



Vers le Tennis Règlement GS-CP



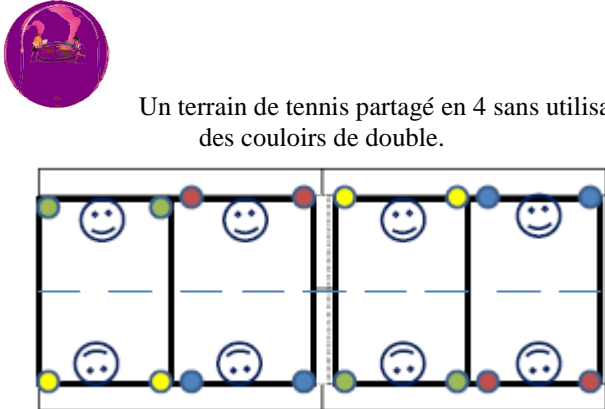
Conditions matérielles		
Composition des équipes		
Durée des rencontres		
Points		
Règles du jeu		
Indication arbitrage		
Préconisation		

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire



Vers le Tennis Règlement CE1-CE2



<p>Conditions matérielles</p>	<p>Le terrain : surface de jeu 8 m x 4 m (adaptable en fonction du lieu) Raquette : de 43 à 53 selon la taille de l'enfant Les balles : Balle violette de diamètre 15 cm et non gonflée à bloc Filet : hauteur 50 cm</p>	 <p>Un terrain de tennis partagé en 4 sans utilisation des couloirs de double.</p>
<p>Composition des équipes</p>	<p>4 joueurs (+ 1 remplaçant si nécessaire) Au cours de chaque match tout le monde joue. L'équipe est mixte (garçon-fille).</p>	
<p>Durée des rencontres</p>	<p>3' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi) La rencontre contre une autre équipe 4 contre 4 se fait en 4 séries de match avec une minute de rotation soit 15'. Une seule équipe se déplace de gauche à droite.</p>	
<p>Points</p>	<p>Calcul des scores point par point ; chaque balle gagnée compte 1 point. Pour le résultat d'équipe, cumul des points totaux de tous les matchs.</p>	
<p>Règles du jeu</p>	<p>Chaque engagement : il se fait au départ par deux joueurs d'une équipe et deux joueurs de l'autre équipe. L'engagement se fait par un service coup droit à la cuillère avec ou sans rebond avant la frappe. Un deuxième essai est accepté lorsque le premier est raté (rebond en dehors du terrain ou balle dans le filet). Pas de service en diagonale obligatoire. Le joueur qui ne sert pas attend sur la ligne de fond du terrain et peut prendre la balle de volée s'il le souhaite. La remise en jeu : Se fait à tour de rôle à chaque point. La marque : Tout premier rebond en dehors des limites du terrain adverse est considéré comme faute. Le point revient à celui qui n'a pas fait la faute. Toute balle non prise alors qu'elle a rebondi dans le terrain adverse est considéré bonne pour celui qui l'a envoyée. Il marque donc le point.</p>	
<p>Indication arbitrage</p>	<p>Arbitrage par un élève qui ne joue pas placé au niveau du filet. Les joueurs annoncent les fautes. L'arbitre compte les points (exemple : cumul de bouchons pour chaque joueur sur les 4 matchs puis cumul des bouchons des 16 matchs pour un total d'équipe). S'il y a suffisamment d'élèves, certains seront ramasseurs de balle.</p>	

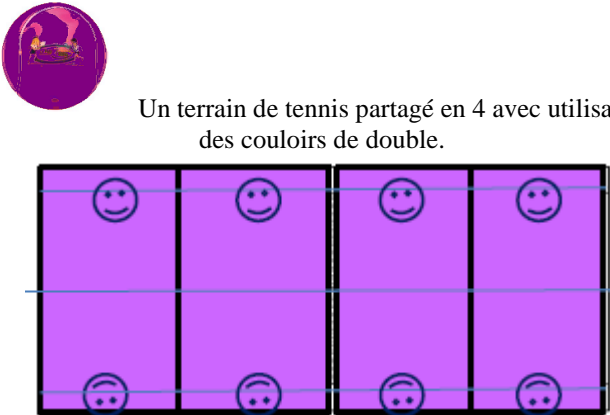
Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Frapper la balle avec la raquette après un rebond.	Frapper la balle avec la raquette après plus d'un rebond.
Avoir un second service si le premier est raté.	Etre dans le terrain au service quand on est le serveur (le serveur est placé derrière sa ligne de fond de terrain).
Jouer la balle à la volée (sans rebond)	



