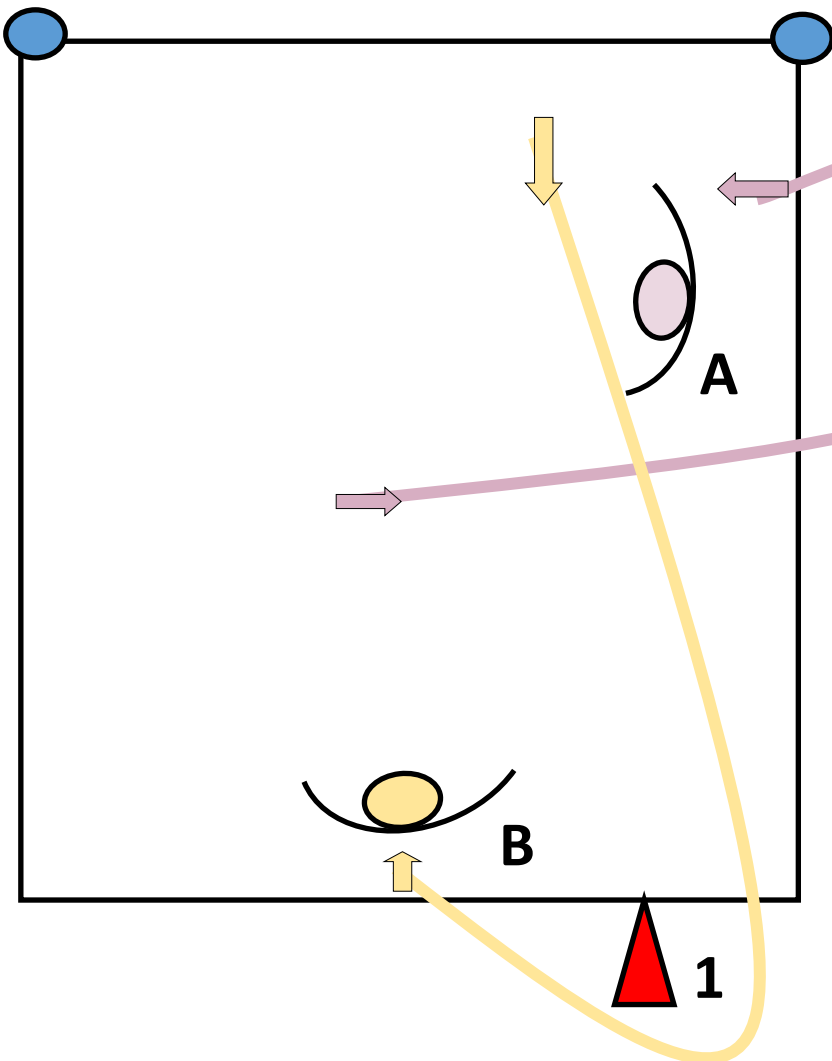
VOLLEYEUR ROUGE



Position avant de jouer le ballon

Le joueur A doit OBLIGATOIREMENT jouer le 1er et 3ème ballon, et le joueur B le 2ème

Après le renvoi, le Joueur A fait le tour du plot 2, et le joueur B fait le tour du plot 1.



Position après le renvoi

Les 2 joueurs ont changé de position. Et ainsi de suite.

g) Niveau 6 – Volleyeur Bronze

(2 contre 2)

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• A l'intérieur du terrain, ballon tenu à 2 mains au-dessus de la tête• Lancer à 2 mains de haut en bas, sans effets, dans son terrain pour faire passer le filet avec un rebond
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Chaque équipe a un cerceau, le joueur qui a le cerceau doit le poser à l'endroit du rebond. Son partenaire fait une passe haute au-dessus de sa tête (contrôle-passe)
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• Après le contrôle, renvoi en passe haute
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• Pendant le renvoi, le premier joueur passe dans le cerceau, puis le donne à son partenaire qui passe également dedans et le garde pour le prochain renvoi
Comment gagner l'échange et marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'équipe adverse ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'équipe adverse ne réussit pas la réception en respectant les critères• L'équipe adverse ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'équipe adverse ne réalise pas l'action motrice

h) Niveau 7 – Volleyeur Argent

(2 contre 2)

