

Activité Volley-Ball

Préconisations de formules de jeu UNSS

Chaque année, seule une minorité des pratiquants UNSS en volley-ball participe à un championnat de France, une qualification inter-académique ou un championnat académique. Or les règlements « nationaux officiels » (fiche sport nationale) de ces compétitions sont généralement déclinés sans aménagements sur l'ensemble des pratiquants et sur l'année entière, pénalisant ainsi la majorité des jeunes qui n'ont pas vocation à se qualifier. Ils subissent de ce fait des règles inadaptées - à leur niveau - rendant le jeu rare, mité par de constants échecs précoces démotivants : Services « normés » ou « conformes aux règles officielles » ratés, réceptions en manchette qui se soldent majoritairement par un échec direct (ace / faute de réception) ou indirect (incapacité pour un partenaire d'assurer à minima la continuité du jeu), incompréhension des rôles dans un collectif et détermination individuelle trop tardive de la tâche à assumer (crise de temps liée au cognitif)...Sont autant d'exemple de ces échecs précoces.

Ce document vise à proposer, parallèlement aux rares dates clefs qualificatives incontournables, des formules de jeu pensées pour le plus grand nombre, de la catégorie benjamin(e)s aux junior(e)s-sénior(e)s.

Nous visons ici à proposer un cahier des charges plus conforme au niveau réel (technique principalement) de la grande majorité des joueur(se)s. Plus particulièrement, on cherche à :

- Favoriser l'émergence du jeu en éliminant les principaux facteurs de rupture précoces (service tennis réglementaire et réception en « manchette » par exemple),
- Augmenter le nombre de contacts par joueur par unité de temps afin d'accélérer la progression dans la maîtrise du ballon, et donc directement agir sur la notion de plaisir,
- Augmenter la dépense énergétique en favorisant la continuité des échanges et renforcer l'attractivité du jeu...

Les pages suivantes de ce document renferment :

- un calendrier annuel de propositions évolutives de formes de jeu intégrant la progression des jeunes. (« la trame »)
- un descriptif précis de l'ensemble des formes de jeu. (« les outils »)

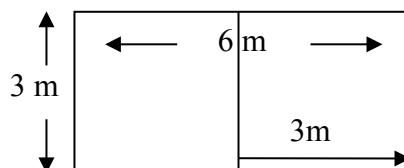
Les référents de districts ou départementaux en volley-ball et les services départementaux UNSS pourront s'inspirer de ces préconisations et les adapter à leurs spécificités. La trame et les outils proposés ne constituent pas une obligation mais plus une orientation générale du jeu.

Afin d'illustrer le cadre général de fonctionnement, vous trouverez à la fin de ce document quelques exemples détaillés d'organisation de plateaux, ainsi que des conseils sur le type de matériel préconisé nécessaire.

Bonne lecture !

Niveau de jeu 1A

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Forme de jeu :

1 contre 1 en montante descendante, avec possibilité d'identifier des niveaux par secteurs (terrains seniors dédiés à un niveau). En cas de nombre impair, préconisation de « tournante » ou 2 contre 1 type ping-pong ou encore joueur en attente rentre côté perdant.

Services :

Le service est réalisé alternativement par chacun des joueurs, sur « Lancer - Passer » dans le camp adverse de l'intérieur de son propre terrain.

Temps de jeu :

2'30 minimum à 4 minutes maximum. Possibilité d'arrêter les matchs au score lorsqu'un joueur atteint 7 à 9 points.

Variantes des règles 1A :

Attention : Manchette interdite remplacée par « passe basse » (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains)

1 : Attraper / Lancer – Passer

2 : 1 touche / Attraper / Lancer – Passer

3 : 1 touche / Attraper / Lancer - Frapper à une main

4 : 3 touches minimum à 6 maximum

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

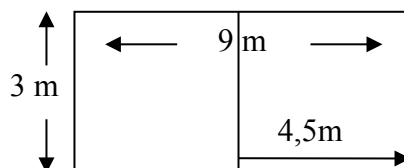
- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN

IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 1B

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Forme de jeu :

1 contre 1 en montante descendante, avec possibilité d'identifier des niveaux par secteurs (terrains seniors dédiés à un niveau). En cas de nombre impair, préconisation de « tournante » ou 2 contre 1 type ping-pong ou encore joueur en attente rentre côté perdant.

