



# Smart Competitions

**Version:** avril 2024  
**version :** 2.1  
**Impression :** 06.06.2024

Par souci de simplification, seule la forme féminine est utilisée au singulier dans ce texte. Il s'applique toutefois aux personnes de sexe masculin comme de sexe féminin.

## Table des matières

Table des matières .....	1
1. Situation de départ .....	2
1.1 Projet "Smart Competitions" de Swiss Olympic .....	2
2. Analyse des compétitions existantes .....	3
2.1 Accessibilité.....	3
2.2 Structure .....	3
2.3 Rapport d'activité.....	4
2.4 Orientation vers les résultats.....	4
3. Objectifs de Swiss Volley .....	4
4. Approche .....	5
4.1 Faciliter l'accessibilité .....	5
4.1.1 Tournois journaliers au lieu du championnat .....	5
4.1.2 Ouverture du système de tournois aux clubs non affiliés .....	5
4.2 Formes de jeu adaptées au niveau des élèves .....	5
4.2.1 Un large découplage des systèmes de jeu de l'âge civil .....	5
4.3 Optimiser le rapport d'activité.....	5
4.4 Orientation sur les processus vs. orientation sur les résultats.....	6
4.4.1 De nombreux tournois axés sur les processus .....	6
4.4.2 Tournois individuels axés sur les résultats .....	6
4.4.3 Code d'honneur des entraîneurs-e-s et des parents .....	6
4.4.4 Arbitres et feuilles de match .....	6
5. Systèmes de jeu .....	7
5.1 Kids Volley.....	8
5.2 Rookie Volley .....	9
5.3 Future Volleyball.....	10
5.4 Future beach volley.....	11
6. Mode de jeu .....	12
7. Organisation.....	12
7.1 La répartition des rôles entre le club, le RV et le SV .....	12
7.1.1 Planification annuelle .....	13
7.1.2 Cahier des charges .....	13
7.1.3 Candidature .....	13
7.1.4 Inscription / Désinscription .....	13
7.1.5 Répartition & élaboration des plans de match .....	13
7.1.6 Contrôle des licences & organisation sur place .....	13
7.2 VolleyManager .....	14
7.3 Licences.....	14
7.3.1 Attribution des licences .....	14
7.3.2 Attribution de l'âge maximal et de l'âge minimal .....	14
8. Horaire .....	14
8.1 Première phase (saison 22/23).....	14
8.2 Deuxième phase (saison 23/24) .....	14
8.3 Troisième phase (saison 24/25).....	14
8.4 Quatrième phase (saison 25/26) .....	15
9. FAQ .....	15
10. Bibliographie .....	15

## 1. Situation de départ

Swiss Olympic (SO) a lancé, en collaboration avec l'Office fédéral du sport (OFSP), le projet "Smart Competitions" visant à développer des formes de compétitions modernes pour la relève. Celui-ci a la devise suivante :

*"Plus de participation, une personnalité plus forte pour de meilleures performances futures".*

Outre ce projet, on peut constater une évolution de la société. Trois mégatendances ont été identifiées par les scientifiques, auxquelles les associations doivent faire face :

- Mobilité : les personnes sont prêtes à faire de plus longs trajets pour pratiquer leur hobby. L'offre d'activités sportives est très vaste. De plus, les carrières non linéaires sont de plus en plus fréquentes, y compris dans le sport.
- Individualisation : l'homme fait ce qui lui plaît. Dès que le facteur plaisir disparaît, les participants ne participent plus.
- Flexibilisation : la société ne veut plus s'engager à long terme pour quelque chose, elle veut être plus flexible et prendre des décisions à court terme. Cette évolution est également visible dans le domaine du bénévolat. De nombreuses personnes ne sont plus prêtes à s'engager bénévolement pour une organisation.

Pour Swiss Volley (SV), il est important de suivre l'évolution de la société. La "concurrence" (fédérations sportives, prestataires de sport) ne dort pas, c'est pourquoi le développement ultérieur constant des offres est important, surtout dans le domaine du sport de la balle, afin de rester attractif.

Pour que les Cadets/cadettes jouent au volleyball et au beach volley, y prennent du plaisir et restent fidèles à ce sport, Swiss Volley et ses associations régionales (AR) doivent évoluer avec leur temps et proposer des formes de compétition modernes et adaptées à leur âge pour le sport populaire. SV reprend donc le projet de SO et repense en conséquence l'offre de volleyball dans le sport de masse de la relève jusqu'à la catégorie M18 incluse.

### 1.1 Projet "Smart Competitions" de Swiss Olympic

SO et l'OFSP ont fixé les objectifs suivants pour le projet "Smart Competitions" :

- Montrer et renforcer les aspects positifs des compétitions.
- Améliorer le développement des athlètes à long terme en optimisant les compétitions actuelles pour les jeunes.
- Améliorer les aspects négatifs des compétitions par des mesures concrètes.
- Systématiser le processus au niveau national.

Le modèle des trois P est utilisé pour évaluer les compétitions actuelles et identifier les adaptations nécessaires (figure 1). Le modèle 3P est étayé par diverses études scientifiques (OFSP, non connu) et décrit les besoins fondamentaux des Cadets/cadettes dans la pratique sportive :

- une participation active au sport,
- un environnement qui permet un développement positif de la personnalité et
- un système qui favorise les facteurs de développement spécifiques à la discipline sportive.