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• A l'intérieur du terrain, ballon tenu à 2 mains au-dessus de la tête• Lancer à 2 mains de haut en bas, sans effets, dans son terrain pour faire passer le filet avec un rebond
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Jeu en 2 contre 2 avec possibilités : on peut bloquer le 1^{er} OU le 2^{ème} contact. Après le blocage, on rejoue vers son partenaire en lance-pousse. Il est obligatoire d'avoir un blocage.
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• « Normal », 3 touches de balle obligatoires
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• 4 plots hauts sont placés 50 cm derrière la ligne de fond, sur la droite et la gauche ; et espacé de 1 m. Une balle de tennis est posée sur l'un d'eux.• Les 2 joueurs vont changer la balle de plot du côté opposé ou ils étaient. Cette action les fait changer de place.
Comment marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'équipe adverse ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'équipe adverse ne réussit pas la construction en respectant les critères• L'équipe adverse ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'équipe adverse ne réalise pas l'action motrice

i) Niveau 8 – Volleyeur Or

(2 contre 2)

Mise en jeu	<ul style="list-style-type: none">• A l'intérieur du terrain, ballon tenu à 2 mains au-dessus de la tête• Lancer à 2 mains de haut en bas, sans effets, dans son terrain pour faire passer le filet avec un rebond
Réception	<ul style="list-style-type: none">• Jeu « normal »
Renvoi	<ul style="list-style-type: none">• 3 touches de balle obligatoirement
Action motrice	<ul style="list-style-type: none">• Après le renvoi, 2 possibilités :<ul style="list-style-type: none">➤ Le joueur qui a effectué le renvoi passe en plongeant entre les jambes de son partenaire➤ Le joueur qui a effectué le renvoi, passe au-dessus de son partenaire qui s'est allongé sur le sol <p>Dans les 2 cas, l'action fait que les joueurs ont inversés leur position</p>
Comment gagner l'échange et marquer un point	<ul style="list-style-type: none">• L'équipe adverse ne respecte pas les critères de la mise en jeu (balle haute au milieu)• L'équipe adverse ne réussit pas la réception en respectant les critères• L'équipe adverse ne réussit pas à renvoyer le ballon : dehors, dans le filet, non-respect des critères de renvoi• L'équipe adverse ne réalise pas l'action motrice

IV. Comment s'organise cette « compétition »

a) Organisation Matérielle

Cette compétition est ouverte aux 13 ans et moins (M13, M11, M9, M7), réglementairement licenciés à la FF Volley.

Le terrain est de 4,5m X 9m, le filet est à 2m30 pour les formes de 1 contre 1, et à 2m10 pour les formes de 2 contre 2.

2 terrains sont tracés par filet, soit 6 terrains minimums par salle.

Les matchs se jouent en 3 minutes. En cas d'égalité, un point supplémentaire est joué à la fin des 3 minutes.

Le Comité met à disposition du club organisateur des chasubles de couleurs, des plaquettes, des scoreurs, des stylos, des sifflets et des chronomètres.

Il serait souhaitable que petit à petit les clubs organisateurs s'équipent en petit matériel qui peut être utilisé sur les autres plateaux de jeunes (scoreurs, plaquettes, sifflets etc...).

b) Niveau de départ

Par défaut, tous les nouveaux participants débutent au niveau blanc.

Les enfants qui le souhaitent peuvent faire un ou plusieurs plateaux au niveau vert avant d'intégrer le niveau blanc.

Un enfant M11 2^{ème} année PEUT démarrer directement au niveau jaune.

Un enfant M13 PEUT démarrer directement au niveau bleu.

L'éducateur du club fait le choix du niveau de départ lors de la 1^{ère} inscription. Bien évidemment la priorité doit être mise sur les aptitudes de l'enfant afin de ne pas le faire démarrer à un niveau où il serait en échec permanent.

Le niveau atteint en fin de saison est conservé pour le début de saison suivante !

c) Engagement

Le service du jeu normal est remplacé par un engagement. Ce n'est qu'une mise en jeu :

- On n'essaye pas de gagner le point, le ballon doit arriver haut et au centre du terrain.
- Si un joueur a des difficultés avec l'engagement, il peut s'avancer.
- Le jeu démarre après la réception de l'engagement, donc pas d'action motrice après ce dernier.
- Un engagement raté donne droit à un nouvel essai
- La mise en jeu est réalisée alternativement par les 2 joueurs, quel que soit le vainqueur de l'échange.

d) Organisation d'un plateau

Les clubs participants au plateau doivent envoyer pour le jeudi soir au plus tard au club organisateur la liste des enfants participants avec leur couleur.

A l'arrivée les enfants confirment leur inscription et récupèrent leur chasuble de couleur.