Services :

Le service est réalisé alternativement par chacun des joueurs, sur « Lancer - Passer » dans le camp adverse de l'intérieur de son propre terrain.

Temps de jeu :

2'30 minimum à 4 minutes maximum. Possibilité d'arrêter les matchs au score lorsqu'un joueur atteint 7 à 9 points.

Variantes des règles 1A :

Introduction de la manchette coexistante avec « passe basse ».

- 1 : Manchette / Attraper / Lancer - Passer
- 2 : Manchette + 3 touches obligatoires
- 3 : Manchette / Attraper / Lancer - Frapper à une main
- 4 : 3 touches minimum à 6 maximum

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

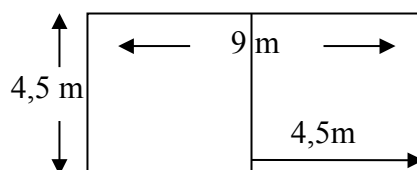
MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),
MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN
IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 2A

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Forme de jeu :

2 contre 2 en montante descendante, avec possibilité d'identifier des niveaux par secteurs (terrains seniors dédiés à un niveau). En cas de nombre d'équipes impair, préconisation d'équipe en attente qui rentre côté perdant.

Services :

Le service est réalisé alternativement par chacune des équipes, sur « Lancer - Passer » dans le camp adverse de l'intérieur de son propre terrain.

Temps de jeu :

3' minimum à 5 minutes maximum. Possibilité d'arrêter les matchs au score lorsqu'une équipe atteint 7 à 9 points.

Variantes des règles 2A :

Attention : Manchette interdite remplacée par « passe basse » (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains) . Retours directs interdits, obligation de respect du tableau ci-dessous.

Difficulté	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
1	Attraper / Lancer – Passer au partenaire	Attraper / Lancer - Passer au partenaire	1 touche
2	1 touche / Attraper / Lancer au partenaire	Attraper / Lancer - Passer au partenaire	1 touche
3	2 touches de ballon	Attraper / Lancer - Passer au partenaire	1 touche
4	1 à 2 touches de ballon	2 touches de ballon	1 à 2 touches de ballon

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MGV 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

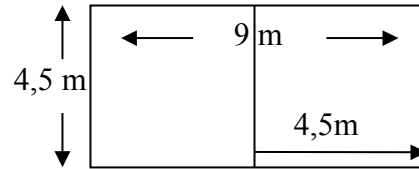
- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN

IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 2B

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Forme de jeu :

2 contre 2 en montante descendante, avec possibilité d'identifier des niveaux par secteurs (terrains seniors dédiés à un niveau). En cas de nombre d'équipes impair, préconisation d'équipe en attente qui rentre côté perdant.

Services :

Le service est réalisé alternativement par chacune des équipes, sur « Lancer - Passer » dans le camp adverse de l'intérieur de son propre terrain, ou sur service par dessous (« latéral » ou « cuiller ») derrière la ligne des 3m

Temps de jeu :

3' minimum à 5 minutes maximum. Possibilité d'arrêter les matchs au score lorsqu'une équipe atteint 7 à 9 points.

Variantes des règles 2B :

Introduction de la manchette coexistante avec « passe basse ». Retours directs interdits, obligation de respect du tableau ci-dessous. Possibilité d'imposer le type de dernière touche de ballon (frappe à une main notamment)

Difficulté	Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3
1	1 touche de ballon (manchette) / Attraper / Lancer - Passer	2 touches de ballon	1 touche
2	1 touche	Attraper / Lancer - Passer	1 touche
3	1 à 2 touches de ballon	1 à 2 touches de ballon	1 à 2 touches de ballon
4	1 touche	1 à 2 touches de ballon	1 touche

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

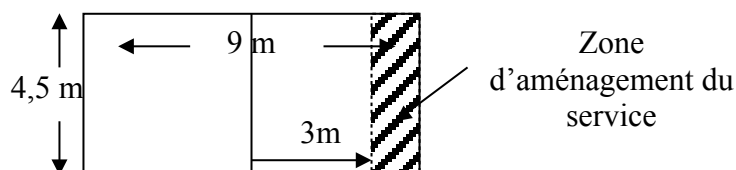
- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN

IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 3A

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs :

3 (+ 1 remplaçants maximum).

