



Jeux Pongistes

Ces jeux sont ouverts à tous les licenciés USEP de CE2, CM1 et CM2 qui ont déjà pratiqué l'activité.

Une formule « **tables montantes** » a été retenue afin de permettre à chaque enfant de jouer contre des camarades de son niveau et une formule « **tournante par équipes de 4** ».

Prévoir des adultes par association pour aider à l'organisation générale des jeux pongistes, merci.

PENSER A PRENDRE DES RAQUETTES pour tous vos joueurs.

Tournoi « tables montantes »

o **Organisation de l'espace :**

- les tables sont groupées par séries de 3;
A1 _ A2 _ A3 , B1 _ B2 _ B3 , etc...
- la montée de tables se fait de la table 3 vers la table 1.

o **Déroulement des rencontres :**

Au début de la compétition, les joueurs sont groupés par 6. Ils se placent dans l'ordre d'inscription de la feuille de rencontre. Les numéros 1 et 2 sur la table 1, les 3 et 4 sur la table 2 et les 5 et 6 sur la table 3.

A l'issue de chaque partie, les joueurs qui ont gagné montent d'une table et les perdants descendent d'une table. Le vainqueur de la table 1 et le perdant de la table 3 restent à leurs tables.



o Principales règles :

- changement de serveur à chaque point.
- le joueur placé à gauche de la table, en montant, sert le premier.
- le joueur qui atteint 11 points le premier est victorieux (il n'est pas nécessaire d'avoir 2 points d'écart).

o Résultats :

On ne comptabilise les points qu'à partir de la 3ème partie, de la manière suivante :

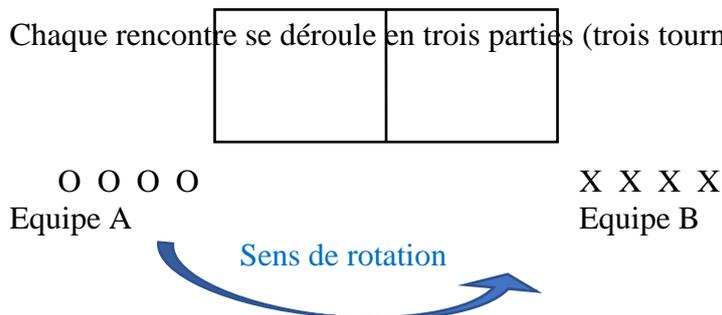
table n° 1 TM victoire = 6 pts	table n° 2 TM victoire = 4 pts	table n° 3 TM victoire = 2 pts
défaite = 5 pts	défaite = 3 pts	défaite = 1 pt.

Tournantes par équipes

Déroulement des rencontres

Au début de la rencontre, les 4 joueurs d'une même équipe se place d'un côté de la table en vis-à-vis de l'équipe adverse. Chaque joueur à tour de rôle effectue un service ou renvoie la balle de l'autre côté de la table et change de place pour se situer au bout de la file de joueurs opposée. En cas d'échec (voir règles T.T.), le joueur est éliminé pour la partie en cours. Les 4 derniers joueurs restant en jeu marquent des points pour leur équipe. (Cf feuille de rencontre).

Chaque rencontre se déroule en trois parties (trois tournantes).



Feuille de rencontre

Le vainqueur d'une tournante marque 4 points pour son équipe.
Le finaliste: 3 points, le 3ème: 2 points, le 4ème: 1 point.