Sur chaque plateau, les enfants sont répartis en poule par couleur. Dans une poule tout le monde se rencontre, match en 3 minutes. Les joueurs qui ne jouent pas arbitrent et comptent les points. Selon le temps 2 ou 3 rotations sont effectuées. Une pause entre chaque rotation pour aller boire est prévue.

Le calendrier des plateaux est disponible sur le site du Comité www.volley83.fr

e) La gestion des matchs

Sur chaque terrain, un adulte est responsable du déroulement. Il est responsable du chronomètre et de faire démarrer les bonnes rencontres. Il doit remplir la feuille de poule en veillant à inscrire les bons vainqueurs. Il aura une « feuille de route » lui rappelant les différentes choses à ne pas oublier, et les informations importantes.

Bien que l'arbitrage soit effectué par les enfants, il est responsable de la bonne application des règles.

Il est vivement souhaité que le club organisateur prévoit un nombre suffisant d'adultes pour la gestion des terrains.

f) Changement de couleur

Pour changer de couleur et passer au niveau suivant, voici les différentes conditions :

- Passage de Vert à Blanc : se fait par choix de l'éducateur

- Jusqu'à arriver au niveau Orange :
 - Gagner au minimum 66% de ses matchs (5 sur 7 par exemple) sur un plateau, en jouant au minimum 7 matchs.
 - Gagner 100% (la totalité) de ses matchs sur un plateau, en jouant au minimum 5 matchs.
 - Gagner 66% de ses matchs (3 sur 4 ou 4 sur 6 par exemple) lors de 2 plateaux, en jouant au minimum 4 matchs sur chaque plateau.

- Du niveau Rouge au niveau Or :
 - Gagner 100% (la totalité) de ses matchs sur un plateau.
 - Gagner 66% de ses matchs (3 sur 4 ou 4 sur 6 par exemple) lors de 2 plateaux.

Cas particulier :

Dans le cas où il ne manque qu'une victoire pour atteindre les 66% de victoires, le demi-passage sera validé après 2 plateaux dans ce cas-là.

Les couleurs de chaque enfant sont visibles sur le site du Comité. Les demi-passages sont symbolisés par une case de couleur différente devant le nom de l'enfant.

g) Classements et récompenses

En plus du classement individuel avec les couleurs, il est mis en place 4 classements de clubs afin de motiver les clubs à participer et à faire progresser leurs enfants :

- Le classement général : Total du nombre de matchs joués par les enfants du club
- Le Prix Arc en ciel : Ratio du nombre de changements de couleur par enfant du club
- Le Prix de la participation : Pourcentage de participation des enfants du club
- Le Prix Victorià : Ratio du nombre de victoires par enfant du club.

Les classements sont tenus à jour après chaque plateau sur le site Internet du Comité.

Une remise des prix est effectuée en fin de saison lors du plateau final, et récompense :

- ✓ *Chaque joueur présent au plateau final avec un tee-shirt de la couleur qu'il aura atteint !*
- ✓ *Le club vainqueur du classement général*
- ✓ *Le club vainqueur du Prix Arc en Ciel*
- ✓ *Le club vainqueur du Prix de la participation*
- ✓ *Le club vainqueur du Prix Victorià*
- ✓ *Les joueurs qui auront réussi le plus de changements de couleur *sur la saison auront une récompense individuelle.*
- ✓ *Les joueurs qui auront participé à plus de 80 % des plateaux sur l'année recevront un trophée !*

h) Plateau Final

Un plateau final est organisé en fin de saison, en priorité dans un gymnase avec 6 terrains si possible. Ce plateau est organisé par le Comité sur la journée entière (10h – 16h). Il compte comme un double plateau, avec la possibilité de changer de couleur pour l'après-midi.

A l'issue de ce plateau, tous les enfants présents sont récompensés avec le tee-shirt de la couleur atteinte + éventuellement d'autres cadeaux.

Les autres récompenses (clubs + distinctions individuelles) sont également remises lors de ce plateau.

i) Informations diverses

Il est bien entendu souhaitable que les participants aux plateaux aient déjà découverts la forme de jeu à laquelle ils vont participer dans leur club. Comme on prépare ses M11 et ou ses M13 à jouer en 2X2 ou 4X4, on prépare ses Pitchoun's à leur forme de jeu.

La finalité du Pitchoun' Volley est un travail technique régulier en club en utilisant ces formes de jeu.

Afin de couvrir une partie des frais de gestion du Pitchoun' Volley et le matériel acheté, une participation par enfant participant est demandé aux clubs : 5€ par enfant par saison.

Les récompenses sont à la charge du Comité.