

Règles du jeu Kids Volley

Introduction

Ces règles de jeu sont valables à partir du 1er juin 2024 et jusqu'à nouvel ordre pour les Mobilère Kids Volley Days.

Philosophie de jeu Kids Volley

Kids Volley est une introduction ludique au volleyball. Kids Volley doit procurer du plaisir aux jeunes joueurs/joueuses tout en les initiant à la technique, à la tactique et à la philosophie du volleyball. Les joueurs/joueuses doivent jouer avec courage et oser conclure un match par une attaque. Dès le Kids Volley, une attention particulière est accordée au premier contact de balle afin d'initier une construction de jeu optimale pour l'attaque.

Règles pour les trois niveaux de Kids Volley

Kids Volley se joue en trois niveaux. Les niveaux se basent les uns sur les autres. Le match est adapté aux capacités physiques et cognitives des enfants. Le tableau suivant résume les règles du Kids Volley, qui s'appliquent aux trois niveaux.

Sujet	Détails
Dimensions du terrain	Largeur: 6m, longueur: 9m, un tiers du terrain de volleyball (Illustration 1)
Réseau	Filet longitudinal (volleyball ou badminton), hauteur 1.90 m
Durée du jeu	Les matchs sont chronométrés. Durée du match: 12 minutes
Balle de match	Ballon léger (160-180 g), p. ex. Mikasa VS170W ou modèle précédent
Nombre de joueurs/joueuses de champ	3
Joueurs/joueuses par équipe	3 à 5
Autorisation de jeu/licence	U14. Les joueurs/joueuses doivent être en possession d'une licence valable.
genre	Mixte, les équipes composées uniquement de filles/garçons sont autorisées
Système de jeu	<ul style="list-style-type: none">– 3 joueurs/joueuses se tiennent en triangle, pointe en arrière (Illustration 2)– Si un joueur/joueuse est sorti-e, le match se poursuit à 2 contre 3, etc.– 2 joueurs/joueuses se tiennent côte à côte– 1 joueur/joueuse peut choisir librement sa position
Rotation	Après chaque traversée du filet, l'équipe qui a joué le ballon par-dessus le filet tourne d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque deux joueurs/joueuses sont présent-e-s, les places sont échangées (Illustration 2).

Mode de comptage et entrée/sortie	<ul style="list-style-type: none"> – En cas d'erreur, le joueur/la joueuse à l'origine de l'erreur doit quitter le terrain. Il/elle récupère le ballon perdu et le donne à un-e responsable. En cas de doute sur l'auteur de l'erreur, les coaches décident. – Certaines actions (selon le niveau) permettent de faire revenir un-e joueur/joueuse sur le terrain. – Le joueur/joueuse qui est resté(e) le plus longtemps dehors est mis(e) en jeu. – Cela se fait sans interruption du mouvement de jeu. Le joueur/la joueuse qui revient intègre immédiatement la rotation. – Si une équipe n'a plus de joueurs/joueuses sur le terrain, l'autre équipe marque un point. – Les deux équipes commencent à nouveau avec 3 joueurs/joueuses.
Service	<ul style="list-style-type: none"> – Droit de servir: c'est l'équipe du côté de laquelle le ballon a été perdue qui sert, quelle que soit l'équipe qui a marqué le dernier point. – Le Service par le bas. – Le service peut être effectué n'importe où sur le terrain ou derrière la ligne de fond. Le joueur/la joueuse qui sert décide de l'endroit.
Direction du jeu	<p>Il n'y a pas de direction du jeu. Quelqu'un compte les points. Les accompagnateur-trice-s des équipes aident les joueurs/joueuses en cas de désaccord. Les accompagnateur-trice-s ont chacun-e un ballon en main. Si un ballon est perdu pendant le match, il est remplacé par les joueurs/joueuses. Sinon, ils n'interviennent pas, dans la mesure du possible.</p>

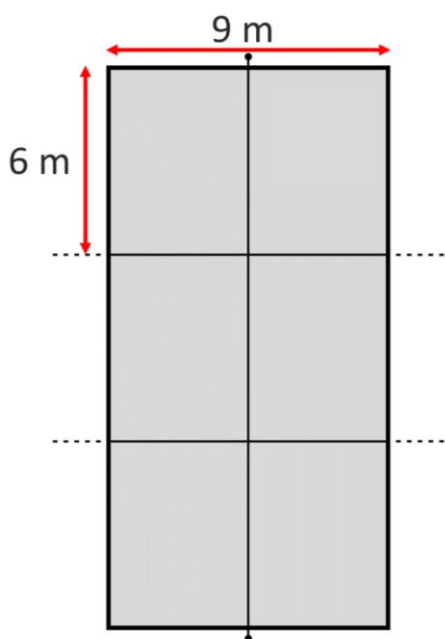


Illustration 1 Terrain de jeu

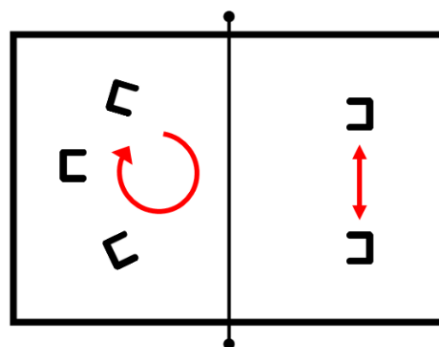


Illustration 2 Mise en place et rotation

Kids 1

Objectifs

Dans le match Kids 1, l'accent est mis sur la reconnaissance de la trajectoire et sur le déplacement sur le terrain. Le match se joue sous forme de lancer et d'attraper. Les joueurs/joueuses doivent avoir beaucoup de plaisir à jouer et à développer un esprit d'équipe. Les règles spécifiques du Kids 1 figurent dans le tableau ci-dessous.