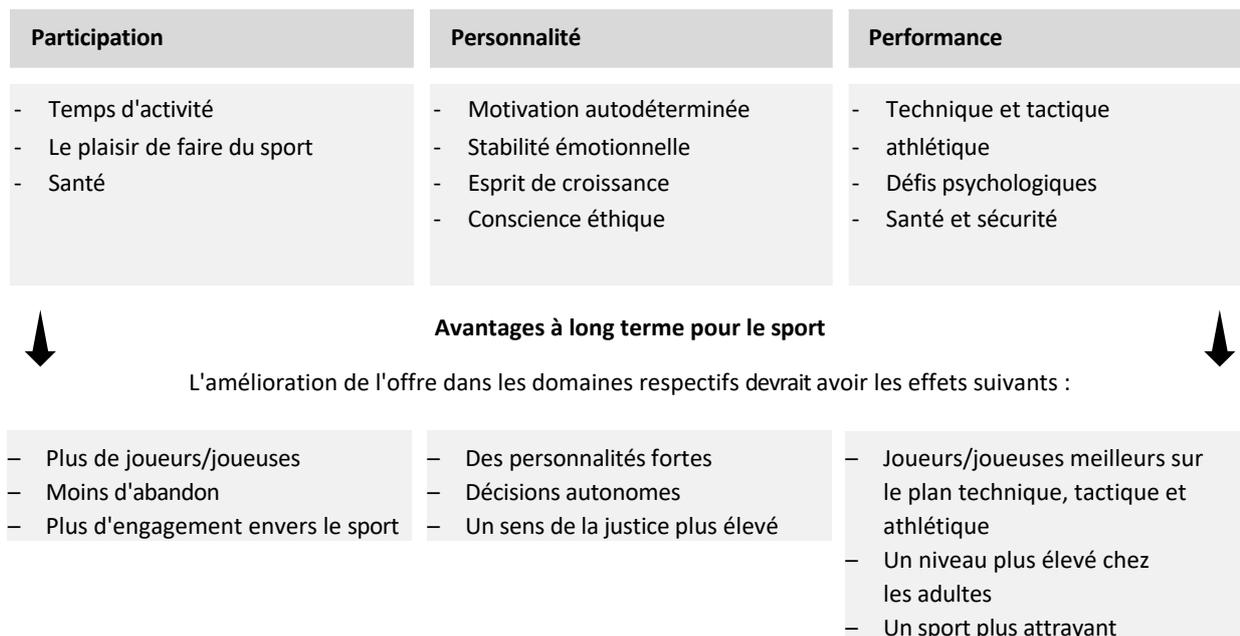


Figure 1 : Modèle 3P selon Swiss Olympic & OFSPO

## 2. Analyse des compétitions existantes

Les formes de compétition existantes dans le sport de masse de la relève ont été analysées par le groupe de projet sur la base du modèle 3P. Cette analyse a mis en évidence les problèmes suivants :

- Accessibilité
- Structure du championnat
- Rapport d'activité
- Orientation vers les résultats
- Les modes sont adaptés aux besoins du sport de performance.

### 2.1 Accessibilité

La planification des championnats des formes de compétition est très rigide. Les clubs participants doivent inscrire leurs équipes à un championnat annuel le plus souvent de manière précoce dans la saison et ne peuvent donc pas réagir de manière flexible aux changements (plus de membres, évolution plus rapide des performances) au sein de leur équipe en cours de saison. De plus, les championnats de volley-ball et de beach-volley de Swiss Volley sont exclusivement réservés à ses clubs membres et/ou à leurs licenciés.

### 2.2 Structure

Les formes de compétition sont divisées en catégories d'âge et les équipes sont liées à ces catégories lors de l'inscription. Cela complique l'accès des joueurs/joueuses tardifs et des personnes qui changent d'orientation, car leur niveau de jeu est plus faible que celui des joueurs/joueuses de longue date du même âge.

Le classement des équipes dans d'éventuels niveaux doit généralement être effectué lors de l'inscription et ne peut généralement plus être modifié en cours de saison. Pour les équipes trop bien classées ou trop mal classées pour leur niveau respectif ou qui évoluent plus rapidement en cours de saison, la motivation peut baisser en conséquence.

### 2.3 Rapport d'activité

La taille maximale des équipes est déterminée par les règles internationales, ce qui signifie autant de joueurs sur le terrain que de remplaçants. Il n'y a pas de prescription concernant l'engagement des joueurs/joueuses. Il est donc possible aujourd'hui, sauf en beach volley, que certains joueurs/joueuses ne soient pas engagés dans les compétitions.

Lors des tournois, il peut arriver qu'un grand nombre d'équipes soient réparties sur un même terrain. Cela réduit le nombre de matchs par équipe et augmente le temps nécessaire à toutes les équipes pour jouer le même nombre de matchs.

### 2.4 Orientation vers les résultats

Les tournois, les séries de tournois et les championnats sont conçus de manière à ce que la meilleure équipe soit déclarée vainqueur à la fin de la journée ou de la saison. Cet objectif conduit à une situation dans laquelle la différence de niveau entre les différentes équipes est initialement très importante, car il faut des tours intermédiaires ou des matchs croisés selon les modes de tournoi.

En raison de ces modes de jeu et de l'hétérogénéité des participants régionaux, le nombre de matchs à hauteur d'homme diminue.

## 3. Objectifs de Swiss Volley

Sur la base de ces analyses, SV a élaboré des objectifs pour la relève du volleyball et du beach-volley (figure 2) :

- Les offres de compétition doivent tenir compte des besoins du sport populaire (95% des licenciés),
- Plus de temps de jeu actif lors des compétitions de tous les participants,
- Développer la personnalité en multipliant les compétitions d'égal à égal,
- Minimiser les dropouts,
- Augmenter la qualité du jeu dans le sport populaire.

