



ref 4 : Le jeu au filet

Définition : Le jeu au filet avec une Tshaka balle ressemble à la fois au jeu de paume, de volley ou de badminton

Concept : Selon le niveau des élèves, on peut jouer :

- Seulement avec les mains
- Avec toutes les parties du corps (mains, pieds cuisses, poitrine, tête ...)
- Uniquement avec les pieds

Le but est de renvoyer la balle dans le camp adverse en frappant la balle

Un nombre de touches maximum est autorisé par coté.

Il y a faute lorsque la balle ne franchit pas le filet ou sort des limites du terrain.

Il y a également faute lorsqu'un joueur touche ou franchit la limite du filet.

On peut jouer la partie en 1, 2 ou 3 manches gagnantes





Les Règles du jeu au filet :

Suivant l'âge et le niveau des joueurs on pourra choisir l'une des règles suivantes :

Règles 1 Cool : Smash (mouvement du haut vers le bas) interdit de la main

Nombre de touches illimitées

Service à la cuillère derrière la ligne

Service chacun son tour

Premier arrivé à 15 points a gagné la manche

Règles 2 pro : Smash (mouvement du haut vers le bas) interdit de la main

3 touches max par personne/coté

Le service va à celui qui marque le point précédent

Service en deux touches

Premier arrivé à 15 points a gagné la manche

Règles 3 Ultimate : Smash (mouvement du haut vers le bas) interdit de la main

3 touches maximum par personne

Il faut renvoyer la balle de l'autre coté obligatoirement avec les pieds y compris pour le service.

Le service va à celui qui marque le point précédent

Service en deux touches

On marque les points uniquement si on a le service

Premier arrivé à 5 points a gagné la manche

Règles 4 footbag net : Il s'agit de ne plus utiliser que les pieds (en dessous du genou)

En simple, deux touches de balles autorisée par coté

En double, trois touches de balle par coté alternées entre les deux joueurs

On marque le point uniquement sur son service

Si le score est pair, je sers sur le coté droit dans le carré diagonalement opposé.

De la même manière à gauche si le score est impair.

Premier arrivé à 11 ou à 15 (au choix) gagne la manche, changement de coté à 6 ou 8 (en fonction du choix précédent)