Changements :

Dans le cas où l'équipe possède 1 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est-à-dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur. Dès lors qu'il y a deux remplaçants, on fait une équipe de 2 qui peut évoluer dans les niveaux 3 en sous-effectif.

Services :

Le service doit être obligatoirement effectué par en dessous (service cuiller ou latéral).

Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 3 m du filet.

Un même joueur ne peut exécuter **plus de 3 services consécutifs**, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions :

Tous les joueurs doivent servir (chacun à leur tour).

Il n'y a pas de joueur arrière.

La position des joueurs sur le terrain est libre.

Temps mort :

Une équipe a droit à 2 temps morts de 30'' par set.

Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon :

Trois touches de ballon par équipe obligatoires (retour direct interdit) avec possibilité (= non obligatoire) d'attraper-lancer le deuxième contact sur le mode « ballon brûlant ». Manchette interdite remplacée par « passe basse » (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains)

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

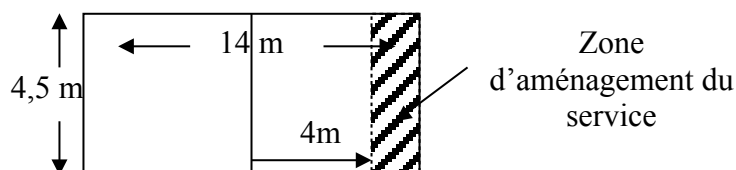
- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN

IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 3B

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs :

3 (+ 2 remplaçants maximum).

Changements :

Dans le cas où l'équipe possède 1 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est-à-dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur. Dès lors qu'il y a deux remplaçants, on fait une équipe de 2 qui peut évoluer dans les niveaux 3 en sous-effectif.

Services :

Le service doit être obligatoirement effectué par en dessous (service cuiller ou latéral).

Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 4 m du filet.

Un même joueur ne peut exécuter **plus de 3 services consécutifs**, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions :

Tous les joueurs doivent servir (chacun à leur tour).

Il n'y a pas de joueur arrière.

La position des joueurs sur le terrain est libre.

Temps mort :

Une équipe a droit à 2 temps morts de 30'' par set.

Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon :

De une à trois touches de ballon par équipe avec possibilité (= non-obligatoire) d'attraper-lancer le deuxième contact sur le mode « ballon brûlant ». Manchette et « passe basse » (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains) autorisées

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

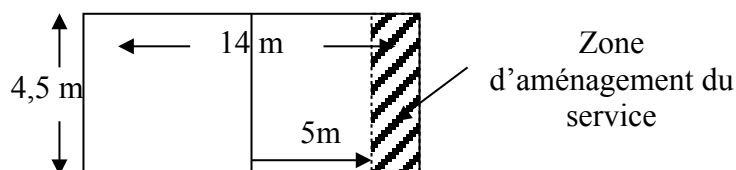
MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 3C

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs :

3 (+ 2 remplaçants maximum).

Changements :

Dans le cas où l'équipe possède 1 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est-à-dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur. Dès lors qu'il y a deux remplaçants, on fait une équipe de 2 qui peut évoluer dans les niveaux 3 en sous-effectif.

Services :

Service tennis autorisé.

Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 5 m du filet, mais dans ce cas le service doit être obligatoirement effectué par en dessous (service cuiller ou latéral).

Un même joueur ne peut exécuter **plus de 3 services consécutifs**, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions :

Tous les joueurs doivent servir (chacun à leur tour).

Il n'y a pas de joueur arrière.

La position des joueurs sur le terrain est libre.

Temps mort :

Une équipe a droit à 2 temps morts de 30'' par set.

Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon :

Pas d'aménagement spécifique.

