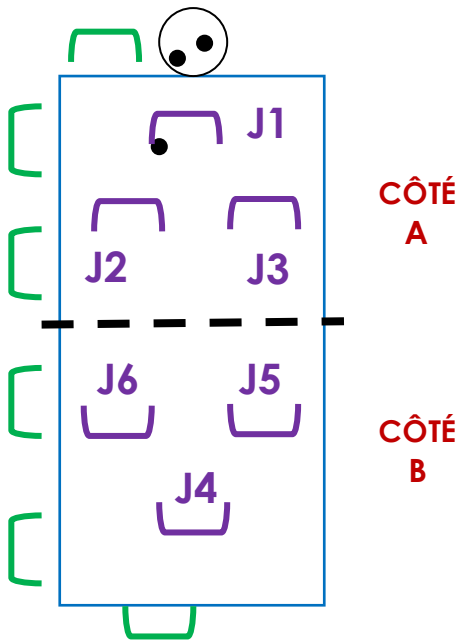


## LES BIDOUILLEURS JOUENT EN 3 CONTRE 3 AVEC DES REGLES AMÉNAGÉES - Organisation 2 joueurs à l'avant et 1 joueur à l'arrière

- 2 petits terrains par filet  
Longueur, 4m50  
Largeur, filet divisé en 2
- Hauteur du filet, 2m minimum
- De 12 à 16 joueurs par petit terrain
- Plots de délimitation aux 4 coins d'un petit terrain
- 3 ballons par petit terrain

Le dessin représente un petit terrain



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

**COMMENT SE DÉROULE LE JEU** 4 équipes en tout : 2 équipes sur le terrain (1 équipe de chaque côté du filet J1 J2 J3 / J4 J5 J6) et 2 équipes en attente

**CÔTÉ A** 1 zone où sont posés les ballons **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 match entre l'équipe J1 J2 J3 et l'équipe J4 J5 J6

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

Après les 5 points joués et le score annoncé, nouveau petit match entre les 2 équipes en attente

Quand J1 J2 J3 rejoueront contre J4 J5 J6, c'est l'autre équipe qui sera au service

**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 passe à 10 doigts.

**CÔTÉ B** Les réceptionneurs, **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 le bloquant\* et en l'envoyant\* rapidement à un de ses partenaires,

**[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 J5 OU PAR J6, IL FAUDRA QUE LE RÉCEPTIONNEUR CHERCHE UN ENVOI HAUT POUR LE PARTENAIRE SITUÉ A CÔTÉ ET PAS POUR LE PARTENAIRE SITUÉ EN ZONE ARRIÈRE]**

\*TYPE DE BLOCAGE = tout n'est pas forcément permis ! TYPE D'ENVOI = pour transmettre le ballon à son partenaire, le réceptionneur utilise un lancé haut à 2 mains

- **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 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...