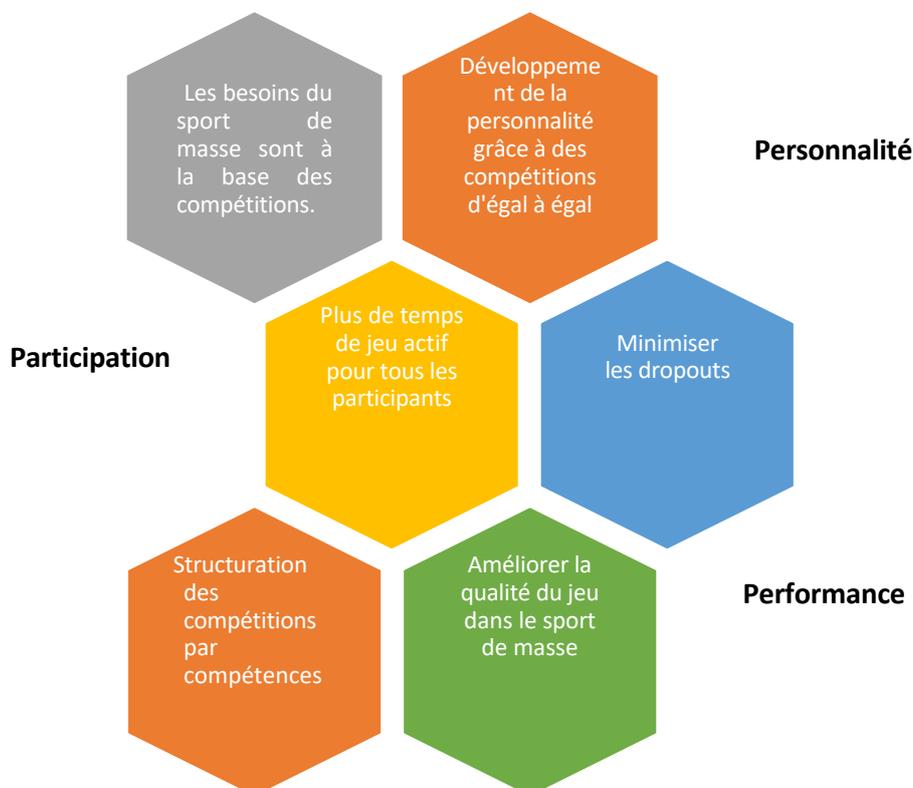


Figure 2 Objectifs du projet Smart Competitions pour le volley-ball, structurés selon le modèle 3P de SO

## 4. Approche

L'analyse réalisée a permis de définir quatre approches principales sur lesquelles seront basés les systèmes de jeu et les modes de tournoi adaptés pour le sport de masse régional des jeunes :

- Faciliter l'accessibilité
- Proposer des formes de jeu adaptées au niveau des élèves
- Optimiser le rapport d'activité
- Transmettre une orientation processus plutôt qu'une orientation résultats

Parallèlement au sport de masse régional pour la relève, l'offre pour le sport de masse et de performance ambitieux (3 unités d'entraînement et plus par semaine) doit être transférée au niveau national, en réutilisant à ces fins les journées nationales de matchs, les JBT et les championnats Suisses Juniors (CHSJ).

### 4.1 Faciliter l'accessibilité

La flexibilité des clubs et des licenciés lors de leur participation aux compétitions de SV doit être augmentée.

#### 4.1.1 Tournois d'un jour au lieu du championnat

Les formes de compétition ne seront plus proposées dans le cadre de championnats cohérents. Des tournois individuels, répartis sur toute l'année, seront organisés. En hiver, les tournois auront lieu en salle et en été sur le sable ou le gazon. Cela signifie qu'une équipe ne doit plus s'engager pour un championnat entier mais pour un seul tournoi. Cela lui permet de réagir de manière flexible à l'évolution des joueurs/joueuses et les clubs peuvent également participer à des tournois d'autres régions.

#### 4.1.2 Ouverture du système de tournois aux clubs non affiliés

A long terme, il s'agit de rendre les formes de compétitions régionales accessibles aux équipes des écoles ou des clubs de gymnastique et de revoir le système de licences pour la relève. Une analyse plus approfondie est nécessaire pour savoir sous quelle forme cela doit se faire. Des approches possibles seraient une augmentation des frais d'équipe pour les clubs non-membres de l'AR ou des indemnités journalières pour les joueurs/joueuses.

### 4.2 Formes de jeu adaptées au niveau des élèves

En fonction du niveau des joueurs/joueuses, les clubs peuvent choisir différentes formes de compétition pour leurs équipes d'un tournoi à l'autre. Les formes de compétition sont réparties en trois catégories et trois échelons, et se complètent afin de permettre aux équipes de passer facilement d'une forme à l'autre en peu de temps.

#### 4.2.1 Dissociation poussée des systèmes de jeu de l'âge civil

Il n'y aura plus que des âges indicatifs pour les différentes compétitions, la classification principale devant se faire en fonction du niveau de jeu des personnes et des équipes. Les entraîneurs-e-s s'inscrivent aux formes de compétition appropriées sur la base d'une auto-évaluation à l'aide d'un outil d'évaluation mis à disposition.

### 4.3 Optimiser le rapport d'activité

Afin d'augmenter le taux d'activité (rapport entre le temps de match et le temps de pause) lors des tournois, des directives claires sont données concernant la durée des matchs et l'engagement des joueurs/joueuses. Pour ce faire, il faut

- un nombre maximal d'équipes par terrain,
- temps d'utilisation minimal pour les joueurs/joueuses,
- un nombre maximum de joueurs/joueuses par équipe, et
- un mode de tournoi prédéfini qui ne doit pas être modifié.

#### 4.4 Orientation sur les processus vs. orientation sur les résultats

Pour le développement à long terme des joueurs/joueuses, il est important qu'ils aient la possibilité de mettre en œuvre les processus appris en compétition (p. ex. attaquer). Cependant, plus la pression du résultat est élevée dans les formes de compétition, moins les joueurs/joueuses et les entraîneurs/euses sont prêts à prendre ce risque, à ne pas marquer le point et à perdre dans certaines circonstances. Nous voulons remédier à cette situation en proposant des formes de compétition adaptées, dans lesquelles le résultat n'a pas d'incidence sur la suite de la compétition.