Vers le Tennis Règlement CM1-CM2



En rouge : évolution par rapport au règlement des CE1/CE2

Conditions matérielles	<p>Le terrain : surface de jeu 11 m x 4 m (adaptable en fonction du lieu) Raquette : de 48 à 58 selon la taille de l'enfant Les balles : Balle violette de diamètre 15 cm et non gonflée à bloc Filet : hauteur 50 cm</p>	 <p>Un terrain de tennis partagé en 4 avec utilisation des couloirs de double.</p>
Composition des équipes	<p>4 joueurs (+ 1 remplaçant si nécessaire) Au cours de chaque match tout le monde joue. L'équipe est mixte (garçon-fille).</p>	
Durée des rencontres	<p>3' par match sans pause et sans changement de camp (à adapter selon le type de tournoi) La rencontre contre une autre équipe 4 contre 4 se fait en 4 séries de match avec une minute de rotation soit 15'. Une seule équipe se déplace de gauche à droite.</p>	
Points	<p>Calcul des scores point par point ; chaque balle gagnée compte 1 point. A la fin de chaque cession de 3 minutes, un joueur est considéré gagnant (2 pt) et l'autre perdant (1 pt) Pour départager le match nul, les joueurs auront recours à la « balle décisive » qui déterminera le gagnant. Pour le résultat d'équipe, cumul des points totaux de tous les matchs.</p>	
Règles du jeu	<p>Chaque engagement : il se fait au départ par deux joueurs d'une équipe et deux joueurs de l'autre équipe. L'engagement se fait par un service au-dessus de la tête pour le premier service puis à la cuillère avec ou sans rebond avant la frappe pour le second service en cas d'échec au premier essai. Un deuxième essai est accepté lorsque le premier est raté (rebond en dehors du terrain ou balle dans le filet). Pas de service en diagonale obligatoire. Le joueur qui ne sert pas se place librement sur le terrain. Interdiction de prendre la balle de volée sur le service de l'adversaire. La remise en jeu : Se fait à tour de rôle à chaque point. La marque : Tout premier rebond en dehors des limites du terrain adverse est considéré comme faute. Le point revient à celui qui n'a pas fait la faute. Toute balle non prise alors qu'elle a rebondi dans le terrain adverse est considéré bonne pour celui qui l'a envoyée. Il marque donc le point.</p>	
Indication arbitrage	<p>Arbitrage par un élève qui ne joue pas placé au niveau du filet. Les joueurs annoncent les points et peuvent avoir recours à l'arbitre. L'arbitre compte les points (exemple : calcul à l'aide d'une feuille de match). S'il y a suffisamment d'élèves, certains seront ramasseurs de balle.</p>	

Ce que les joueurs peuvent faire	Ce que les joueurs n'ont pas le droit de faire
Frapper la balle avec la raquette après un rebond.	Frapper la balle avec la raquette après plus d'un rebond.
Avoir un second service si le premier est raté.	Être dans le terrain au service quand on est le serveur (le serveur est placé derrière sa ligne de fond de terrain).
Jouer la balle à la volée (sans rebond)	Jouer la balle envoyée au service à la volée.

Exemple de fiche de score CM1- CM2

Equipes de 4		<u>Equipe 2</u>								Total Equipe 1	Classement final
<u>Equipe 1</u>	Calculs (barre pour un point) Victoire 2 pt, Défaite 1 pt	Joueur A		Joueur B		Joueur C		Joueur D			
Joueur 1	Points	1	A	1	B	1	C	1	D		
	Points match	1	A	1	B	1	C	1	D		
Joueur 2	Points	2	A	2	B	2	C	2	D		
	Points match	2	A	2	B	2	C	2	D		
Joueur 3	Points	3	A	3	B	3	C	3	D		
	Points match	3	A	3	B	3	C	3	D		
Joueur 4	Points	4	A	4	B	4	C	4	D		
	Points match	4	A	4	B	4	C	4	D		
Total Equipe 2										E1 =	E2 =