

Cette plaquette est à destination des encadrants et a pour objectif de présenter les éléments importants afin de mettre en place la réforme de l'entraînement et des compétitions des catégories poussin et benjamin, nommée **EVOLU'BAD**, lors de la **saïson test 2021 – 2022**.

Pour plus de détails, notamment sur les constats ayant amené les comités 95, 93 et 91 à travailler sur cette réforme et les objectifs, se référer à la note spécifique sur le site internet du comité, dans l'onglet « jeunes ».

EVOLU'BAD

4 terrains sur 3 niveaux de jeu ont été créés pour correspondre au développement des jeunes joueurs entre poussin 1 et benjamin 2.

Des habiletés, réparties en 4 thèmes (*voir page verso*), sont listées par niveau.

Les compétitions

Généralités

- ✓ Pas de TEJ, Interclub jeunes et Départemental pour ces catégories.
- ✓ Création d'un circuit de compétition : les Rencontres Essonne Jeunes – REJ avec 4 étapes (gratuites)
- ✓ Modification du scoring, du mode de classement et de la durée.
- ✓ Volants plastique (fournis par le comité départemental)
- ✓ Uniquement en simple
- ✓ Mixité – filles et garçons mélangés
- ✓ Les compétitions passent d'une **logique de résultats à une logique de compétences**.

Changement de niveau

Un joueur débute, sauf cas exceptionnel, sur le niveau DECOUVERTE.

Il doit valider l'ensemble des habiletés du niveau sur lequel il joue pour pouvoir monter d'un niveau.

La montée d'un niveau se fait sur validation du comité départemental (un salarié présent sur toutes les étapes REJ).

Une montée est acquise définitivement – un joueur ne peut pas descendre d'un niveau.

Il n'existe pas de limite de montée : un poussin 1 très talentueux pourra ainsi jouer sur le niveau PERFECTIONNEMENT.

Un joueur qui valide l'ensemble des habiletés du niveau PERFECTIONNEMENT se surclasse avec les minime sur les compétitions TEJ – IC jeunes – départemental jeunes.

Les à-côtés

- ✓ Coaching : plus de coaching afin de favoriser l'autonomie des joueurs et respecter les règles fédérales.
- ✓ Arbitrage : les joueurs arbitreront des matchs pendant la compétition.
- ✓ Culture bad : un quiz sera disponible sur chaque étape – le thème sera envoyé aux clubs en amont.

A l'entraînement

Cette réforme a été conçue pour remettre de la cohérence entre l'entraînement et la compétition.

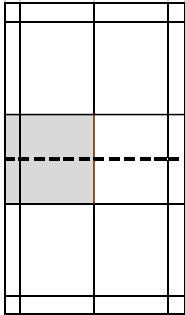
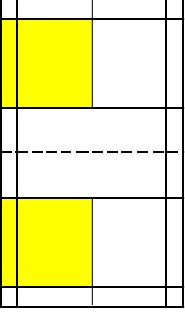
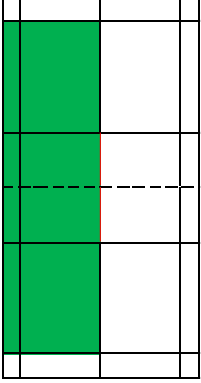
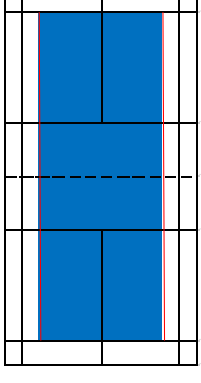
Il est donc bien évidemment conseillé d'entraîner régulièrement les jeunes joueurs sur des terrains aménagés comme de nombreux clubs le faisaient déjà.

Cependant, il ne s'agit donc pas de modifier totalement l'entraînement ou de ne faire que du jeu au filet pour un joueur au niveau DECOUVERTE par exemple.

Il est primordial de continuer à varier les situations, les contraintes proposées aux joueurs, et donc forcément **d'aborder le grand terrain**.

Saïson test

A l'issue de cette saison d'expérimentation, le comité apportera, le cas échéant, les ajustements nécessaires et produira différents documents (logo, affiche pour les clubs, document définitif pour les encadrants).

NIVEAU		DECOUVERTE		DEVELOPPEMENT		PERFECTIONNEMENT	
		BLANC	JAUNE	VERT		BLEU	
Schéma du terrain							
	Filet	1 m10	1 m25	1 m40			
Service	Services droits (pas de zones paires et impaires)	Services droits (pas de zones paires et impaires)	Services droits (pas de zones paires et impaires)	Services en diagonale (zones paires et impaires)			
Règles spéciales	<p>Serveur et receveur derrière la zone de jeu</p> <p>Service dans la zone de jeu</p> <p>Let au service si le volant tape la bande</p> <p>Faute si kill sur l'adversaire</p>	-	-	Lignes latérales placées 50 cm à l'intérieur des lignes du terrain de simple adulte			
Mise en jeu	<p>Effectuer des services en revers (placement, tenue du volant, gestuelle)</p> <p>Adopter une attitude disponible en réception, avec une position d'attente dynamique</p>	Effectuer des services en coup droit (placement, lâché de volant, gestuelle)	Effectuer des services en coup droit (placement, lâché de volant, gestuelle)	Effectuer des services courts et longs avec une préparation identique			
Maniabilité	<p>Effectuer des frappes main basse (contre-amorti, lob, défense) et mi-hauteur (drive)</p> <p>Utiliser une prise adaptée à la frappe</p>	Effectuer des frappes main haute (dégagement, smash, amorti)	Relâcher les doigts et la main pour changer de prise	Utiliser le relâché-serré sur les différents types de frappes			
Equilibre et Motricité	<p>Effectuer des fentes avant avec la jambe raquette</p> <p>Se replacer entre les frappes</p>	Utiliser le pied frappe sur les fentes	Utiliser le saut ciseau sur les frappes main haute	Utiliser l'armé dès le démarrage lors des différents déplacements			
Gestion du duel	<p>Enchaîner plusieurs frappes consécutives dans un même échange</p> <p>Contrôler ses émotions</p>	Varier les trajectoires pour déplacer l'adversaire (ou jouer dans un espace libre)	Varier les types de services (courts et longs) pour perturber l'adversaire	Elaborer une tactique simple			
Format de compétitions		1 set de 11 points sec	2 sets gagnants de 11 points sec	2 sets gagnants de 11 points sec			
		Ronde suisse - matchs de simple uniquement	Ronde suisse - matchs de simple uniquement	Ronde suisse - matchs de simple uniquement			
		2h30 maximum - 3 matchs de chaque terrain minimum	4h maximum - 5 matchs minimum	4h maximum - 5 matchs minimum			
		Mixité (pas de séparation garçons-filles)	Mixité (pas de séparation garçons-filles)	Mixité (pas de séparation garçons-filles)			
	Volants plastique	Volants plastique	Volants plastique	Volants plastique			
	Pas de coaching	Pas de coaching	Pas de coaching	Pas de coaching			

TERRAIN

HABILETÉS

COMPETITION