##### 4.4.1 *De nombreux tournois axés sur les processus*

Dans toutes les régions de Suisse, des tournois individuels indépendants les uns des autres sont organisés pour le sport de masse de la relève dans différentes catégories Kids, Rookie et Future. En complément des tournois régionaux de la catégorie Kids, les Mobilier Kids Volley Days sont proposés au niveau national selon le même système de jeu.

En complément, SV propose quatre week-ends par an des "Youth Volley Days" organisés au niveau national pour le sport de masse et de performance ambitieux, avec trois unités d'entraînement ou plus par semaine. Contrairement aux tournois régionaux, les "Youth Volley Days" sont organisés selon les catégories d'âge M14, M16 et M18. Les règles correspondent à celles des CHSJ de la catégorie U respective, les modes de matchs et l'obligation d'engagement de tous les joueurs/joueuses sont basés sur l'idée de Smart Competitions.

Tous ces tournois ont en commun le fait que les résultats finaux ne sont pas publiés, que les résultats n'ont pas d'incidence sur les tournois suivants et que tous les clubs de toutes les régions peuvent y participer. Aussi bien aux tournois régionaux que nationaux.

##### 4.4.2 *Tournois individuels axés sur les résultats*

SV continue à proposer des CHSJ dans les catégories M14, M16 et M18 en volleyball et le Quickline Junior Beachtour, y compris les N- CS dans les catégories M16 et M18.

L'accès à toutes les catégories du CHSJ se fait par le biais de tournois de qualification régionaux. L'inscription aux tournois de qualification régionaux est ouverte à tous les clubs de la région concernée, mais chaque club ne peut inscrire qu'une seule équipe. Selon la catégorie U et la région, une ou plusieurs équipes peuvent se qualifier pour participer au CHSJ.

##### 4.4.3 *Code d'honneur pour les entraîneurs-e-s et les parents*

L'objectif des entraîneurs-e-s doit être de développer leurs joueurs/joueuses et de leur permettre de prendre du plaisir dans la pratique de leur sport. Les entraîneurs-euses et les parents respectent donc un code d'honneur qui, d'une part, tient compte des valeurs du sport suisse et, d'autre part, respecte l'idée des Smart Competitions (matchs d'égal à égal, engagement de tous les joueurs/joueuses, processus avant le résultat).

##### 4.4.4 *Arbitres et feuilles de match*

Dans les catégories Kids et beach volley, les matchs se déroulent entièrement sans jury (arbitre, greffier). Dans les catégories Rookie et Future, les équipes participantes assurent l'arbitrage à tour de rôle. Ceci a pour but de promouvoir l'idée de fair-play et de respect mutuel. Aucune feuille de match n'est utilisée.

En règle générale, le principe est que seules les équipes qui jouent sont impliquées dans un match. Entre les matchs, les équipes ont une pause et ne sont pas engagées dans une autre fonction. L'organisateur peut toutefois proposer des laboratoires de compétences (p. ex. des formes d'entraînement et de mouvement que les joueurs/joueuses peuvent suivre à plusieurs reprises et de manière autonome).

## 5. Systèmes de jeu

Les systèmes de jeu régionaux doivent être répartis en trois catégories (Kids Volley, Rookie Volley, Futur Volley) (figure 3). Ces trois catégories couvrent l'évolution du sport, de la réception et du lancer (Kids Volley) au grand terrain avec spécialisation (Future Volley) ou au beach volley, en passant par le petit terrain (Rookie Volley).

Il existe trois échelons par catégorie, qui se distinguent soit par les conditions-cadres (taille du terrain, hauteur du filet, mode de comptage, règles spéciales, ...), soit par le système de jeu, y compris la taille de l'équipe. L'objectif des échelons est de permettre aux équipes de se développer au sein d'une catégorie et de préparer ainsi automatiquement le passage d'une catégorie à l'autre.

Outre les différents systèmes de jeu, les disciplines du volleyball et aussi du beach volley sont intégrées dans le calendrier régulier des compétitions. Les clubs peuvent ainsi profiter d'une offre de compétitions tout au long de l'année.

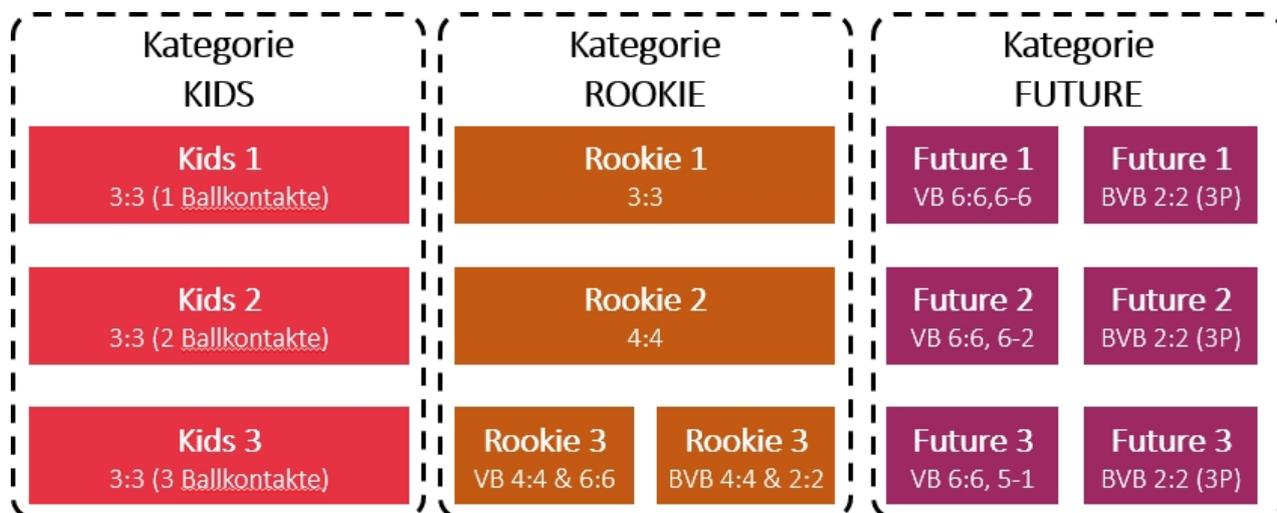


Figure 3 Structure des compétitions en différentes catégories (Kids, Rookie, Future) et échelons (1, 2, 3)

