

SITUATION DE REFERENCE 3**VIDEO**Matériel :

Pour les joueurs

1 balle

3 jeux de 4 chasubles

Pour les juges et arbitre

Un compteur

1 chronomètre

3 foulards pour les juges de temps, de ligne et d'attaque

1 sifflet pour l'arbitre

4 dossards ou tee-shirts

Nombre d'enfants : 12+4+4

3 équipes de 4 joueurs

1 équipe de 3 juges et 1 arbitre

1 équipe de 4 joueurs pour la marque

Espace :

1 terrain de 21m x 21m

But du jeu :

Garder l'avantage à la marque en attaquant (appel et frappe) l'une ou l'autre des équipes adverses (maîtrise du score et de l'équilibre entre les trois équipes).

Pour cela, faire toucher la balle au sol dans les limites du terrain ou mettre l'équipe appelée dans l'impossibilité de réceptionner la balle tout en faisant le moins de fautes possibles.

Déroulement :

Les 3 équipes occupent librement le terrain.

Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.

L'équipe qui a la balle choisit 1 frappeur (différent à chaque action).

Le serveur doit frapper la balle dans les 5 secondes, avec les deux mains et de façon à ce que celle-ci parcourt 2m00 minimum avec une trajectoire ascendante.

En défense, la balle n'est gelée que lorsque 3 membres de la même équipe sont en contact avec elle, une balle peut être réceptionnée à l'extérieur du terrain mais le gel puis la frappe doivent être effectués à l'intérieur de celui-ci. Déplacements et passes peuvent être utilisés avant qu'un troisième joueur entre en contact avec la balle mais sur un temps maximum de 10 secondes.

Les limites sont le terrain et le plafond.

Si le serveur frappe la balle en dehors des limites et que celle-ci n'est pas touchée par l'équipe appelée, il y a faute pour l'équipe qui sert.

Quand une équipe commet une faute, les deux autres équipes reçoivent 1 point.

Règles et fautes:

Appellation, récupération, 5 secondes, frappe de la balle (faute du frappeur) (faute de trajectoire), déplacement avec la balle (faute de marcher et faute des 10s), sortie de

terrain, intervention sur la balle (pas de tenue), intervention des joueurs (faute de contact), conduite sur le terrain.

Implication des enfants: au travers des différents rôles sociaux

