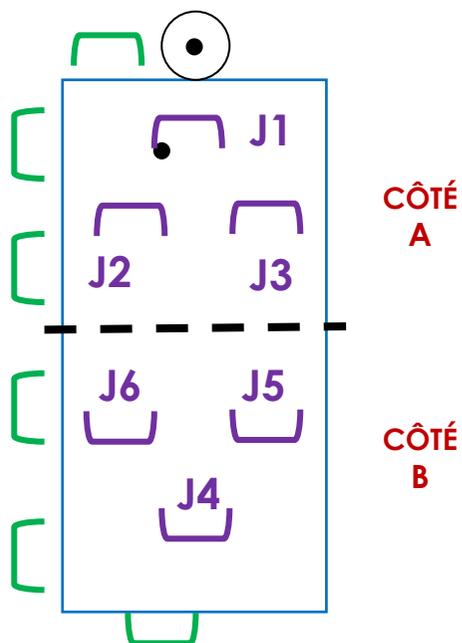


LES BIDOUILLEURS JOUENT EN 3 CONTRE 3 AVEC DES REGLES AMÉNAGÉES - Organisation 2 joueurs à l'avant et 1 joueur à l'arrière

- 2 petits terrains par filet
Longueur, 4m50
Largeur, filet divisé en 2
- Hauteur du filet, 2m minimum
- 6 équipes :
3 équipes par petit terrain
- Plots de délimitation aux 4 coins
d'un petit terrain
- 2 ballons par petit terrain

Le dessin représente un petit terrain



BUT DU JEU Pour chaque joueur et chaque équipe, réussir à s'organiser individuellement et collectivement pour jouer le ballon jusqu'à ce que le point soit interrompu ou par une fin d'échange réglementaire ou par l'animateur

COMMENT SE DÉROULE LE JEU 3 équipes : 2 équipes sur le terrain (1 équipe de chaque côté du filet J1 J2 J3 / J4 J5 J6) et **1 équipe en attente**

CÔTÉ A 1 cerceau où est posé le 2^{ème} ballon **ET** 1 équipe de 3, **J1 J2 J3** : **J1**, le serveur avec un ballon + **J2 J3**, les 2 autres joueurs sans ballon (si équipe de 4, un joueur remplaçant).

CÔTÉ B 1 équipe de 3, **J4 J5 J6** (si équipe de 4, un joueur remplaçant).

Petits matchs en 5 points entre 2 équipes

1er petit match entre l'équipe J1 J2 J3 et l'équipe J4 J5 J6.

5 services consécutifs par la même équipe mais serveur différent à chaque fois.

Après 5 points joués et le score annoncé, organiser un nouveau petit match entre l'équipe en attente et ...

CÔTÉ A **J1** fait son service* et **J2 J3** sont placés et prêts pour s'organiser sur le retour du ballon.

*SERVICE = un lancé pour soi enchaîné avec une frappe en passe à 10 doigts envoyée directement côté B.

CÔTÉ B **J4 J5 J6**, sont placés sur leur terrain. Les 3 joueurs doivent s'organiser pour renvoyer le ballon côté A, dans le respect des règles aménagées suivantes :

- le joueur concerné par la trajectoire de service, **J4 ou J5 ou J6**, réceptionne le ballon en l'attrapant* et en le lançant* immédiatement à un de ses partenaires,
*TYPE D'ATTRAPÉ = tout n'est pas forcément permis ! TYPE DE LANCÉ = pour transmettre le ballon à son partenaire, le réceptionneur-attrapeur utilise un lancé à 2 mains, levé suffisamment haut pour que le partenaire puisse frapper le ballon en passe à 10 doigts
- **le partenaire qui reçoit le ballon** le joue en passe à 10 doigts : OU il le renvoie chez l'adversaire OU il remet un ballon haut et pas trop éloigné du filet pour un des partenaires // dans le même temps, **les 2 autres joueurs** se tiennent prêts au cas où le partenaire choisit de remettre le ballon à l'un d'entre eux ou rate sa passe à 10 doigts. En cas de remise ou de passe à 10 doigts ratée : envoi obligatoire en passe à 10 doigts chez l'adversaire.

Si le ballon revient côté A, l'équipe s'organise avec les mêmes principes que l'équipe côté B.

Quand un ballon est « perdu », un des joueurs en attente est chargé de le récupérer et de le ramener dans la zone réservée. Sans attendre, l'équipe au service a tourné et le serveur suivant a récupéré un ballon pour servir...

LA LOGIQUE VEUT QUE LES JOUEURS CHERCHENT A FAIRE PROGRESSER LE BALLON EN ZONE AVANT. S'IL S'AVÈRE QUE LE BALLON EST DÉJÀ RÉCEPTIONNÉ EN ZONE AVANT PAR LE JOUEUR QUI OCCUPE CETTE ZONE, IL FAUDRA QUE LE RÉCEPTIONNEUR CHERCHE UN ENVOI HAUT SUR UN CÔTÉ QU'UN PARTENAIRE SITUÉ EN ZONE ARRIÈRE VIENDRA JOUER EN ZONE AVANT.