

SITUATION DE REFERENCE 2

VIDEO

Matériel :

Pour les joueurs

1 balle

3 jeux de 4 chasubles

Pour les juges et arbitre

Des fiches de marques et 3 crayons et/ou le 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 :

Frapper la balle de façon à marquer plus de points que chacune des autres équipes: pour cela, faire le moins de fautes possibles et mettre en difficulté l'équipe appelée.

Pour les attaquants

Appeler une couleur et frapper la balle dans les 5 secondes en essayant de mettre en difficulté de réception l'équipe appelée.

Pour les défenseurs

L'équipe appelée doit réceptionner la balle avant qu'elle ne touche le sol, la gelée et la frapper à son tour dans le respect des règles.

Les fautes et points sont pris en compte.

Déroulement :

Les 3 équipes se positionnent librement sur le terrain.

1 – Un tirage au sort détermine l'équipe qui commence.

L'équipe qui a la balle doit annoncer la couleur de l'équipe qu'elle souhaite appeler puis frapper dans les limites des 5 secondes autorisées à la suite du gel de la balle.

L'équipe appelée réceptionne la balle et la stabilise (« gel » : trois joueurs en contact avec la balle) avant d'appeler à son tour une équipe et frapper.

La frappe ne peut être effectuée deux fois de suite par le même frappeur.

2 – Plusieurs cas de figure peuvent alors se présenter.

Si l'équipe appelée réceptionne puis gèle la balle correctement, le jeu continue.

Si l'équipe appelée ne réceptionne pas, une faute est notée pour cette équipe sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Si la balle touche le sol en dehors de la zone sans avoir été touchée, une faute est notée pour l'équipe qui a frappé la balle sur la feuille de marque et les 2 autres équipes marquent 1 point.

Si l'équipe réceptionne en dehors du terrain, elle doit alors revenir à l'intérieur du terrain pour stabiliser la balle et frapper.

Les équipes peuvent se déplacer avec la balle tant qu'un ou deux joueurs sont en contact avec elle. Elle est gelée (immobilisée) dès le contact du troisième joueur.

Un maximum de 5 secondes doit s'écouler entre le gel de la balle et la frappe de celle-ci.

Quand une équipe commet une faute, celle-ci est notée sur la feuille de marque et les deux autres équipes reçoivent 1 point.

Règles et fautes :

Appellation, récupération, 5 secondes, frappe de la balle (faute du frappeur), déplacement avec la balle (faute de marcher), 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

