



JEU SMASH BALL – EV 2025

Les règles du jeu

Terrains de 4,5m x 9m / Filet à 1m30 / Ligne des 4,5m tracée

Pour que l'intérêt du smash-ball soit maximal, il faut que les échanges et déplacements se fassent le plus vite possible.

L'objectif étant que la balle soit toujours en vie et qu'une équipe / qu'un joueur prenne de vitesse l'autre.

Le point est marqué quand:

La balle ne franchi pas le filet

Le premier rebond n'est pas effectué dans le camp adverse / Il y a un deuxième rebond

Niveaux de jeu	Explicatif niveaux de jeu
1 vs 1	<p>1 rebond autorisé et/ou 1 blocage autorisé</p> <p>Déplacement possible avec la balle en main</p> <p>Terminer par un smash ou balle poussée à une main après un auto lancé.</p> <p>Revenir en arrière derrière la ligne des 4,5m après passage de la balle dans le camp adverse</p>
2 vs 2	<p>1 rebond autorisé et/ou 1 blocage autorisé</p> <p>Pas de déplacement possible balle en main</p> <p>Obligation d'au moins une passe (haute) à son partenaire (lancée direct après blocage ou en passe à 10 doigts si pas de blocage)</p> <p>Renvoyer par un smash ou balle poussée / feinte à une main.</p> <p>Revenir en arrière derrière la ligne des 4,5m pour les deux joueurs après passage de la balle dans le camp adverse</p>

Faire en sorte que les jeunes soient « joueurs » avec l'équipe adverse

(Jeu sur les côtés / frappe forte ou feinte / « leurrer » l'adversaire)