## 5.1 Kids Volley

L'idée du Kids Volley est de transmettre le plaisir du volley-ball et d'associer le premier contact avec ce sport au plaisir et au mouvement. L'objectif de la forme simple du Kids Volley, qui consiste à attraper et à lancer, est de les enthousiasmer ensuite pour le volleyball et / ou le beach volley.

Dans le Kids Volley, il n'y aura donc, par rapport aux systèmes de jeu Kids Volley actuels, que quelques petites adaptations isolées dans le domaine des formes de jeu et des systèmes.

Le tableau 1 définit les principales règles pour les catégories Kids Volley.

Tableau 1 Principales règles de la catégorie Kids Volley

Système de jeu	Kids Volley 1 (KV1)	Kids Volley 2 (KV2)	Kids Volley 3 (KV3)
<b>Système</b>	3:3 (pointe arrière)		
<b>Taille de l'équipe recommandée</b>	4		
<b>Balle</b>	Kids Volley Ball		
<b>Règles d'engagement</b>	Tous les joueurs/joueuses d'une équipe participent à la rotation lors de chaque match.		
<b>Taille du terrain</b>	L : 9.0m x l : 6.0m		
<b>Hauteur du filet</b>	1.90m		
<b>Règle de service</b>	en option (du terrain)	obligatoire (hors du terrain)	obligatoire (hors du terrain)
	Pour réduire les pauses entre les jeux, les personnes qui s'occupent des enfants disposent d'un ballon de réserve. L'enfant qui doit quitter le terrain en raison des règles du jeu devra ensuite aller chercher le ballon roulé et le rapporter à l'éducateur.		
<b>Rotation</b>	Après chaque traversée de filet		
<b>Durée</b>	12 min		
<b>Mode de comptage</b>	Si l'équipe commet une erreur, c'est la personne qui a fait le dernier service qui doit sortir du terrain. S'il n'y a plus qu'une joueuse sur le terrain adverse, il y a un "coup de poing". point.  Lorsqu'un enfant attrape un ballon (CT 1) ou franchit un certain nombre de fois le filet (CT 2 - 2x, CT 3 - 3x), il peut à nouveau entrer sur le terrain.		
<b>Contacts</b>	1 !	2 !	3 !
<b>Art. des contacts</b>	1. Contact avec le ballon attraper & lancer	1. Contact avec le ballon jouer à la volley-ball 2. Contact avec le ballon attraper & lancer	1. Contact avec le ballon jouer à la volley-ball 2. Contact avec le ballon Attraper & Auto-Passe  3ème contact avec le ballon jouer à la volley-ball
<b>Autorisation</b>	Âge de base 5-10 ans, possible jusqu'à U14		
<b>Direction du jeu</b>	Aucun, quelqu'un compte		
<b>genre</b>	Filles / Garçons / Mixte		

## 5.2 Rookie Volley

Avec le nouveau système de jeu Rookie Volley, le fil rouge de la formation au jeu est tiré du Kids Volley vers le grand terrain de volleyball et le beach volley. Cette catégorie est un point de départ idéal pour les Cadets/cadettes qui souhaitent se reconverter.

Le système de match du Rookie Volley 1 est très proche de celui du Kids Volley, mais tous les contacts sont joués à la volée et le système de comptage correspond aux règles normales du volleyball. Sur cette base, le nombre de personnes sur le terrain augmente jusqu'à ce que, dans la catégorie Rookie 3, on joue au volleyball ou au beach volley sur grand terrain.

Comme le montre le tableau 2, à l'échelon 3, les deux premiers matchs sont joués avec quatre joueurs/joueuses, et enfin les deux derniers avec le nombre habituel de joueurs/joueuses par discipline dans les compétitions internationales. Cet échelon est aussi le premier où les matchs sont séparés par sexe.

Tableau 2 Principales règles de la catégorie Rookie Volley

Système de jeu	Rookie 1	Rookie 2	Rookie 3 VB	Rookie 3 BVB
<b>Système</b>	3:3 (pointe arrière)	4:4 (P1) 2 joueurs de fond et 2 joueurs de devant	4:4 (P1) / 6:6	4:4/2:2
<b>Taille de l'équipe recommandée</b>	4	5	8	5 ou 6
<b>Balle</b>	Balle d'école	Balle d'école	:4 - balle normale 6:6 - balle d'école	balle normale
<b>Règles d'utilisation</b>	Système de bosses			
<b>Taille du terrain</b>	Terrain de badminton		4:4 - Terrain de badminton 6:6 - 9mx9m	4:4 - 6mx6m 2:2 - 6mx4m
<b>Hauteur du filet</b>	2.00m	2.00m	2.10m	2.10m
<b>Règle de service</b>	de 4,5 m, Rotation après 3 ser- vice.	de la ligne d'impact arrière Double, rotation après 3 ser- vices	de la ligne de service arrière double ou ligne de fond, rotation après 3 ser- vice.	de la ligne de base Rotation après 3 ser- vice.
<b>Rotation</b>	Normal, rotation après avoir récupéré le point			
<b>Durée</b>	3 sets de 15 points chacun		3x3 sets à 15 points	
<b>Mode de comptage</b>	Normal			
<b>Contacts</b>	3 ! de réception			
<b>Règles spécifiques</b>	Règle supplémentaire pour l'attaque à l'arrêt <sup>1</sup> Pas de temps mort		Règle supplémentaire pour l'attaque en sautant Pas de time- out	
<b>Mercyrule</b>	Si la différence de points est supérieure à 12 après 2 sets, les équipes sont mélangées (réparties équitablement).			
<b>Autorisation</b>	Âge central 11-14 ans, possible jusqu'à M18			
<b>Direction du jeu</b>	Aucun, quelqu'un compte		chaque équipe toujours 1 set	
<b>genre</b>	Filles / Garçons & Mixte (ouvert)		Filles / Garçons & Mixte (ouvert)	