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

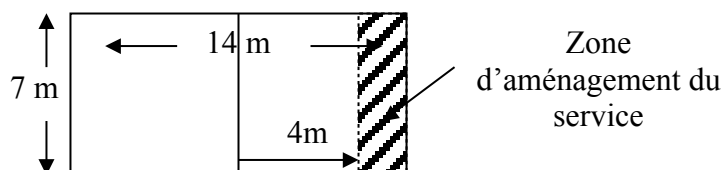
MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 4A

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs :

4 (+ 2 remplaçants maximum). A partir de 3 remplaçants, on crée une autre équipe (possibilité de jouer en sous-effectif).

Changements :

Dans le cas où l'équipe possède 1 à 2 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est-à-dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur.

Services :

Le service doit être obligatoirement effectué par en dessous (service cuiller ou latéral).

Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 4 m du filet.

Un même joueur ne peut exécuter **plus de 3 services consécutifs**, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions :

Le joueur poste 1 doit obligatoirement servir, il se retrouve arrière.

Les 4 positions des joueurs sur le terrain sont numérotées comme suit :

La position **1** sera celle du joueur arrière,

La position **2** sera celle du joueur avant droit,

La position **3** sera celle du joueur avant centre,

La position **4** sera celle du joueur avant gauche.

Positions relatives des joueurs entre eux (au moment de la frappe du ballon au service) :

Les joueurs avants, de chaque équipe, doivent se positionner dans l'ordre 2, 3, 4 de droite à gauche du terrain (en regard du filet)

Le joueur arrière de l'équipe en réception doit se positionner en arrière des 3 joueurs avants.

Temps mort :

Une équipe a droit à 2 temps morts de 30'' par set.

Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon :

De une à trois touches de ballon par équipe avec possibilité (= non-obligatoire) d'attraper-lancer le deuxième contact sur le mode « ballon brûlant ». Autorisation de la « passe basse » (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains) et de la manchette.

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

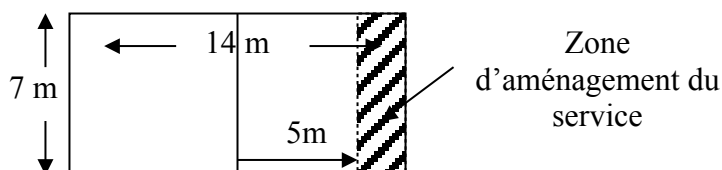
- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN

IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 4B

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs :

4 (+ 2 remplaçants maximum). A partir de 3 remplaçants, on crée une autre équipe (possibilité de jouer en sous-effectif).

Changements :

Dans le cas où l'équipe possède 1 à 2 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est-à-dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur.

Services :

Le service doit être obligatoirement effectué par en dessous (service cuiller ou latéral).

Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 5 m du filet.

Un même joueur ne peut exécuter **plus de 3 services consécutifs**, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions :

Le joueur poste 1 doit obligatoirement servir, il se retrouve arrière.

Les 4 positions des joueurs sur le terrain sont numérotées comme suit :

La position **1** sera celle du joueur arrière,

La position **2** sera celle du joueur avant droit,

La position **3** sera celle du joueur avant centre,

La position **4** sera celle du joueur avant gauche.

Positions relatives des joueurs entre eux (au moment de la frappe du ballon au service) :

Les joueurs avants, de chaque équipe, doivent se positionner dans l'ordre 2, 3, 4 de droite à gauche du terrain (en regard du filet)

Le joueur arrière de l'équipe en réception doit se positionner en arrière des 3 joueurs avants.

Temps mort :

Une équipe a droit à 2 temps morts de 30'' par set.

Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon :

Autorisation de la « passe basse » (contact poussé vers le haut mains ouvertes, sorte de porté pleines mains) et de la manchette.

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

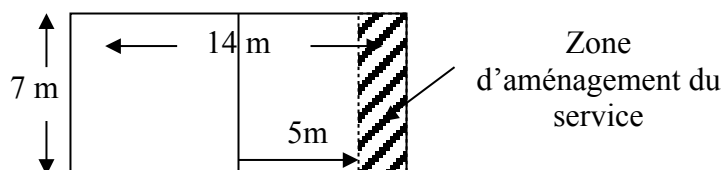
- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN

IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Niveau de jeu 4C

Dimensions du terrain :



Hauteur du filet :

Hauteur de la catégorie au minimum. (Augmenter la hauteur du filet améliore la jouabilité)

Nombre de joueurs :

4 (+ 2 remplaçants maximum). A partir de 3 remplaçants, on crée une autre équipe (possibilité de jouer en sous-effectif).

