

I REGLES DU JEU

- Aire de jeu = $\frac{1}{4}$ de court en largeur
 - Service :
 - Alternatifs (chacun son tour)
 - Avec rebond, à la cuillère
 - 2 balles pour le service
 - Du fond du court, ou de la ligne du couloir les joueurs C et D
 - La balle doit tomber dans le carré de service
 - Le set de l'équipe = 4 jeux (1 jeu de chacun des joueurs composant l'équipe)
 - Comptage des points : 1, 2, 37
 - Le gagnant du jeu est le premier à obtenir 7 points
 - Le point : il existe 2 grandes façons de gagner un point :
 - « **1 rebond** » **maximum** : si un joueur envoie la balle dans le camp de l'adversaire et que celui-ci ne parvient pas à rattraper la balle avant le 2^{ème} rebond.
 - « **Balle fautive** » : si un joueur envoie la balle dans le filet ou en dehors du terrain, c'est l'adversaire qui marque le point ! A savoir que les lignes font partie du terrain.
- D'autres conditions de jeu **peuvent donner le point** à l'adversaire :
- Si un joueur touche le filet
 - Si un joueur touche 2 fois de suite la balle pour renvoyer la balle
 - Si le joueur rate deux fois son service
- Dans le cas où un joueur d'un autre terrain gêne un joueur, les arbitres feront **rejouer le point** !

II. ORGANISATION Des matchs

- On constitue entre 6 et 8 équipes de 4 joueurs de niveau hétérogène. Chaque joueur est classé A , B, C, D dans l'équipe
- 2 équipes de 4 joueurs par terrain

Chaque joueur rencontre son homologue. On rencontre 2 ou « équipes tirées au sort

En cas de protestation des décisions de l'arbitre ou de gestes anti-sportifs (ex : jet de raquette), le joueur fautif se verra attribuer une pénalité de 2 points sur le jeu en cours. En cas de récidive, ce même joueur sera pénalisé par la perte du jeu. Les élèves peuvent également être pénalisés s'ils ne respectent pas leurs positions ou leurs rôles sur le terrain. Toutes les équipes doivent faire preuve de fair-play : [serrer la main de l'arbitre et des adversaires en fin de rencontre quelque soit l'issue du jeu.](#)