Règles spécifiques

Sujet	Détails
Ouverture du jeu	Le jeu s'ouvre par un service. Les joueurs/joueuses qui ne peuvent pas encore faire le service peuvent renoncer au service et lancer le ballon.
Nombre de contacts de balle	Un contact de balle obligatoire. Il est permis d'attraper un ballon qui rebondit sur un coéquipier ou une coéquipière.
Déroulement du jeu	Le ballon est renvoyé par-dessus le filet directement après avoir été attrapé par un Lancer sans courir ni sauter en l'air. Ensuite, l'équipe qui a lancé par-dessus le filet effectue une rotation d'une position dans le sens des aiguilles d'une montre.
Fin du tour de jeu	Un tour de jeu se termine lorsque: <ul style="list-style-type: none">– Le ballon tombe au sol– Le ballon est lancé ou joué vers sa propre équipe (exception - rebond)– Une équipe oublie de faire une rotation
Action de retour joueur/joueuse	Attraper le ballon une fois.

Kids 2

Objectifs

Chez les Kids 2, le service est obligatoire et la réception est introduite. Les joueurs/joueuses apprennent à jouer dans l'espace vide et doivent contrôler le ballon de manière à ce qu'un-e autre joueur/joueuse puisse l'attraper. Les règles spécifiques du Kids 2 figurent dans le tableau ci-dessous.

Règles spécifiques

Sujet	Détails
Ouverture du jeu	Le jeu s'ouvre par un service (obligatoire).
Nombre de contacts de balle	Deux contacts de balle obligatoires
1er contact de balle	<ul style="list-style-type: none"> - Le premier contact d'une équipe avec le ballon est un geste de volleyball. - La réception se fait dans la maison située au milieu du terrain (Illustration 3). - Si un-e joueur/joueuse est seul-e sur le terrain, il/elle remonte le ballon vers lui/elle-même.
2ème contact de balle	Après le premier contact d'une équipe avec le ballon, celui-ci est attrapé par un coéquipier ou une coéquipière et lancé par-dessus le filet. Il est interdit de courir ou de sauter avec le ballon avant de le lancer.
Fin du tour de jeu	Un tour de jeu se termine lorsque <ul style="list-style-type: none"> - Le ballon tombe au sol - Le premier contact de balle est attrapé - Une équipe a 1 ou 3 contacts de balle - Une équipe oublie de faire une rotation
Action de retour joueur/joueuse	L'équipe réussit à deux reprises une construction de jeu réussie avec deux contacts de balle suivis d'une traversée du filet (il n'est pas nécessaire que ce soit d'un seul tenant).

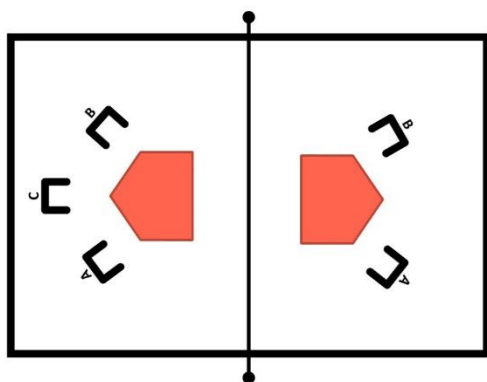


Illustration 3 Jouer dans la maison ; marqué en rouge

Kids 3

Objectifs

Chez Kids 3, les joueurs/joueuses apprennent à construire un match sur trois contacts et à le conclure par une attaque. Ils apprennent ainsi à être courageux et peuvent développer leur confiance en eux grâce à des expériences réussies. La construction du match avec trois contacts de balle exige une bonne communication entre les joueurs/joueuses et favorise en même temps l'esprit d'équipe. Les règles spécifiques du Kids 3 figurent dans le tableau ci-dessous.

Règles spécifiques

Sujet	Détails
Ouverture du jeu	Le jeu s'ouvre par un service sur le terrain (obligatoire).
Nombre de contacts de balle	Trois contacts de balle sont obligatoires.
1er contact de balle	<ul style="list-style-type: none"> – Le premier contact d'une équipe avec le ballon est un geste de volleyball. – La réception se fait dans la maison située au milieu du terrain (voir Illustration 3). – Si un-e joueur/joueuse est seul-e sur le terrain, il/elle remonte le ballon vers lui/elle-même.
2ème contact de balle	<ul style="list-style-type: none"> – Le ballon est attrapé par un coéquipier ou une coéquipière après le premier contact de balle. – Il/elle se lance le ballon en l'air et le passe à un-e coéquipier-ère avec un geste de volleyball. – Il est permis d'effectuer le 2e contact de balle directement avec un geste de volleyball. – Si un-e joueur/joueuse est seul-e sur le terrain, il/elle se lance le ballon vers le haut et attaque directement. Le troisième contact de balle n'est pas nécessaire.
3ème contact de balle	Le 3e contact de balle se fait si possible en attaque, mais dans tous les cas avec un geste de volleyball, par-dessus le filet.
Fin du tour de jeu	Un tour de jeu se termine lorsque <ul style="list-style-type: none"> – Le ballon tombe au sol – Le 1er ou 3ème contact de balle est attrapé – Une équipe a 1 ou 2 contact(s) de balle (exception: joueur/joueuse seul(e)) – Une équipe oublie de faire une rotation
Action de retour joueur/joueuse	L'équipe réussit trois fois une construction de jeu réussie avec trois contacts de balle suivis d'une traversée du filet (pas nécessairement d'un seul tenant).