Changements :

Dans le cas où l'équipe possède 1 à 2 remplaçants, la règle de participation est appliquée, c'est-à-dire qu'il y aura un changement obligatoire de joueur à chaque rotation à la position du serveur.

Services :

Service tennis autorisé.

Possibilité d'une zone d'aménagement du service à 5 m du filet, mais dans ce cas le service doit être obligatoirement effectué par en dessous (service cuiller ou latéral).

Un même joueur ne peut exécuter **plus de 3 services consécutifs**, pour éviter le contrôle du match par un seul serveur. Il y a rotation et changement de serveur.

Rotation et positions :

Le joueur poste 1 doit obligatoirement servir, il se retrouve arrière.

Les 4 positions des joueurs sur le terrain sont numérotées comme suit :

La position **1** sera celle du joueur arrière,

La position **2** sera celle du joueur avant droit,

La position **3** sera celle du joueur avant centre,

La position **4** sera celle du joueur avant gauche.

Positions relatives des joueurs entre eux (au moment de la frappe du ballon au service) :

Les joueurs avants, de chaque équipe, doivent se positionner dans l'ordre 2, 3, 4 de droite à gauche du terrain (en regard du filet)

Le joueur arrière de l'équipe en réception doit se positionner en arrière des 3 joueurs avants.

Temps mort :

Une équipe a droit à 2 temps morts de 30'' par set.

Il n'y a pas de temps mort technique.

Touches de ballon :

Pas d'aménagement spécifique.

Ballon recommandé :

En fonction de la catégorie et/ou du niveau :

- benjamin(e)s et débutants tous âges : **Poids de 200-240g** .

MIKASA MG V 230, SV2 SCHOOL, SKV5 ou MVA 350 (UL, SL...),

MOLTEN SSVP 4, V5M 2000L ou V5M 2500L Ou équivalent...

- Niveaux confirmés et experts : **Poids de 260-280g**

MIKASA MVA 200, MVA 300, MVA 310, MVP 200 et MVL 2001 MOLTEN

IV5XC, V5M5000, V5XSLC, V5M4500 et V5M4000 ou équivalent.

Propositions d'organisations de plateaux

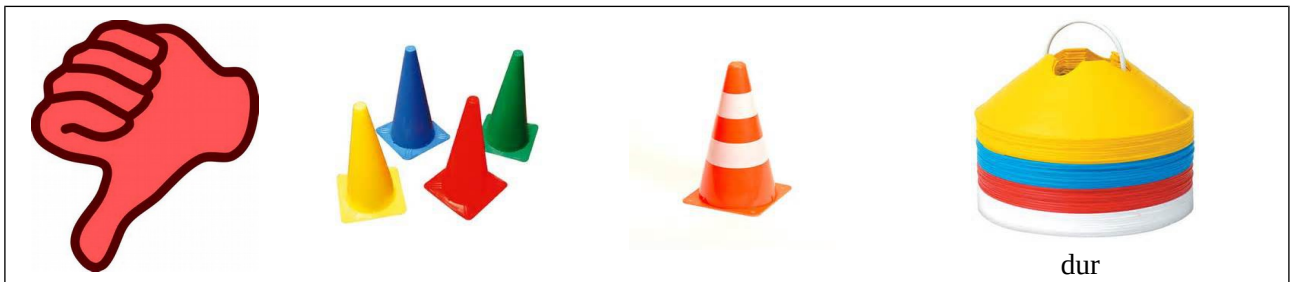
Le matériel :

Le temps de mise en place et les possibilité d'évolution des formes de jeu du plateau amène à utiliser un matériel :

