

REGLES DU JEU

➤ LES REGLES DE JEU EN SIMPLE

LES PROBLEMES POSES	LE REGLEMENT	LES COMPETENCES																
Placement des joueurs au service	<p>Le score du serveur détermine la position des Serveur et Receveur</p> <table border="1" style="margin-left: auto; margin-right: auto;"> <tr> <td style="background-color: black; color: white;">Score impair</td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: black; color: white;">Score pair</td> </tr> <tr> <td style="background-color: black; color: white;">Zone GAUCHE</td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: black; color: white;">Zone DROITE</td> </tr> <tr> <td style="background-color: black; color: white;">Score pair</td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: black; color: white;">Score impair</td> </tr> <tr> <td style="background-color: black; color: white;">Zone DROITE</td> <td></td> <td></td> <td style="background-color: black; color: white;">Zone GAUCHE</td> </tr> </table>	Score impair			Score pair	Zone GAUCHE			Zone DROITE	Score pair			Score impair	Zone DROITE			Zone GAUCHE	<p>Reconnaître les erreurs de placement et les corriger le plus rapidement possible :</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Avant le service ▪ Au mieux à l'issue du point
Score impair			Score pair															
Zone GAUCHE			Zone DROITE															
Score pair			Score impair															
Zone DROITE			Zone GAUCHE															
Quand sert-on ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au début du match le joueur qui gagne le tirage au sort a le choix : <ul style="list-style-type: none"> ○ Servir ou recevoir en premier ○ Ou choisir le demi-terrain (Son adversaire aura le choix de l'autre alternative) ▪ Chaque fois que le joueur marque un point. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Noter le serveur sur la feuille de score. ▪ Noter le point marqué sur la feuille de score. ▪ Vérifier la position des joueurs au service après chaque point marqué. 																
Quand peut-on marquer un point ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Quand l'adversaire ne rattrape pas le volant. ▪ Quand l'adversaire commet une faute. 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je suis capable de juger les fautes. 																
Quelles sont les fautes ?	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Au service : <ul style="list-style-type: none"> - Si le serveur décolle un pied du sol - Si le serveur a un pied sur une ligne. - Si le volant n'a pas été frappé en premier sur le bouchon. - Si au moment de la frappe le volant n'est pas entièrement sous la taille du serveur. - Si le mouvement de la raquette est discontinu vers l'avant quand le service est commencé et jusqu'à ce qu'il soit exécuté. - Si la tige de la raquette n'est pas inclinée vers le bas. - Si le serveur manque le volant en essayant de servir. - si le volant est dans le filet ou reste suspendu au filet. ▪ Si en jeu, le volant : <ul style="list-style-type: none"> - Tombe en dehors des limites du terrain ; - Passe à travers ou sous le filet ; - Ne réussit pas à passer au-dessus du filet ; - Touche le plafond ou les murs latéraux ; - Touche le corps ou les vêtements d'un joueur ; - Touche n'importe quel autre objet ou personne en dehors des limites du 	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Je connais les différentes fautes. ▪ Je suis capable de juger les fautes. ▪ Je suis capable de signaler les fautes de service par les gestes appropriés. 																