<sup>1</sup> Avant chaque match, chaque équipe reçoit une pince qui doit être fixée dans la cellule de filet la plus basse. Pour chaque attaque, l'équipe peut augmenter la hauteur de la pince d'une cellule de filet. L'équipe qui atteint quatre cellules de filet reçoit ensuite un point supplémentaire. La pince est ensuite à nouveau fixée sur la cellule inférieure du filet. L'équipe peut alors collecter de nouveaux points.

### 5.3 Future Volleyball

Dans la catégorie Future Volleyball, on joue avec les règles du volleyball connues jusqu'à présent, mais avec des systèmes de matchs prédéfinis. Le nombre maximum de personnes par équipe et leur engagement sont définis.

Comme le montre le tableau 3, onze personnes au maximum sont autorisées par équipe et chaque joueuse doit jouer au moins un set par match.

Tableau 3 Principales règles de la catégorie Future Volleyball

Système de jeu	Future 1 VB	Future 2 VB	Future 3 VB
<b>Système</b>	6:6, 6-6, P1	6:6, 6-2	6:6, 5-1
<b>Taille de l'équipe recommandée</b>	7	7	8
<b>Balle</b>	Balle normale		
<b>Règles d'engagement</b>	Tous les joueurs doivent avoir un temps de jeu similaire par match. La responsabilité incombe à l'entraîneur-e. des femmes.		
<b>taille du terrain</b>	Normal, 9x9m		
<b>Hauteur du filet</b>	F:2.18m / M:2.24m	F : 2.18m / M : 2.30m	F : 2.18m / M : 2.35m
<b>Rotation</b>	Normal		
<b>Durée</b>	3 sets de 25 points chacun		
<b>Mode de comptage</b>	Normal		
<b>Règles spécifiques</b>	sans libéra/libo 1x time-out par set		Pas de 1x time-out par set
<b>Mercyrule</b>	Si la différence de points est supérieure à 20 après 2 sets, les équipes sont mélangées. (partager équitablement)		
<b>Autorisation</b>	Âge central 15-17 ans, possible jusqu'à M23		
<b>Direction du jeu</b>	chaque équipe siffle 1 à 2 sets par match		
<b>genre</b>	Séparé		

#### 5.4 Future beach volley

Dans la catégorie Future beach volley, les matchs se déroulent dès le début à deux contre deux et séparément pour les deux genres.

Comme le montre le tableau 4, la taille du terrain et la hauteur du filet augmentent continuellement sur trois échelons jusqu'à ce que les règles internationales du beach-volley soient appliquées.

Tableau 4 Principales règles de la catégorie Future beach volley

Système de jeu	Future 1 BVB	Future 2 BVB	Future 3 BVB
<b>Système</b>	2:2 ou 3:3 → Pas de spécialisation		
<b>Taille de l'équipe recommandée</b>	3		
<b>Balle</b>	Normal		
<b>Règles d'engagement</b>	Pour chaque match, tous doivent avoir un temps de jeu similaire. La responsabilité incombe à les entraîneures		
<b>taille du terrain</b>	6x6m	8x6m	8x8m
<b>Hauteur du filet</b>	F:2.18m / M:2.24m	F : 2.18m / M : 2.30m	F : 2.18m / M : 2.35m
<b>Rotation</b>	Normal		
<b>Durée</b>	3 sets de 21 points chacun		
<b>Mode de comptage</b>	Normal		
<b>Règles spécifiques</b>	1x time-out par set		
<b>Mercyrule</b>	3:3 : si la différence de points est supérieure à 20 après 2 sets, les équipes sont mélangées (répartition équitable). 2:2 : le terrain est agrandi si l'équipe est plus forte. sert (8x6m)		Le terrain est agrandi si l'équipe est plus forte (8x8m)
<b>Autorisation</b>	M23		
<b>Direction du jeu</b>	Aucun, quelqu'un compte		
<b>genre</b>	Séparé		

## 6. Mode de jeu

Le mode de jeu est clairement défini pour chaque catégorie. Cela doit permettre de garantir le temps d'activité et d'alléger le travail des organisateurs. L'objectif est d'augmenter l'attractivité pour les équipes et leurs joueurs/joueuses, ainsi que pour les organisateurs.

La durée des tournois est limitée à une demi-journée dans toutes les catégories. Cela doit permettre aux organisateurs d'organiser deux tournois le même jour et d'accueillir ainsi plus d'équipes (exception Future 3). Pour cela, le nombre maximal d'équipes par terrain est prédéfini. Cela permet de réduire le temps d'inactivité des équipes. L'objectif est que chaque équipe dispose d'autant de temps de repos que de temps de jeu.