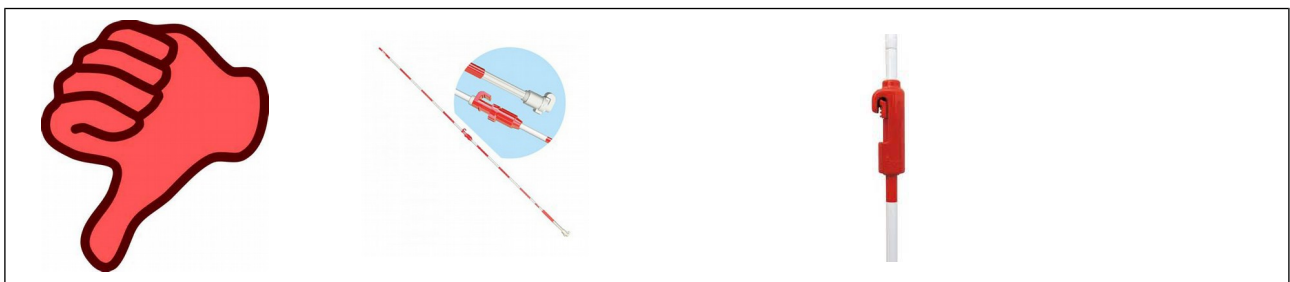
- amovible et garantissant une sécurité maximale dans le cadre de la pratique,
- créant un visuel permettant la compréhension des espaces de jeu et parallèlement la motivation.

Le marquage au sol ne doit pas glisser sous l'appui ou provoquer de blessure. Sont préconisés :

- les « galettes » ou « crêpes » ou encore « plots type soucoupes plats écrasables »
- au détriment des plots en plastique « dur » ou « glissant ».



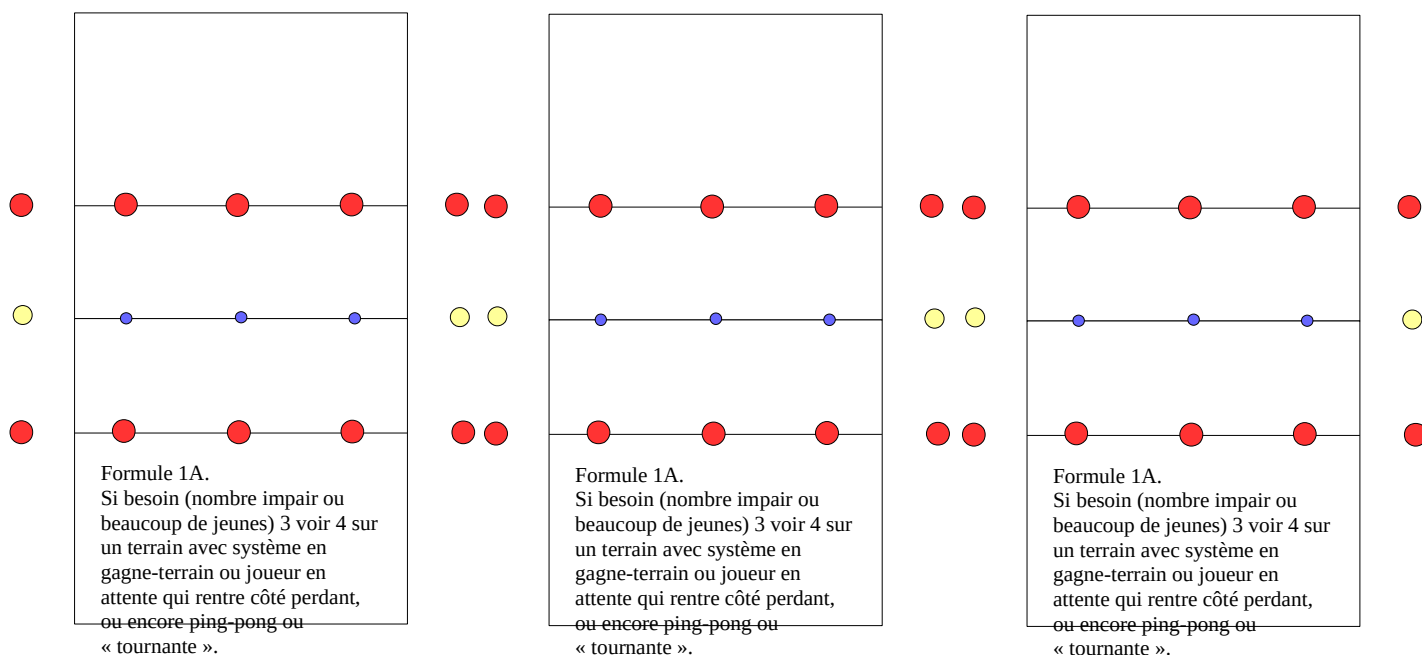
Des antennes permettent de mieux appréhender les espaces aériens mais aussi de repérer très rapidement les espaces au sol dans la continuité de l'antenne. Les mettre en place et de les déplacer rapidement est important, aussi sont préconisées les antennes à scratch au détriment des antennes à vis.



