

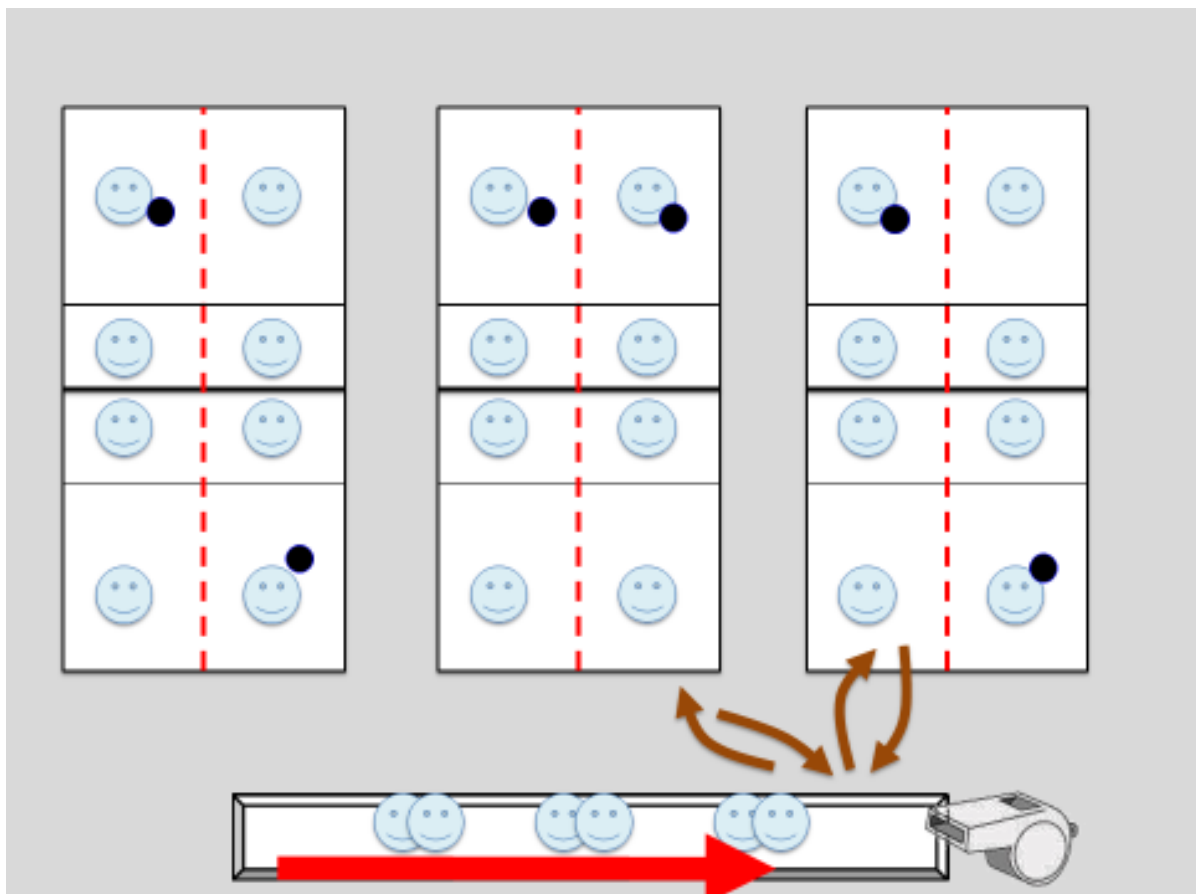
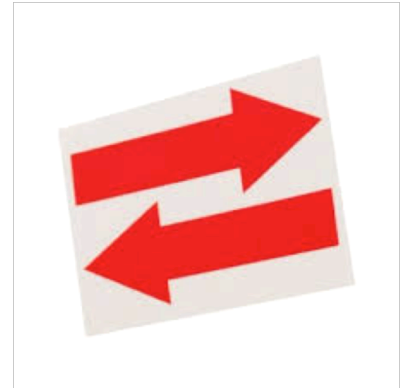
Formule de tournoi « rapido-presto »

Qu'est-ce que la formule rapido-presto?

Cette formule de match de minivolley à **deux contre deux** est une formule très dynamique. L'avantage principal est qu'elle permet d'offrir plusieurs parties de courte durée contre une multitude d'équipes.

Comment jouer?

Les équipes jouent des parties **d'un point seulement** sur des ½ terrains de minivolley. L'équipe perdante reste sur le terrain et l'équipe gagnante va se placer derrière la file d'attente.





Volleyball Québec
4545 avenue Pierre-De Coubertin
Montréal Québec H1V 0B2
Tél. : 514 252-3065 Téléc. : 514 252-3176
www.volleyball.qc.ca info@volleyball.qc.ca

Mais encore?

- Les parties commencent par un service du côté de l'équipe provenant de la file d'attente.
- Lorsqu'une équipe gagne son match :
 - elle informe le responsable de l'activité qui comptabilise les points par équipe;
 - elle se dirige vers la première équipe de la file d'attente avec le ballon qui a été utilisé pour son match;
 - elle donne le ballon à la première équipe de la file d'attente en lui signifiant le pointage de l'équipe qu'elle vient de battre;
 - elle se dirige à la fin de la file d'attente.
- Lorsque la première équipe de la file d'attente se dirige sur le terrain :
 - elle se dirige sur le terrain d'où arrive l'équipe qui lui a remis le ballon;
 - elle commence son match.
- Lorsqu'une équipe perd son match, elle reste sur le terrain et attend son prochain adversaire.
- Les points gagnés restent acquis tout au long de l'activité. L'équipe ayant accumulé le plus de points gagne.
- Il doit y avoir trois contacts obligatoires par le groupe de joueurs avant de projeter le ballon chez l'adversaire.
- Types de contact :
 - 1^{er} contact = touche ou manchette
 - 2^e contact = mouvement « attraper-lancer »
 - 3^e contact = touche, manchette ou frappe à une main

Variantes

Types de contact

Autres suggestions de contact permis sur le 1^{er}, le 2^e ou le 3^e contact :

- mouvement « attraper-lancer » sur les deux premiers contacts;
- mouvement « attraper-lancer » à soi-même suivi d'une touche.

Effectuer un service lancé à deux mains pour augmenter les chances de bien démarrer le jeu.

D'autres formats

Les formats à trois joueurs sont également possibles.