Tableau 4 Mode de jeu par catégorie

Kids Volley	
Durée du tournoi	2.5h + programme cadre
Nombre de matchs par équipe	5
Rapport match vs. pause	1:1
Équipes par terrain	4
Mode	Groupes de 6 joueurs, Round Robin
Rookie	
Durée du tournoi	4 - 4.5h + échauffement
Nombre de matchs par équipe	Rookie 1-2 : 3 matchs   Rookie 3 VB & BVB : 2 matchs
Rapport match vs. pause	1:1
Équipes par terrain	4
Mode	Rookie 1-2 : Round Robin   Rookie 3 VB & BVB : MPP
Future	
Durée du tournoi	4 - 4.5h + échauffement
Nombre de matchs par équipe	2
Rapport match vs. pause	1:1
Équipes par terrain	4

## 7. Organisation

Outre la partie sportive, l'organisation des formes de compétition et la clarification des rôles entre les AS, les AR et les clubs sont importantes. En cas d'introduction à l'échelle nationale, l'organisation doit pouvoir se faire uniquement via le VolleyManager (VM), ce qui permet de réduire la charge de travail des AR et des organisateurs.

### 7.1 La répartition des rôles entre le club, le RV et le SV

Tableau 5 Tâches de SV, RV, club et équipe

	Swiss Volley	association régionale	Club/ Organisateur	Équipe
<b>Planification annuelle</b>	Calendrier national avec données de blocage rég.	Calendrier régional avec données de blocage naturelles		
Mobilier Kids Volley Days, Journées Volley Jeunesse	Appel d'offres de la tournois nationaux			
Catégories Kids, Rookie, Future VB & BVB		Annonce des tournois régionaux		

<b>Cahier des charges</b>	Modèle		
<b>Candidature via VolleyManager</b>	Choix de l'organisateur	Choix de l'organisateur	Candidature pour nat. Tournois & rég.
<b>Inscriptions/désinscriptions à propos de VolleyManager</b>			Sélection des équipes
			Inscription pour nat. Tournois & rég.
<b>Répartition des plans de match</b>	Modèle		Répartition des équipes
<b>Contrôle des licences</b>		Sur place	Liste d'engagement

#### 7.1.1 Planification annuelle

Dans un premier temps, Swiss Volley fixe les dates des tournois nationaux (Mobilier Kids Volley Days, Youth Volley Days) de manière à ce qu'elles se situent en dehors des vacances d'un canton. Sur cette base, chaque région établit son planning de tournois régionaux. L'objectif est de proposer au moins 3 à 5 tournois régionaux dans chaque région, dans chaque catégorie et à chaque échelon.

#### 7.1.2 cahier des charges

Pour chaque catégorie (Kids, Rookie, Future VB, Future BVB), un cahier des charges spécifique est mis à disposition par Swiss Volley. Ce cahier des charges définit les particularités et les exigences posées aux organisateurs des tournois.

L'objectif est de permettre à tous les clubs de sport populaire d'organiser un tournoi. Les exigences posées aux organisateurs en matière de charge de travail sont aussi faibles que possible (inscription aux tournois, administration des équipes inscrites, pas d'arbitres, simple feuille de match). Ces mesures permettent de réduire la charge de travail par rapport aux tournois traditionnels. En tant qu'organisateur, il faut en premier lieu organiser une salle, accrocher les filets et contrôler les listes d'engagement et les licences. En outre, les organisateurs peuvent générer de l'argent par le biais d'une contribution d'équipe et de la possibilité de se restaurer.

#### 7.1.3 Candidature

SV publie les tournois nationaux et les tournois régionaux de l'AR dans le VM et publie les dates sur le site Internet de SV. Les clubs qui souhaitent organiser un tournoi peuvent s'inscrire directement via la VM.

Parmi les clubs candidats, SV choisit un club pour les tournois nationaux et l'AR pour ses tournois régionaux. Ce club doit définir un administrateur de tournoi (fonction d'administrateur de tournoi) qui gère ensuite le tournoi et sert d'interlocuteur pour les équipes participantes. Tous les tournois attribués par SV ou les AR sont publiés sur le site Internet de SV.

#### 7.1.4 Inscription / Désinscription

L'inscription par les équipes des clubs membres se fait également via le VM par les responsables de club ou d'équipe. L'administrateur du tournoi concerné choisit parmi les équipes inscrites un nombre maximal d'équipes, qui dépend du nombre de terrains et du temps disponible.

#### 7.1.5 Répartition & élaboration des plans de match

Les modes de tournoi sont prédéfinis par SV et enregistrés dans le VM sous forme de modèles. L'administrateur du tournoi peut attribuer à chaque terrain son propre plan de match et répartir les équipes inscrites sur les terrains en fonction de leurs annonces de classement. L'objectif est de veiller à ce que les groupes soient équilibrés sur la base des annonces de classement.

#### 7.1.6 Contrôle des licences & organisation sur place

La responsable d'équipe est chargée de clôturer la liste d'engagement. Celle-ci clôt la liste une fois avant le début du tournoi et la liste est ensuite valable pour tous les matchs de ce tournoi. L'administratrice du tournoi a la possibilité de consulter la liste d'engagement et de contrôler les licences des joueurs.

## 7.2 VolleyManager

Jusqu'à la première utilisation à grande échelle dans une région, l'organisation doit pouvoir se dérouler entièrement via le VolleyManager. Pour l'instant, il manque surtout les fonctions "bourse aux tournois" et l'interface avec le site web.

## 7.3 Licences

Les catégories de licences actuelles peuvent être appliquées au système des Smart Competitions. Pour cela, il faut à la fois attribuer la licence de joueur aux différentes formes de compétition et définir l'accès aux catégories avec un âge maximum et minimum.