Organisation de plateaux

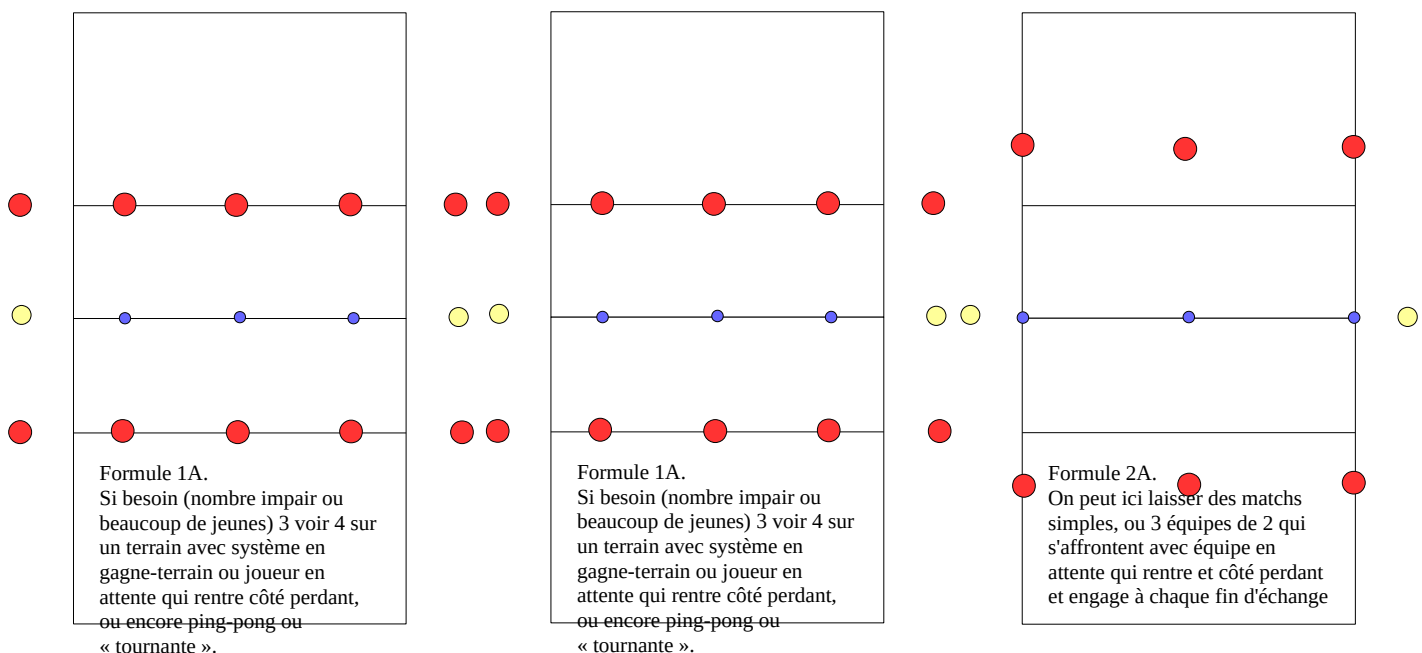
Exemples de plateaux débutants en début d'année:

De 24 (1c1) à 48 (1c1 avec système « ping-pong » = chacun joue une balle à son tour dans le même échange) jeunes jouent en même temps dans un type C. Montée-descente au temps, 2'30mn par match.



Possibilité de jouer aussi en alternance type « coupe Davis » : A joue contre C pendant que B joue contre D. Puis A et B joue contre C et D en 2c2.

La version ci-dessous présente une formule en simultané – parallèle, mais on peut aussi l'envisager sous format alterné (d'abord tous les 1C1, puis les 2c2).



