

Le prochain tournoi Pupilles aura lieu le dimanche 19 novembre à Huy.

Les inscriptions se font par email et se clôturent le jeudi 16 novembre.

Via le formulaire ci-joint.

Toutes les formes de jeux se déroulent par paire et donc les inscriptions aussi.

Nous serons stricts puisque les planning du tournoi sont prévu avant et donc donnez le nombre correct de paire. Trop de joueurs ou pas assez de joueurs, cela sera à vous de gérer ! Si votre club a inscrit plusieurs équipes, complétez seulement une inscription pour votre club.

Organisation du tournoi

Comme signalé lors des réunions jeunes, les formes jouées varient de tournoi en tournoi mais la forme de base de 2/2 décrite ci-dessous sera toujours jouée.

Préparez les formes de jeux avec vos équipes avant le tournoi !

On fera certes une démo rapide mais il ne s'agit pas de commencer à tout expliquer à vos joueurs pendant le tournoi.

Jouer ces formes à vos entraînements précédent le tournoi pour que les rencontres se déroulent de manière fluide pour chacun.

Attention seulement 2 minutes entre les séries de matchs donc diriger rapidement vos joueurs vers le terrain suivant s'ils jouent, vous pourrez faire votre débriefing après le tournoi.

Le but est de donner à chacun un maximum de temps de jeu.

N'hésitez pas à impliquer des parents, joueurs plus âgés pour organiser / mettre les points...

Le but est d'avoir une personne par terrain.

Pour ce premier tournoi nous jouerons d'abord des formes de 1/1 puis les formes de 2/2 classiques. On joue 6 matchs des deux formes de jeu choisies pour ce tournoi.

Attention la forme du 1/1 est remplacée par un jeu de smash volley.

9h00 démo des formes smash volley

9h15 début du tournoi smash volley 6 match de 8 minutes avec 2 minutes entre les matchs

10h05 Pause

10h20 démo des formes 2/2

10h30 début du tournoi 2/2 6 matchs de 12 minutes avec 2 minutes entre les matchs

Niveau du joueur/joueuse

Afin d'assurer la qualité du tournoi et de permettre à chaque joueur/euse (le sien mais aussi les joueurs adverses) de s'amuser, il est nécessaire de s'inscrire au niveau réel du joueur.

Le bon niveau : ni trop facile, ni trop difficile.

Et c'est là que les choses se gâtent parfois. Lors d'un tournoi, il y a toujours un certain nombre d'enfants qui ne sont pas inscrits au bon niveau.

Parfois, il n'y a pas de rallye (les joueurs adverses n'ont rien à faire) parce qu'à chaque fois, il y a un problème avec un des duos.

Parfois, cela conduit à ne pas jouer la balle correctement, par exemple : les enfants "portent" la balle beaucoup trop longtemps au lieu d'exécuter une touche correcte, ce qui est très frustrant pour les joueurs adverses.





Pour pouvoir inscrire correctement les enfants, l'entraîneur peut faire plusieurs choses à l'entraînement :

1. tester les enfants régulièrement à l'entraînement pour vérifier s'ils sont compétents pour jouer une forme de jeu particulière ou s'ils sont prêts à jouer une forme de jeu plus élevée
- 2 pratiquer les formes de jeu (y compris l'après), en particulier dans la semaine précédant le tournoi
- 3 s'assurer que la forme de jeu est jouée correctement (par exemple : passe correctes).

Formes jouées le 01 octobre





Smash volley

N'hésitez pas à regarder les vidéos en suivant le QR code !

		S2 	S3 	S4 	S5 
Mise en jeu		Service par le bas ou le haut depuis la ligne des 3m au dessus du filet haut	Service par le bas ou le haut depuis la ligne de fond au dessus du filet haut		
K1	Reception	Attraper la balle avant ou après un rebond Lancer	Attraper la balle avant le rebond Lancer	Reception avant le rebond	
	Passe	Attraper - Lancer			Technique volley
	Attaque	Frappe au dessus du filet bas			
K2	Defense	Attraper la balle avant ou après un rebond Lancer		Attraper ou jouer en techn. volley avant ou après un rebond	Jouer en techn. volley avant ou après un rebond
	Passe	Attraper - Lancer			Technique volley
	Attaque	Frappe au dessus du filet bas			
	Après	Changer de place			
Résumé	Reception et defense attrapée avant ou après le rebond	Reception attrapée avant le rebond	Reception volley avant le rebond	Defense libre	Passe volley Defense volley

pour le 2/2

L'après des formes 2/2 sera de se frapper dans les mains en sautant puis changer de place avec son partenaire

	2.0a	2.0b	2.1	2.2
				
1ère touche (Réception défense)	Attraper-Lancer	Attraper-Lancer	Technique volley	Technique volley
2ème touche (passe)	Attraper-Lancer	Technique volley	Attraper-Lancer	Technique volley
3ème touche (attaque)	Technique volley	Technique volley	Technique volley	Technique volley

N'hésitez pas à regarder les vidéos en suivant le QR code !

Et nouveauté cette fois puisqu'il y aura une vraie remise des prix avec des coupes.

Les coupes restent la propriété de l'organisation et seront remises en jeu lors du tournoi.

Les clubs gagnant un prix repartent avec les coupes et les gardent jusqu'au tournoi suivant.

Ce sont 12-13 coupes qui seront en jeu à chaque tournoi.

Ce sont donc les clubs qui concourent et pas les équipes individuelles.

L'idée est que si vous gagnez un trophée pour un classement général, vous ne pouvez pas participer pour un trophée d'une forme de jeu particulière. Par exemple si vous gagnez le trophée général du 2 contre 2, vous ne pouvez pas gagner le trophée du 2-0 qui sera attribué à une autre équipe même si vous êtes premier en 2-0.

Les trophées

Classement général de la journée, toute les formes de jeu sont prises en compte le 2 contre 2 mais aussi le 1 contre 1 et le smash volley

Classements général en 2 contre 2 : basé sur toutes les catégories de 2 contre 2 (2.0a, 2.0b, 2-1, 2-2)

Classements général en 1 contre 1 ou jeu de smash volley (toutes les formes)

Pour ces 3 trophées il faut au minimum 3 équipes et jouer dans deux catégories différentes

Ensuite les trophées pour chaque forme

2-2

2-1

2.0a

2.0b

S2

S3

S4

S5

Un prix décerné par l'organisation du tournoi.

Faisons de ces rassemblements une fête !