### 7.3.1 Attribution des licences

- Les joueurs/joueuses peuvent être engagés dans la catégorie Kids avec une licence KV (0 CHF). Elle peut être obtenue pour les joueurs qui fêtent leur 9e anniversaire avant le 31 décembre de l'année où la saison commence.
- Avec une licence M13 (15 CHF), les joueurs/joueuses peuvent être engagés dans la catégorie Kids et Rookie. Elle peut être achetée pour les joueurs/joueuses qui fêtent leur 11e anniversaire avant le 31 décembre de l'année où la saison commence.
- Avec la licence M16 (30 CHF), les joueurs/joueuses peuvent être engagés dans la catégorie Kids ou Rookie. Elle peut être achetée pour les joueurs/joueuses qui fêtent leur 14e anniversaire avant le 31 décembre de l'année où la saison commence.
- Avec la licence JLL (60 CHF), les joueurs/joueuses peuvent jouer dans toutes les catégories. Elle peut être obtenue par les joueurs/euses qui fêtent leur 21e anniversaire avant le 31 décembre de l'année où la saison commence.

En raison du changement de saison dans le VM fin mai, la licence pour les tournois de juin doit déjà être commandée début juin. Cela implique un changement de la pratique actuelle, mais c'est techniquement possible.

### 7.3.2 Attribution de l'âge maximal et minimal

- La catégorie Kids peut être jouée à partir de l'âge de 5 ans minimum jusqu'à 13 ans maximum (U14).
- La catégorie Rookie peut être jouée à partir de l'âge de 5 ans minimum jusqu'à 17 ans maximum (M18).
- La catégorie Future peut être jouée à partir de l'âge de 5 ans minimum jusqu'à 22 ans maximum (M23).

## 8. Horaire

### 8.1 Première phase (saison 22/23)

- Élaboration du projet jusqu'à fin juin 2023
- Clarification interne sur la faisabilité de la mise en œuvre
- Ateliers internes et externes
- Transfert de la direction du projet et de l'encadrement à une personne externe.

### 8.2 Deuxième phase (saison 23/24)

- Tester les modes de jeu lors de tournois individuels.
- Préparer VM en fonction des idées pour une introduction à grande échelle.
- Trouver des régions qui souhaitent tester le système au cours de la saison 24/25.
- Optimisation du concept sur la base des conclusions des tournois tests.

### 8.3 Troisième phase (saison 24/25)

- Mise en œuvre du projet dans une ou plusieurs régions à des fins de test.

- Optimisation du concept sur la base des conclusions de ce test.
- Rechercher d'autres régions.
- Préparer les adaptations de licence.
- Préparer la VM en fonction des nouvelles licences.

#### 8.4 Quatrième phase (saison 25/26)

- Plusieurs régions participent au projet
- Les adaptations des licences entrent en vigueur
- Dans l'idéal, un accès officiel de clubs externes est possible

## 9. FAQ

Dans la section suivante, nous répondons aux questions qui ont été soulevées lors des ateliers précédents.

- L'organisation de tournois au lieu de matchs n'entraîne-t-elle pas une charge de travail supplémentaire ?  
*Aujourd'hui déjà, certaines régions organisent les championnats de la relève jusqu'aux M20 inclus sous forme de tournois. Il faut compter environ un tournoi par mois par club pendant les mois d'hiver.*
- Quelle est la situation financière des clubs ?  
*Les clubs généreront des recettes grâce aux taxes d'équipe et aux repas servis lors des tournois, afin de pouvoir couvrir les frais occasionnés. Actuellement, le montant des taxes d'équipe n'a pas encore été fixé, ni la part qui sera reversée aux associations régionales ou à Swiss Volley.*
- Le championnat peut-il fonctionner s'il se compose exclusivement de tournois ?  
*Il n'y aura plus de championnat. Tous les tournois sont organisés de manière indépendante et peuvent être suivis par tous à tout moment. L'association régionale peut publier un tournoi en tant que R-MS.*
- L'appartenance à une association est-elle encore nécessaire dans ce nouveau format ?  
*Oui, actuellement, seules les équipes des clubs peuvent s'inscrire et les licences ne peuvent être obtenues que par le biais des clubs. Mais même si ces règles sont assouplies, l'entraînement et la coordination se font en premier lieu dans les clubs.*
- Qu'en est-il des cotisations des membres ? Devront-elles être modifiées ?  
*Non, l'offre d'entraînement reste la même et, à cet échelon, elle est nettement plus coûteuse que les compétitions.*
- Quelles ligues ne font pas partie du projet ? Et lesquelles seront remplacées ?  
*Toutes les catégories U jusqu'à M18 seront concernées par ce nouveau format. Les catégories M19/M20 et M23 seront maintenues, ainsi que le championnat suisse de la relève, une partie du JBT Quickline et les ligues régionales et nationales existantes...*
- A partir de quand les matchs sont-ils séparés par sexe ?  
*A partir de la catégorie Rookie 3.*
- Deux matchs d'affilée sont-ils de trop ? Les hauteurs de filet fixées sont-elles optimales ?  
*Il est très difficile d'en juger à l'heure actuelle. En conséquence, les nouvelles formes de jeu et les nouveaux échelons doivent être testés de manière approfondie avant de pouvoir se prononcer.*
- Comment les points de récompense sont-ils gérés ?  
*Avant chaque match, chaque équipe reçoit une pince qui doit être fixée dans la cellule inférieure du filet. Pour chaque attaque, le joueur/la joueuse peut augmenter la hauteur de la pince d'une cellule de filet. L'équipe qui atteint la cellule supérieure du filet obtient un point supplémentaire.*

## 10. Bibliographie

OFSPÖ, S. O. (non connu). *smart Competitions, Optimisation du système de compétition dans le sport de performance de la relève.*

Berne : Swiss Olympic, OFSPÖ.

Grandjean, N., Gulbin, J., Bürgi, A., Egli, D., Meier, R., Pürro, D., & Wyttenbach, S. (2021). *FTEM Suisse*. Berne : OFSPO, Swiss Olympic.