Poteaux : ●

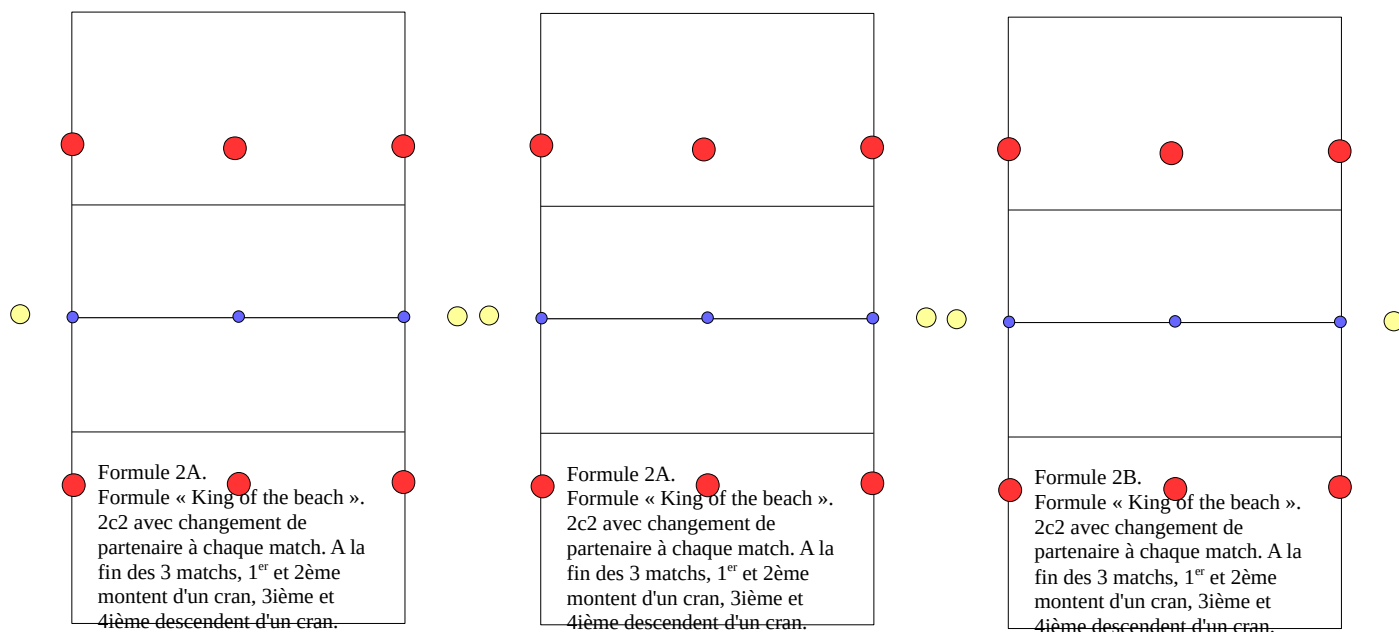
Plots : ●

Antennes à scratch : ●

Gestion d'un plateau à niveaux hétérogènes

Pour cet exemple, on pourrait imaginer des benjamins et benjamines jouer ensemble, benjamin(e)s et minimes aussi, dont le niveau est « débutant » et « débrouillé ».

24 joueur(se)s, avec possibilité de gérer le nombre impair en créant 1 « unité joueur » avec 2 jeunes liés. (On se retrouve avec un 3c2 où l'équipe de 3 contient 1 joueur libre et 2 joueurs « attachés »). Montante descendante à chaque fin des 3 matchs de King of the beach comme indiqué (7 à 9 minutes par tour). 2'30 à 3'00 par match. Système en montée-descente. Montée vers le terrain le plus fort (ici 2B).



Autre possibilité : Variation autour du 4c4 avec possibilité de jouer à 3 pour gérer les effectifs au mieux (Cf règlements des formules 4). Possibilité d'adapter les dimensions des terrains pour faire jouer un maximum d'équipes (de poteau à milieu de terrain = 2 terrains de 5,5m de large sur un terrain 9x18m). Montée descente avec matchs au temps (7 minutes à 9 minutes par match). Montée vers le terrain le plus fort (ici 4C)

