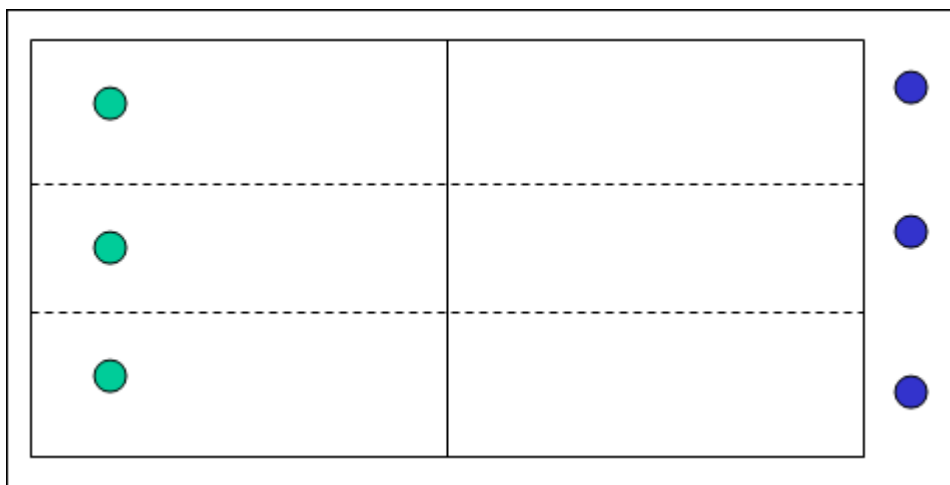




## Chercher le service gagnant tout en contrôlant sa trajectoire



### ■ **Déroulement :**

C'est 1 contre 1. Chaque binôme (un joueur bleu et un joueur vert) sert chacun son tour. On doit donc contrôler sa trajectoire. On sert, on réceptionne, on sert, on réceptionne... (même si on marque le point). Le réceptionneur doit alors réceptionner sur lui-même puis saisir sa réception à 2 mains.

### ■ **Objectif :**

Faire un service gagnant.

- Si le joueur qui est en réception parvient à réceptionner la balle puis à la saisir à 2 mains, PAS DE POINT MARQUER.
- Si celui qui est en position de réception ne réceptionne pas le service, .1 POINT POUR LE SERVEUR.
- Si le réceptionneur réceptionne mais que la balle part n'importe où et qu'il ne peut pas la saisir à 2 mains après sa réception, 1 POINT POUR LE SERVEUR.

### ■ **A noter :**

Selon le niveau de votre équipe, vous déterminerez le nombre de points qui arrêtera le jeu. Le 1er arrivé à 10 ou à 5 par exemple, a gagné mais il est important qu'il y ait une compétition entre les 2 joueurs pour qu'ils se donnent à fond tant en réception qu'en service.