

1

Explication des règles du jeu
Explication de la formule « montée-descente »

1) *Engagement : - à 10 doigts en touche haute
- au 3m
- 2 à 5 touches de balle
* Echange : - 1 à 5 touches de balle

2) * Engagement : - à 10 doigts
- position libre
- direct
* Echange : - 2 à 5 touches de balles

3) * Engagement : - à 10 doigts
- position libre
- 1 à 3 touches de balle
* Echange : - 1 à 3 touches de balle

2

1) *Engagement : - à 10 doigts
- aux 4m
- 2 à 5 touches de balle
* Echange : - 2 à 5 touches de balle

2) * Engagement : - à 10 doigts
- position libre et direct
* Echange : - 2 à 3 touches de balle

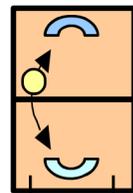
3) * Engagement : - idem ci-dessus
* Echange : - 1 à 3 touches de balle
* Comptage des points :
en fonction du nombre de touches de balle effectué
(par le gagnant de l'échange) juste avant la faute de l'adversaire.
si 1 tdb = 1 point
si 2 tdb = 2 points
si 3 tdb = 3 points

3

1) * Engagement : - à 10 doigts
- position libre et direct
* Echange : - 2 à 3 touches de balle
2) * Engagement : - idem ci-dessus
* Echange : - 2 à 4 touches de balle
* Comptage des points :
en fonction de la zone atteinte (par le gagnant de l'échange) juste avant la faute de l'adversaire.
si le renvoi se fait entre 0 et 2m = 1 point
si le renvoi se fait entre 2m et 4,5m = 2 points
si la balle n'est pas touchée (Ace) = 3 points
si 3 tdb = 3 points

GAGNE SA PLACE

A



Jeu en 1x1 en 2 à 4 tdb (3J / terrain)
Pour le joueur A, le but est de gagner l'échange pour marquer un point
Pour les joueurs B, le but est de gagner l'échange pour rejoindre le camp A et d'avoir la possibilité alors de marquer.
Après 5' de jeu, le vainqueur « monte », l'intermédiaire « reste » et le perdant « descend ».

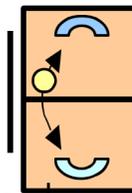
B

4

1) * Engagement : - à 10 doigts
- position libre et direct
* Echange : - 2 à 3 touches de balle
- 1 manchette maxi
2) * Engagement : - idem ci-dessus
* Echange : - 2 à 4 touches de balle
* Comptage des points :
en fonction de la technique utilisée (par le gagnant de l'échange) juste avant la faute de l'adversaire.
si le renvoi se fait en manchette = 2 points
si le renvoi se fait en passe = 3 points
si autre technique = 1 point

LA TOURNANTE

A



Jeu en 1x1 en 2 à 4 tdb (3 à 4J / terrain)
L'engagement part du camp B (2J)
Quand un joueur renvoie la balle, il change de camp (en passant sous le filet).
Celui qui perd l'échange marque 0 point, tous les autres 1 point.
Après 5' de jeu, le vainqueur « monte », l'intermédiaire « reste » et le perdant « descend ».

B

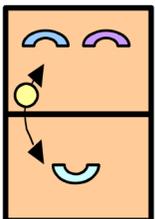
5

1) * Engagement : - à 10 doigts
- position libre et direct
* Echange : - 1, 2, puis 3, tdb obligatoires

2) * Engagement : - idem ci-dessus
* Echange : - 1 à 3 touches de balle
* Jeu en miroir :

Le joueur receveur doit reproduire le même nombre de touches de balle que son adversaire (serveur au départ) sur chaque échange, sinon, il y a faute.

LE KING OF THE BEACH



Jeu en 1x2 en 2 à 5 tdb (3 à 4J / terrain)
3 rencontres en 5 points.
Chaque enfant joue avec 2 partenaires différents et marque ses points individuellement.

X joue avec Y contre Z
Y joue avec Z contre X
Z joue avec X contre Y

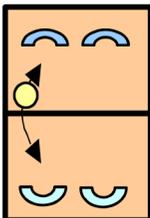
Après les 3 matchs, le vainqueur « monte », l'intermédiaire « reste » et le perdant « descend ».

6

1) * Engagement : - à 10 doigts
- Au 3 m
* Echange : - 2 à 3, tdb

2) * Engagement : - idem ci-dessus
* Echange : - 1 à 3 touches de balle
- Qu'en manchette
- Qu'en passe

LA RONDE ITALIENNE



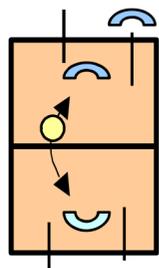
Jeu en 1x1 puis en 2x2 (en 2 à 4 tdb)
Les enfants font des équipes de 2 joueurs.
1er match : X1 joue contre Y1 en 5 pts
2è match : X2 joue contre Y2 en 10 pts, mais en commençant par le score du 1er match (si X1 a gagné 5/2 contre Y1, le match de X2 contre Y2 démarre à 5/2)
3è match : les X contre les Y en 15 pts, en commençant par le score du 2è match (si X2 a gagné 10/7 contre Y2, le match des X contre les Y démarre à 10/7).

Le vainqueur monte et le perdant descend.

A l'issue du score, l'équipe vainqueur « monte », et l'équipe perdante « descend ».

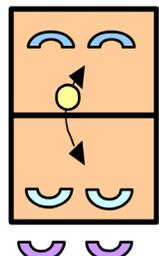
7

LE DOUBLE



Jeu en 1x1 en équipe de 2 (en 2 à 3 tdb)
Jeu en tournante, mais dans son propre camp.
Un joueur ne peut pas faire 2 échanges de suite.
L'équipe vainqueur monte et l'équipe perdante descend

QUI GAGNE SORT



Jeu en 2x2 (en 2 à 4 tdb) en 7 pts.
Tournoi avec handicap
Une équipe (au moins) est en attente, et remplacera l'équipe qui aura la première gagnée son match.
Quand une équipe remporte son match, elle « sort » et vient marquer une victoire.
L'équipe contre qui cette dernière a joué débute alors son nouveau match (contre l'équipe en attente) avec ses points gagnés précédemment.
Le but est de remporter 10 victoires

8

TOURNOI INTER-CLASSE

Jeu en 2X2
* Engagement : - à 10 doigts des 3m
* Echange : - 1 à 5 touches de balle par équipe
- 3 tdb maxi par joueur
2 classes de 24 élèves, soit 24 équipes de 2 joueurs
6 terrains (4,5m x 4,5m), soit 6 poules de 4 équipes
1er match A/D arbitrage B
2è match B/C arbitrage A
3è match A/C arbitrage D
4è match B/D arbitrage C
5è match A/B arbitrage D
6è match C/D arbitrage B

